感谢名单

扫描：睡神 丌dhx

特别鸣谢
敖厂长
佛爷
陆尼卡
刘屿
青蛙河边跳
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
柴可
方形仙人球
于善洋
本·拉风
Katana




NISEKOI
ANIME NEW TYPE

独家赠送暑期买机大全！精彩评述游戏业20年辉煌历程！

2002 7

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

总第九十六期
定价 8.4元

E3直击
旁门左道看E3

玩游戏读电软 暑假乐在其中

怒涛攻略

绝体绝命都市完全图解攻略

恶魔城白夜的协奏曲必杀攻略

PS2与GBA大作联袂登场!!

无双报道

妖精战士 精灵的黄昏
黑暗编年史
风之克罗诺亚G2
合金装备2 本质
机动战士高达战记
死亡之屋3
阿尔格斯的战士
死神之枪
捉猴记2

彻底攻略

昔日重来
装甲核心3
监视者
鬼屋魔影4

特别策划

游戏业20年简录历程

游戏研究

特鲁内克大冒险2A
狂野历险3
实况足球 胜利十一人6

独家赠送



暑期买机大全
四大主机—NGC/PS2/XBOX/GBA全面制霸！主机周边/精品游戏一网打尽，买机解惑问答，重点问题透彻图解，完美采购解决方案！


SONY
L



玩游戏、读电软、看世界杯

一个都不能少

编辑手机

暑假到了，许多读者又要在这段时间选购自己心爱的主机。本期特别炮制了《暑期买机大全》，从多种角度为玩家解读各主机的性能与卖点，并且有详尽的问题解答，希望能够帮助大家在火热火热的暑假买到称心如意的主机。另外，本期特别策划对游戏业的历史进行了详尽的回顾，还有本届E3展的亲临报道，不可不看。

风林

梦也许明天就会变为现实，现在你要做的就是准备。

●从6月底开始，北京将陆续放映多部电影大片，几乎每一部都对眼球有着120%的吸引力。

●暑期是用电高峰，很难想象在炎热的夏季如果没有了电会是一番什么样的景象，想想都觉得蛮可怕的。因此奉劝大家要节约用电。

●家里暂时不能申请宽带，直接导致风林在家的上网时间缩减至5小时/每月。

●AM2的“沙滩排球”居然与“阳光马里奥”同一天发售，真是#&@§，先不管对AM2这款倾力之作的销量是否有影响，反正对风林的腰包的影响是够大的了。



●现在想起1999年7月在北京洋桥遇到的飞碟，仍旧心有余悸。虽然没什么人会相信风林的“昏话”（有其他目击证人），但自己当时见到了什么只有自己是最清楚的。如果那个飞行物（空中无规则漂浮移动，陀螺型，从下方4盏黄色发光体可以看出其是在不停旋转）上真的载有外星来的生物的话，那么它们的科技简直高超得不可思议，现在真后悔当时没能拿上相机……既感到幸运又感到遗憾啊。

天师

打梦美、GGB要拼命，中国足球也要拼命。



——GGB忙里偷闲继续挑战中。

天语被GAMEARTS感动得一蹋糊涂。玩就要玩GGB HELL MODE——手忙脚乱外加脑供氧不足心肌缺血——令人产生窒息的感觉(asphyxial)。这就是游戏。i LOVE this GAME！（已与日本GG No.1 19式改照过面）

——《绝体绝命都市》攻略制作完了！

说实话这样一款简单的游戏是否有制作攻略的必要天语自己也感到迷茫。但GGB、梦美、飞空舞这样的高难度游戏，虽极有必要推出攻略，可大BOSS却不让制作。而且是永远不让。为了各派玩家的安定团结，天语甘愿牺牲小我，您说我容易么我？（笑）

今后编辑力争每月制作一款全彩攻略。在此我们向大家保证我们攻略的实用性和准确度，同时希望各位读者多提宝贵意见并对我们进行监督。而对于一些重度游戏，天语更是拍胸脯保证“独家”与“权威”。（自己绝倒）

——读者是我们的老师。

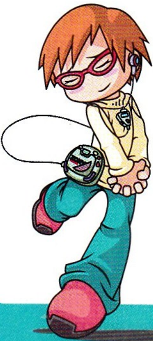
最近本人夜郎自大，不知天高地厚，加之工作失误，在一些问题上连续误导了读者，遭到主编批评。这里天语向受到伤害的读者谢罪并深刻反省自己——今后对自己不熟悉的游戏，天语绝不再擅自“封神”。m(._.)m

宇部

玩游戏、看电软、两不误 世界杯、NGC、战酷暑

●截稿时，世界杯小组赛第一轮32强全部亮相，我喜爱的两支球队成绩都不理想，但愿他们能走的远些。

●今年E3展任天堂公布的众多优质游戏确实让人耳目一新，给萎靡不振的业界注入了新的活力，也只有这样不断进取的公司才能真正推动整个游戏市场和业界的发展。



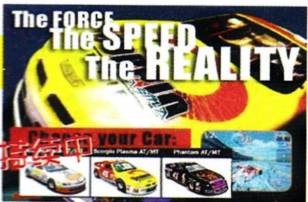
●很少看电视节目的我最近偶然看到一首陈琳的MTV《十二种颜色》，发现这首歌无论是在拍摄还是演唱等方面，都能代表国内流行乐的最高水平了。

●上周六去天津购物，"淘"到了KOEI的FC原装大卡《皇家血裔》与《大富翁》。包装完整几乎全新，价格却只有三张火车票钱(空调)。高兴得忘了吃中饭。

●北京已经全面进入酷热的夏季，为躲避热浪和紫外线的袭击，宇部的业余时间全都在9平米的冷气小窝中度过。当然少不了Q的陪伴，不过在《阳光玛莉》发售前，还是先用它看大片吧。

JOE

烈日炎炎酷暑难当 真·街机修行持续中



时下已经不再像三、四月份经常会有大作从天而降，对于玩家来说目前最稳妥的事情就是在家玩一些比较经典的老游戏，回顾一下或者继续把VF4和铁拳4拿出来练习吧！由于没有大作的频繁登场，也终于可以收回心来苦练格斗游戏了呢。也许这样的日子对于像我等一样的格斗游戏FANS来说，并不是会很痛苦吧~只要潜心钻研就会有新的突破的。

最近还有一件值得高兴的事情就是周末去新东安的SEGA WORLD玩DAYTONA USA2了，因为到了夏天，商场的空调会很凉爽……虽然花很多钱去打街机不过会有免费的凉风，实在是值得庆幸（不过俺的肚子很不幸，体重下降中）。也希望现在其他的街机厅能够给玩家空调的待遇，否则万一中暑就很难过了。



最后说一个题外话：小JOE的老妈记不清自己的儿子单位叫做电软还是什么了，她同事问的时候不小心说成了微软……结果羡慕得人家眼睛直发红，说“真是个好单位！”得知之后小JOE三天没敢出门（怕被打假的抓走）。



本期封面人物：《樱大战3》艾莉卡

GAME INDEX

月刊/每月 14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
邮购部电话：（010）64472177
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

GAME SOFTWARE 电子游戏软件
VOL.96 2002/7

CONTENTS

让我们重温那时的感动，崭新的

Arc The Lad
アークザラッド
精灵的黄昏



妖精战士是SCEJ在PS上制作的第一部正统RPG，也是第一款突破百万份的RPG游戏，至今全系列的累计销量已达到270万份。今天，代表SCEJ最高创作水平的妖精战士将再次为我们带来全新的感动。为了满足各位的期待，我们将在这里为大家公开盼望已久的最新情报。

PS2	厂商：SCEJ	发售日：2002年冬	
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

系列的历史

妖精战士

从1代至今，妖精战士系列已经走过了7年的历程。在本作之前的3部作品，每一部都堪称杰作。她为PS的成功立下了汗马功劳。

妖精战士　　1995年

为了阻止世界毁灭，主人公亚克一行奉命寻访圣柜。在旅途中他们获得了精灵的认可，成为勇者。这就是本系列的第一部作品。

妖精战士II　　1998年

在续作中，主人公炎使者赏金猎人艾尔克成为了主角，但是前作的角色也纷纷登场，众人齐心合力实现了打倒奸臣安德尔的夙愿。

妖精战士III　　1999年

本作舞台是2代三年后的世界。憧憬成为猎人的少年艾尔克离开了小山村，他令失去的圣柜重新复活，再次创造了新的传说。

"妖精战士"系列的PSone Books版正在销售中！1、2代售价1800日元，3代为2100日元。

「画面」与「音效」再现完美融合……

与PS一同白手起家，7年间风雨相伴的正统RPG再次归来！

本作故事是从拉格纳斯大陆上的边境国家尼德利亚开始的。这个国家虽然是首次在本系列中登场，但世界观设定继承了一贯风格。下面就让我们看看尼德利亚的风貌。



游戏开始时的城市尤贝尔

位于尼德利亚的城市，这里拥有「精灵石」的矿床，是故事的出发点。





从地图的移动到战斗画面，所有的场景都完全由3D多边形描绘。虽然与前作的差异，但是游戏气氛仍是「妖精战士」所独有的。

这是目前公开的世界地图，冒险的范围将不断扩大，变得多姿多彩。



洞窟

这个圆形的巨坑是…!?



荒凉的大地和圆形的巨坑，如果你是本系列的狂热爱好者，一定会联想起2代中最后的镜头——拉格纳克的巨型坑洞。本作与前作之间的关系为玩家留下了有趣的悬念。非常期待游戏的发售！

埋没在地下的建筑物和飞艇残骸。这让人联想起3代中分隔南斯拉特的飞艇坠落遗迹，不过看样子这可有不少年头了，难道其中还隐藏着什么不为人知的秘密吗？



崩溃的建筑物



可以看到被洪水淹没的大教堂

阳光透过彩色玻璃在地面投下了流光幻影。在教堂背后，我们可以看到被水淹没的大楼。看来这个世界曾经遭受过巨大的打击。到底是什么原因呢？

残留着文明与灾难伤痕的世界 游戏关键词是「画面」与「音效」

初代“妖精战士”的广告打出了“画面与音效的RPG”这一宣传口号，片头动画中飞空艇银色诺亚号划破长空，为游戏者展现了遨游世界的雄壮气势。此后的作品中，这两个要素作为“妖精战士”系列的最重要主题也被继承了下来。当然，PS2上的“妖精战士”在画面与音效上自然会有非同寻常的品质——这一点毋庸置疑，游戏发售后玩家自然会体会到制作人的良苦用心。



画面与音效并不仅单指光源与音源的运用，还意味着如何巧妙地调和两者，创造出充满乐趣的场景。

光 游戏影像在PS2上获得了重生光彩照人

在完全采用3D技术绘制的“妖精战士”的世界中，随处可见实时描绘的动画场景。在这些动画中，制作组不惜成本，投入了以动态镜头捕捉为首的各项新技术。当然，战斗场景也是用3D动画绘制的，展现了充满魂力的摄影技巧和视觉效果。



如图所示，魂力十足的动作和耀眼的特殊攻击为游戏锦上添花。

游戏中的事件与战斗场景全部实现了3D化，演出效果得到了大幅的强化。



音 全部管弦乐伴奏和流畅的全程语音创造沁入心脾的感动

“妖精战士”的主题曲采用了管弦乐演奏，音乐中还融合了马特诺电子琴这样的罕见音色，在音效方面得到了显著的强化。此外，游戏还预定收录新的乐曲和歌曲。至于究竟会是什么样的曲子，演唱者又是哪位歌星，请诸位留意后续报道。



前作中的角色虽然只有在战斗场景中才有配音，但在本作中，所有的动画场景中均有豪华的配音阵容为角色配音，非常值得期待。

Kharg

将光辉耀眼的命运与坚定决心

本作的画面与音效为全新的主人公实现了完全的3D进化，身材也变得俊秀挺拔，他们细致入微的动作和表情将令游戏脱胎换骨，成为了一部宏伟的叙事诗。全新的画面和音效将会展现出生命跃动的光辉，创造出崭新的剧情。希望它能够凭借前作的良好口碑，取得更大的成功。



交谈时角色的表情会根据心理状况而发生微妙的变化，有利于玩家更好的体会游戏的剧情。

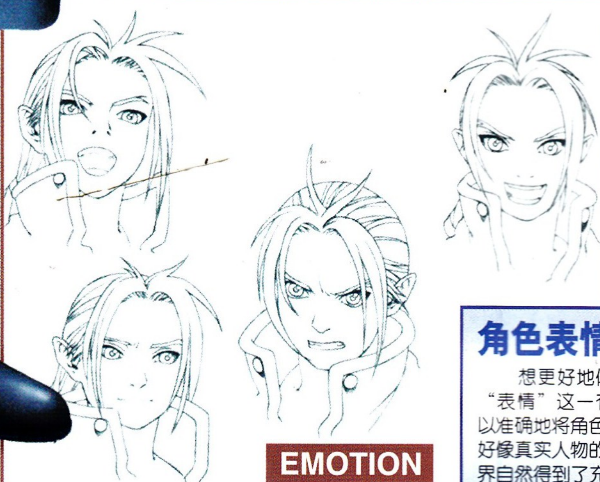
「战斗并不是为了显示自己的力量。作为青年骑士，我的使命是帮助和保护弱小的人们!」

卡格

卡格是一位17岁的青年，他和母亲住在尼德利亚的首都尤贝尔。卡格身为旧尼德利亚王室的子嗣，在众人的尊敬和疼爱下长大，现在身先士卒的参加了城中的防卫工作。充满男子汉气概的他虽然具有领袖气质，但也有性情直率容易被人欺骗的弱点。



尤贝尔拥有世界上的能量源泉「精灵石」矿床，他是否会因此而遭受魔族和军事国家的攻击呢？令人担心！



BATTLE

在战斗中使用的主要武器是剑，既然他积极参加防卫工作，看来对自己的实力相当有信心了？

角色表情将得到充分的体现

想更好地体现人物的内在感情，当然少不了“表情”这一有力武器。本作采用最新技术，可以准确地将角色的语言和口型结合，并且展现出了好像真实人物的身型动态。这样，角色们的内心世界自然得到了充分的表现。

「妖精战士 精灵黄昏」的模拟作战系统将战斗变为愉快的享受!!

本作战斗秉承1代的模式，采用模拟战略方式。这是一种敌我双方的角色在地图上按照各自的敏捷度顺序行动的作战方式。根据各人采取行动的不同，可以完成移动、攻击、支援等协同作战。特别是本作实现了完全的3D化，因此在战斗中增添了地形高低差的要素，战略性也获得了强化。而且移动和情节中使用过的场景，可以直接转换为战场，令战斗切换更为迅速，更富有戏剧性。



在发动魔法等特殊动作的场景中，镜头的角度将发生变化，更具魄力。

可以引诱敌人进入魔法攻击范围，一举将其歼灭，战略性更上一层楼。





在本作中，战斗场景存在高低差，或许存在某种不适合对付高处敌人的攻击方式吧。总之玩家必须在战斗中考虑周全，因此战斗更具战略性。

根据武器和必杀技不同，各种攻击均设定了不同的攻击范围。像波蕾特的武器，看上去是在长锁上拴了一把短刀，估计可以发挥远距离战斗的效果。看她从长锁上向敌人发出了火球，也许还有追加特殊攻击的招数吧？

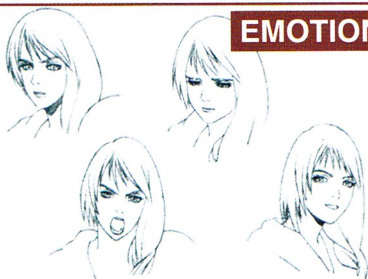


化为生命跃动的主角背负着制作者的满腔期望

「也许我只是为了满足自己的私心，难道这样也没有关系吗？
我想，真正必须战斗的时刻很快就会到来的。」

波蕾特

世代护卫旧尼德利亚王室的罗伊德家族的独生女，今年18岁，从小到大和卡格形影不离。为人谨慎，善于照顾别人，拥有非凡的忍耐力。



EVENT

ポーレット
魔族が他にも……？！

拥有强大实力，面对人们谈虎色变的魔族也毫无惧色。



看样子对于卡格不仅仅是青梅竹马的感情，卡格本人应该也有所察觉！究竟两个人的感情会如何发展呢？值得关注。



从武器判断，她应该擅长远距离的攻击，特殊技强大吗？

「我很害怕，但是不知道是否应该说出真相。
因为这也许会给这个国家带来灾难……我真的不想……」

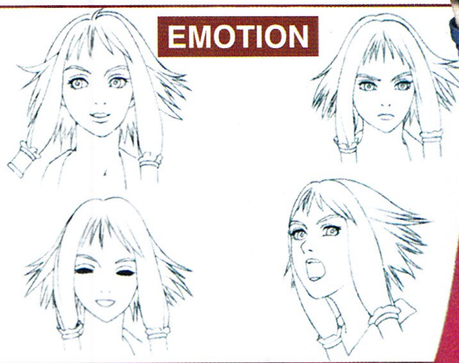
莉丽娅

本作的女主角，因为某种原因过着漂泊的生活。自从结识卡格之后，彼此之间产生了巨大的影响。17岁的莉丽娅拥有温柔的性格和决不放弃希望的坚强意志。她流浪的目的将在游戏中逐渐明朗。



从外表看，莉丽娅身上有一种奇异的氛围。她流浪的目的毫无疑问将是推动故事情节发展的关键要素。

据说，莉丽娅的善良纯洁甚至能够治愈自甘堕落的魔族的心，她是否会成为2代中莉莎那样的"魔兽使者"呢？



Paulet

Lilia

制作人使出浑身解数将故事情节演绎得惟妙惟肖！

游戏中使用了各种先进的技术，例如表现人物动作的动态捕捉技术，展现人物表情的动态表情技术和口型对照技术等。不仅如此，制作组还起用了强大的配音阵容，本作剧情部分的演出可谓毫不妥协。游戏为我们讲述了一个宏大的故事，描写了主人公结识众多个性鲜明的伙伴们的经历。展现了伙伴们同心协力为共同目标奋勇直前的飒爽英姿。关于伙伴们更加详细的情报，今后我们将继续进行报道。





在严重缺乏能源的世界中，会产生怎样的疑问呢？

浑身透着古怪的男子，他究竟是敌是友？值得研究！

这是城中的场景吗？为什么感觉到杀气冲天呢？



照射在卡格身上的光芒，到底是精灵的力量还是其它什么东西呢？

还有其他伙伴吗？



波蕾特背后的少年，在其它的画面中他好像也和卡格等人共同行动……？

索尼『黑暗之云』制作小组为玩家奉献的RPG最新作终于登场!!

『创世RPG』已进化到了如此境地!



DARK CHRONICLE 黑暗编年史

PS2	厂商：SCEI	发售日：2002年秋
	类型：RPG　价格：未定	其他：—

被誉为"创作世界的RPG"，深受玩家好评的SCE《黑云》制作人员又为我们带来了最新作品（并非续作）。这部融合了各种崭新内容的力作，究竟会给我们带来怎样引人入胜的乐趣和出人意料的惊喜呢？下面就让我们看看厂商为大家带来的最新情报吧！



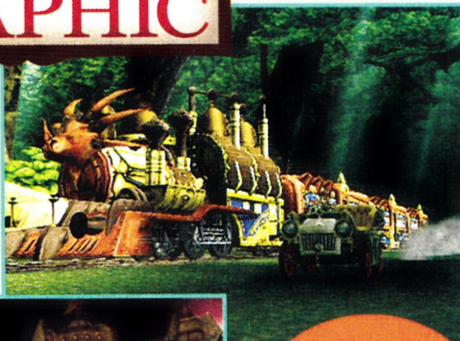
游戏『黑暗编年史』的世界观、角色以及战斗场景在这里公开!!

在《黑暗编年史》的第一次报道中，我们将为大家简要地介绍游戏的世界观，让大家有一个整体的印象，也好看看本作是不是自己心目中的RPG！

WORLD & GRAPHIC 游戏世界 游戏画面

美丽的世界令人心旷神怡 故事就是从这里展开

展现《黑暗编年史》世界观的画面可谓精益求精，画面质量达到了PS2上顶尖水准。在这个世界里，有着怎样的冒险在等待着我们呢？估计大家心中对游戏的期待度也在不断升温！赶快发售吧！



→ 3D引擎得到了强化，通过色调编译综合实现童话般的世界观。

↓游戏中的街道和建筑物被描绘得细致入微，如同拥有生命一般活灵活现！



这就是游戏崭新的冒险世界！

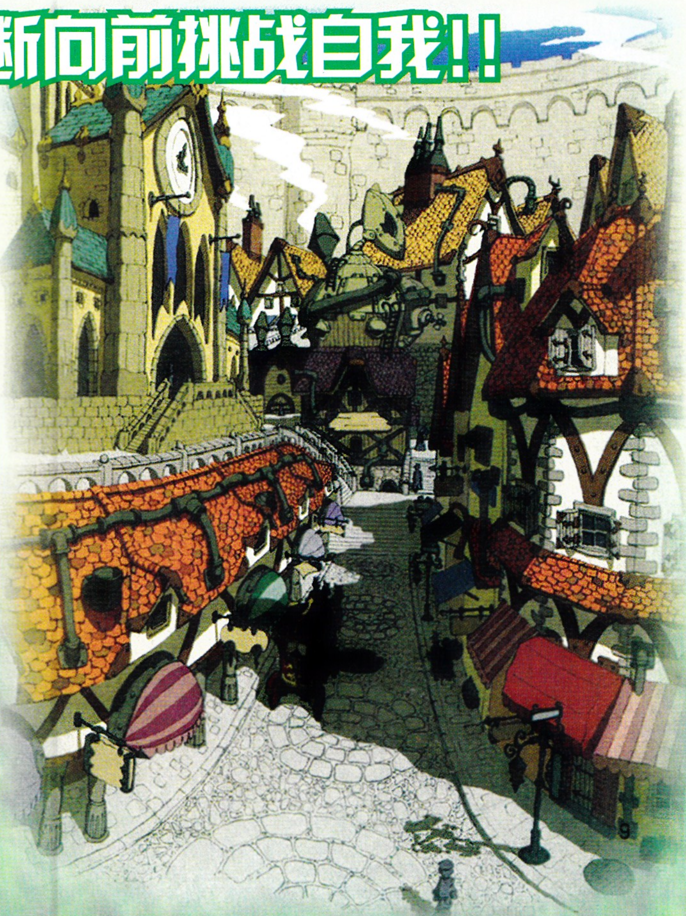
唯美的世界驱使游戏者不断向前挑战自我!!







←请注意勾起冒险者好奇心的美丽画面。



黑暗编年史关注要点！

请各位注意部分角色的喜怒哀乐以及充满感情的全程语音！

游戏的过人之处不仅仅在于美丽的画面！角色的表情也丰富多彩，细腻的表现了人物的情感，为剧情锦上添花。只要大家仔细看一看角色的表情，就能深切的体会到制作者对于画质的良苦用心。另外，充满激情的全程语音为情节的展开推波助澜，是不容错过的闪光点，可以更好的帮助玩家理解游戏内涵。



表情有细腻的表现

←角色的表情充分展现出人物的喜怒哀乐，从制作者对游戏画面的执着中可以感到他们干劲十足！



这是…马戏团吗？

←令人不安的小丑集团登场！自此充满迷雾般的古怪事件接踵而来！



←剧情部分的台词全部由真人配音，配合丰富多彩的表情，能够让游戏者更好的投入感情。

全程语音推动故事情节发展

完美特工斯内克与雷电装备一新，重返战场！这部满载新要素的完全版作品的名字为『合金装备索利德2・本质』！

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2 SUBSTANCE

合金装备 索利德2 本质

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2002年冬
	类型：谍报ACT	价格：未定	监督：小岛秀夫
XB	厂商：KONAMI		发售日：2002年冬
	类型：谍报ACT	价格：未定	监督：小岛秀夫

去年11月29日发售之后，在全世界疯狂热销创下新纪录的动作解谜游戏《合金装备索利德2・自由之子》挟着余威重返战场，这次登场的作品可以称得上是前作的完美进化版！

副标题“本质”有“实体”和“真相”的含义。本作收录了数量众多的新游戏模式，不愧为展现“合金装备索利德2”真实姿态的完美之作。与“合金装备索利德完全版”一样，游戏为全程英文配音，如果加上日文字幕，一定是一部学习英语的绝佳教材!?

目前，这款游戏预定在今年冬天同步推出ＰＳ2版和ＸＢＯＸ版，今天我们搜集了该作在Ｅ３上发布的最新消息，让广大读者率先目睹《合金装备２本质》的风采。

这次的版本是『本质』版!! 是完全修订版吗？不!!

VR MISSIONS

VR任务模式

这是在虚拟空间进行各种情况适应训练的游戏模式。该模式中共为游戏者准备了200多种变化多端的舞台，内容相当充实。让我们一鼓作气攻克所有的训练关卡，成就完美特工的威名吧！

游戏提供的训练任务竟然多达200多个！

↑一游戏者必须达成各种课题，例如躲避敌人的耳目前进，或是破坏特定目标。这就是久违的ＶＲ练习模式。

屏气凝神 挑战各种任务 攻克所有关卡！

ALTERN

游戏者可以在海上工厂、伪装坦克等本作中出现过的舞台体验执行其他任务的乐趣。虽然舞台一模一样，但是挑战的目标却截然不同，可以展开全新的挑战。

雷电出现在坦克上！

咦?酷哥斯内克还会玩滑板!?



←得心应手的施展高难度技巧，不愧是特工斯内克!

什么！斯内克在敌人的基地里玩滑板！？本作中竟然有这样令人惊讶的模式！在该模式里玩家可以在海上工厂中尽情表演高超的滑板技术，滑板的操纵者当然是斯内克。让我们利用障碍物，完成一连串高难动作吧！

简直是职业高手!!



游戏设定资料将同时发售!!

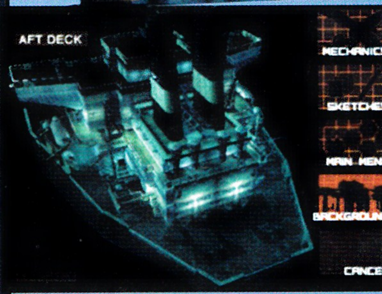
“合金装备索利德2自由之子”的资料设定集也会以软件形式发售，其中满载着原画设定等各种贵重资料。我们可以从各个角度反复观看舞台和角色模型，合金FANS们定会大呼过瘾！

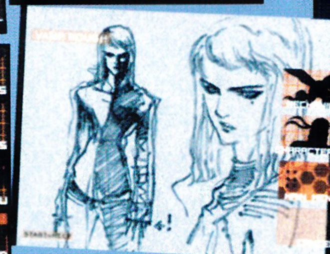


→连人物模型也能够自由操作→果然是划时代的资料集!



资料充实





珍贵的原画设定
毫无保留全部公开

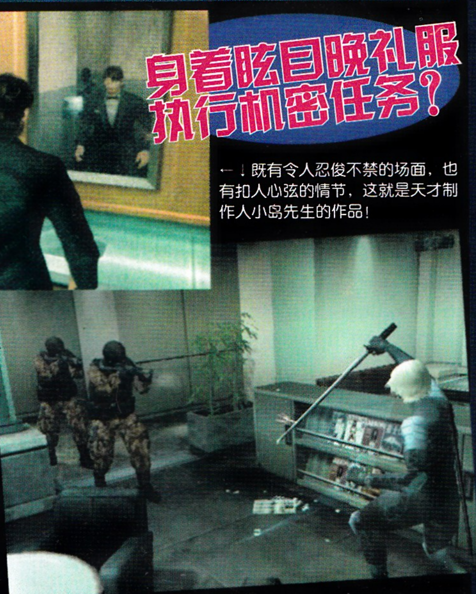
刚刚得到小岛导演献给广大读者的话!! 最让人挂怀的关键词是!?

“本质”与其说是像“完全版”那样增添了各种附加要素的作品，不如说是一部新要素占据大半内容的新作品。斯内克的运动神经非常出色，玩滑板也不在话下。当然，他的头脑也很敏锐（笑）。如果各位购买了本作，相信在3代发售之前可以玩个痛快。敬请诸位期待。



合金装备 索利德2 自由之子
监督：小岛秀夫

NATIVE MISSIONS
二选一的任务模式



身着眩目晚礼服执行机密任务?

←↓既有令人忍俊不禁的场面，也有扣人心弦的情节，这就是天才制作人小岛先生的作品!

主人公在同一舞台中执行不同的任务

SNAKE TALES
斯内克出动

虽然斯内克将主角宝座拱手让给了雷电，但是应各位合金迷的要求，他将再次在游戏中大显身手！新作满载着各种未曾公布的小插曲，令人期待！





↑斯内克登场！在雷电情节中他将怎样展示自己的高超本领呢?



斯内克赶快开火!!



新的高达传说即将诞生，这就是以地面搏杀为主要作战方式，散发着泥土气息的3D动作射击游戏《机动战士高达战记》！现在距离8月份的游戏发售已经时日无多，对于高达FANS而言，这款精彩大作不容错过!!



PS2	厂商：BANDAI	发售日：2002年8月
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——

新高达启动！以地面战为舞台的战术

MOBILE SUIT GUNDAM Lost War Chronicles

机动战士高达战记

多姿多彩的动作+编队+地面战斗！

这款突然公布的高达游戏令人大吃一惊，前作《基连的野望》是一部可以让游戏者细嚼慢咽的SLG，而本作却摇身一变成为了一部火爆的3D动作游戏。只要选择自己搭乘的MS和支援己方的两架僚机，便可立即开始执行任务！

在游戏中，玩家可以在市区和荒野等丰富多彩的舞台中体验风驰电掣充满对战感觉的激烈战斗!!



画面右下请注意！

画面右下方的窗口可以显示各种数据，例如可以使用的武器种类、残弹数量、推进器能量槽，甚至包括自机与僚机的当前队形。

ACTION& FORMATION 空中战！

要实现高速战斗，必须熟练运用跳跃技巧。本作中，游戏者竟然可以长时间的在天空飞行，甚至可以瞄准锁定空中的敌人，令战斗更加丰富。



画面右下方的“THRUSTER推进器”是显示弹跳能力的能量槽,需注意。

ACTION& FORMATION BATTLE 近距离三连斩！

使用近距离武器能连续攻击（最大次数为三连击）。看来在战斗中不仅可以从远处向敌人开火，甚至可以体验格斗游戏中近身肉搏的乐趣。



锁定敌人后，画面将显示双方的距离，在能见度恶劣的地方尤其重要?





在吉翁独立战争记中可以欣赏本作的预告动画

在5月2日BANDAI发售的《基连的野望》中，收录了介绍本作的动画片段，如果各位想亲眼确认MS神出鬼没的英姿就一定不能错过!!

在「GALLERY」的影象欣赏模式中可以观看动画片段。



这次我们只介绍游戏的标题画面，其他内容请大家自行观看，一睹MS疾风般的身影。

《机动战士高达基连的野望 吉翁独立战争记》中收录的《机动战士高达战记》的动画是开发中的作品，与正式版可能有所差异。这一点大家要留意!

动作射击游戏登场!!

从显示在左上方画面中的提示看来，所有的攻击都可以通过单个按键实现，十分方便。

对CPU操纵的僚机进行选择

游戏者操纵的机体将有两架CPU控制的僚机辅助作战。当然玩家也能够选择僚机的机体。不知道是否可以选择装甲厚实的机体作为僚机，用它们做诱饵让敌人成为猎物也许是个不错的办法。



碎骨混战!!

两军对垒时，至少会有架机体参加战斗，一场混战再所难免，一定要注意保存自己的实力。

特殊强力攻击!

特殊攻击相当于格斗游戏中的必杀技，每一种可以搭乘的MS，都拥有与机体性能相适应的必杀技。右图中的机体擅长接近战，它的必杀技炙炎魔杖是用钢丝缠住对方，然后将高压电送入敌人机体，把它们电成火红的烙铁。咦，怎么残弹数竟然是无限大?

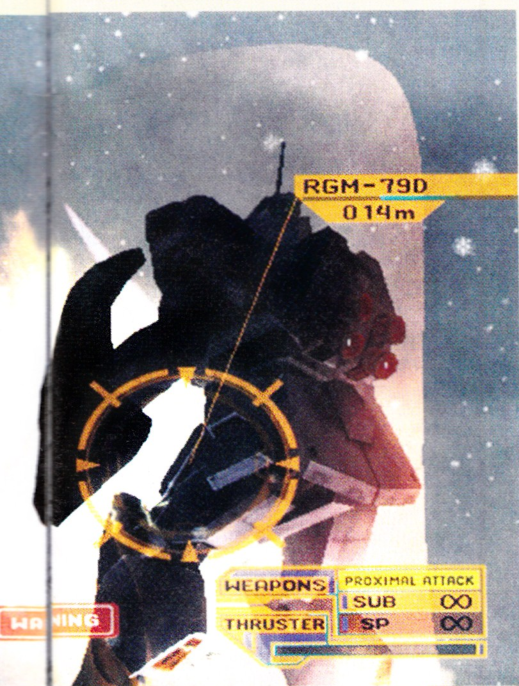






向僚机下达指令，在三种队形（下文中将会详细介绍）中进行切换，应对战局。

选择机体是玩家的自由，也许随着游戏的不断深入，可以选择的僚机也会不断增加。



锥形编队

在游戏中，玩家驾驶的机体将与僚机编队行动。锥形编队由游戏者开路，僚机配置在左右两侧的斜后方，非常强调玩家驾驶水平的阵形。一旦与敌人遭遇，游戏者就要立刻作出反应，适于索敌和移动，具有突破性。

基本移动



游戏者身先士卒，三架机体宛如破中之锥，无坚不摧，可以强行突破敌人的阵地。

V形编队

游戏者垫后，将两架僚机配置在前方，这就是V形编队。如果目标处有敌机守卫，那么利用僚机牵制敌人，乘机抢占目标也不失为上策。这种队形可以用来保护自己的安全，也许比较适合不擅长动作游戏的玩家。

强行突破



将僚机作为诱饵，这种阵形在强行突破敌据点时可以发挥作用。

散开

在这三种队形中唯一全部委任电脑操纵的模式就是"散开"。由于三架机体分头行动，因此比其他队形更容易发现敌人。不过由于战斗力过于分散，所以很危险。使用的时机难以把握。不过灵活运用的话也许可以受到奇效。

战友间的信任



各自为营的阵形，如果想尽快发现敌人的行踪，不妨一试。但要注意个体安全。

※连邦军的角色原画设定由川元利浩担当。 ※吉翁军的角色原画设定由逢坂浩司担当。

サルゲッチュ2
捉猴记2

想必大家已经对「捉猴记2」的发售日期望眼欲穿了吧，今天我们为各位读者带来了这个游戏的最新情报！除了大篇幅介绍游戏初期的几个趣味十足、充满挑战性的舞台之外，我们还将揭开神秘的集团「超级战队猴子五人组」的秘密！



PS2	厂商：SCE	发售日：2002.7.18
	类型：ACT	价格：5800日元　其他：——

全世界都是顽皮的猴子!为大家介绍一下游戏序盘的舞台!!

这次冒险的舞台，将遍布世界各地，到处都是大大小小顽皮的猴子。游戏中的各个舞台都是现实世界的缩影，玩家将与无法无天的毕波猴子军团在广阔的世界中展开角逐。游戏从一开始就热闹非凡，有轻松的舞台，也有满是机关陷阱的险地。在这里，我们将着重为喜欢这个系列的朋友们，比较详细地介绍其中的7个舞台。

阴森恐怖的古代城堡

阴森恐怖的古堡好像一座鬼屋，到处都埋伏着可恶的毕波军团的猴子们。它们有的躲在棺材中，有的身穿铠甲伺机偷袭，想尽一切办法吓唬游戏者。



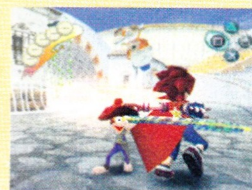
猴子骑士看起来十分强壮，让我们举起大棒迎击敌人！



突然发现一张可疑的画像，好像是蒙娜丽莎，不过仔细看看画像的脸……

热情洋溢的街道

这里是热情奔放的国度，舞台面积非常辽阔，所以猴子们跳跑的速度也数一数二。使用新发明「冲刺呼啦圈」，让敌人无处藏身吧。



我是刁士土哦，关键的时候要用冲刺一击。

把全世界顽皮的猴子一个不留一网打尽!!



迤逦的海边公园

从海边公园可以眺望远处的摩天大楼，公园中央耸立着「自由猴子雕像」，雕像手里握着的竟是一串香蕉！这一关非常的轻松，建议大家在这里掌握基本的捉猴技巧。



追上猴子，将它们绳之以法，这是基本中的基本。

可笑的忍者城堡

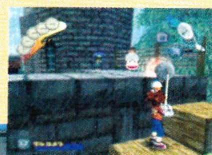
在宏伟的城池中一显古装武士的风范，敌人种类也别具一格，猴忍者与猴五佑卫门均是难缠对手。突破各式各样的机关奋勇直前！



猴子忍者用包袱皮施展出了隐身术……

温馨的和风村落

这是十分温馨的舞台，和风轻拂风车缓缓转动。毕波军团的猴子们就躲藏在各个角落之中。灵活运用猴子雷达找出它们的藏身之地！



猴子雷达发出滴滴的蜂鸣声，发现猴子的踪迹了！

在草原上和猴子展开追逐，似乎有点童话的气息。

似曾相识的工厂

这个工厂透着古怪，利用传送带突破阻挡前进的货物储藏区。面对驾驶机器人向玩家发动袭击的猴子，自然要用机器人正面还击。



毕波军团的猴子居然会发射火箭炮！



双方的机器人展开了激烈的较量，究竟谁能取得胜利？！

无眠的博彩城市

这里是不眠的都市、娱乐的殿堂——博彩之城！！欢乐的非洲舞蹈猴子与危险的赌博猴子，对未成年的小光来说是不是太刺激性了！？



今夜是狂欢之夜？！活泼的非洲舞蹈猴子！活捉

强劲的对手终于出现了!!
它们的名字就是
グレート戦隊
超级战队猴子五人组



我们来保卫猴子们的和平！

为了保卫猴子们的和平与欢乐，新英雄们终于粉墨登场了！让我们来介绍一下猴子五人组的成员！



战队中头脑最冷静的成员，有风驰电掣的速度！好为人师，甚至要向小光灌输「过马路的交通规则」。说话的语气自然也装模作样令人生厌。



高速独轮车攻击！你能跟得上它的速度吗？

速度至上
猴子・布鲁

战队中身材最魁梧的巨汉，相扑是他的拿手好戏，不过说话却有些女里女气。它古怪的动作令小光疑惑，但是速度却十分敏捷，与巨大的体形毫不相称。



耶罗宽大的腰围，让人看起来就像土俑一样。

力量超群
猴子・耶罗



战队的领袖，生长在乡下，拥有一身怪力。非常向往大城市中的职业摔跤手，每天的肌肉训练是它必不可少的运动。最擅长德国式弓形擒拿手等摔跤技术！

必杀技旋风锤威力惊人，玩家将会和它在擂台上一决胜负。



臭气熏天的放屁攻击，这应该算犯规吧！

热血队长
猴子・莱德



毕波军团的科学家，也是战队的智囊。为了打倒小光，开发出了和小光一模一样的机器人。动不动就闪腰是它最大的弱点。

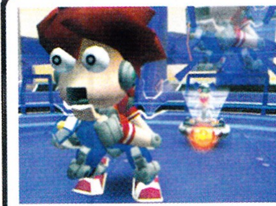


战队中惟一的女性，理想是成为猴子世界中的偶像。平常十分可爱，可一旦发怒，态度变化令人瞠目。它破口大骂的时候用的可是关西方言。



嫔可正在举办个唱，主人公将在歌声中与它展开激战。

性感女郎？
猴子・嫔可



小光机器人和怀特的动作完全一致！

热爱发明
猴子・怀特



哎呀！好热闹哦！还有各种各样的猴子!!

猴子五人组真是帅呆了！不过，我们也不会轻易认输的！我来为大家介绍几个秘密武器！

猴子伍佑卫门

看这身打扮如果不是歌舞伎演员就是白痴，其实它的真实身份是猴子忍者部队的队长，可是个难缠的角色。

猴子小丑

打扮成小丑模样的猴子，擅长走钢丝，经常待在高处，你能抓住它吗？

猴子船长

意大利式的两撇胡子果然很新潮，它是游览船的船长。



猴子忍者

从事忍者职业的猴子，不仅能够用锅盖防御进攻，还能施放手利剑。



猴子闲人

总是载歌载舞的猴子，假发模样的头盔倒是十分可爱。



猴子斗牛士

喜欢斗牛的猴子，它会用红色的布迷惑小光避开攻击。



猴子骑士

身穿坚硬盔甲的西洋猴子骑士，如果不用棍子打碎盔甲，就别想抓住它。



阿尔格斯的战士





16年前，在街机上曾经出现过一款名作大受玩家喜爱。在这款横版动作游戏中，玩家操纵的主人公手持类似悠悠球般伸缩自如的武器，打倒从太古复活的怪物，它的名字就是《阿尔格斯的战士》！这次我们所介绍的PS2版《阿尔格斯的战士》既不是街机续作，也不是移植版。用制作人兼松先生话来说：这次的尝试是凭借想象力再现的作品。本作虽然继承了前作的标题、时代背景和灵魂，但却是一部崭新的作品。

PS2	厂商：TECMO		发售日：2002年冬
	类型：AVG	价格：未定	监制：兼松聪

拥有超强破坏力的传说中的神具"命运之轮"!!

宏大的世界观引领我们进入浪漫的古代传奇

本作的舞台位于远古神话时代中的传说之岛——“阿尔格斯”。阿尔格斯是好像古罗马一样的王国，拥有地中海上最强大的军事力量，岛上美丽的神殿鳞次栉比，自然风光秀丽，人们醉心于竞技场中剑斗士的角逐纷争……

在《阿尔格斯的战士》中，细致的游戏设定和美丽画面再现出浪漫的神话世界，令游戏者心驰神往，如醉如痴。

游戏场景原画设定





↑一般来讲，游戏中的画面往往会省略掉原画设定中的很多细节，但是本作的画面效果却超越了原画，为玩家展现了一个美丽而逼真的世界。敬请期待。

游戏画面

制作人的只言片语

我非常喜欢希腊神话和罗马神话中的世界，它们让我联想起公元前的地中海地区。上图中的原画设定和游戏画面中的建筑物就是竞技场。我想大家从中也能感受到我们所希望表达的世界观。在游戏画面的实际制作中，我们力图为这个想象中虚幻的世界注入灵魂，赋予数码世界的生命气息。另外，我们从构造上考虑，将竞技场的地下部分设计成为了1到2层的多层结构。

各个舞台的原画设定映入眼帘



↑一主人公们将在这个充满浪漫气息，且神秘莫测的古代世界中展开历险。



空中宫殿

这就是游戏舞台 美丽的阿尔格斯岛







↑每个舞台都别具风格，美丽庄严，但又蕴藏杀机。那么主人公们的目的地究竟是哪里呢？

神秘的女性!?



在动画中登场的美丽女性，金色的长发随风飘拂，手上停着一只小鸟。她与故事情节的发展存在怎样的关联呢？让我们看看制作人的说法吧。

制作人的只言片语

关于这位神秘女性的情况，我们准备暂时保密，不过她给人的感觉大概就是女主角+公主……这样的设定吧。（笑）

超破坏

“超破坏”是本作的关键词之一。主人公手中的武器命运之轮能够一击粉碎所有的敌人和障碍物。你完全可以体验一口气打倒20个敌人的爽快感，不仅如此，命运之轮的破坏力也可以消灭敌人之外的东西……它的使用备受瞩目。

制作人的只言片语

我们要突出的是超强的破坏力，决不会辜负大家的期待。主人公不仅能破坏游戏者能够想象到的一切物体，而且一定会为各位带来惊喜。我们希望看到的就是玩家手握游戏手柄，嘴里不断狂呼“哇，实在太棒了！这才是爽快感”。



↑这是在街机版中登场的罗尔法吗？将敌人一网打尽的爽快感实在难以言表。

→是否能够摧毁所有的障碍物和背景呢？

敌人"Titan"

所谓泰坦就是，远古覆盖在地表的原始形态的生命体“盖亚”分裂形成的古代生命体。虽然拥有强大的力量，但是毫无理性，只知道一味贪婪地繁殖。因此被众神所驱逐，封入了冥界。此后，神又创造了人类。但是若干年后，邪恶的泰坦再一次来到了人间。

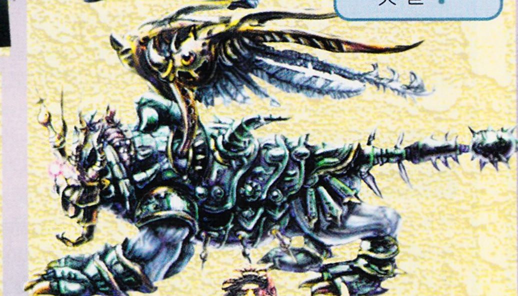
主人公的敌人是古代生命体!!





制作人的只言片语

敌人是「Titan」，也就是神话中经常出现的泰坦，巨人之类的东西。每一关都会有与游戏情节和舞台息息相关的泰坦登场，逐一将他们消灭才能取得最终的胜利。



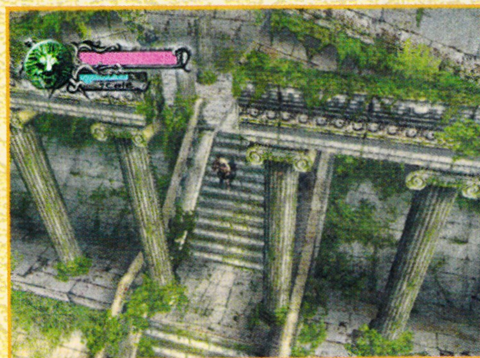


第一关BOSS 海卡顿凯尔



↑海卡顿凯尔钻出地面出现在竞技场上，展现大魄力的战斗场面！不过我们非常关心这样巨大的敌人该如何打倒呢？

在实际的游戏制作中将获得更高的画面品质!!





上一页中的原画也将如此完美地再现！令人唏嘘不已。

←精致的游戏画面和古典风格的背景音乐令玩家的临场感大幅增强！

世界观的设定令游戏者误以为踏入了神话世界



↓→幻想与真实的绝妙平衡，构筑了充满古典神韵的游戏世界。畅游其中的感受不同凡响！





GAME NEWS

游戏新闻眼

本期新闻眼统计时间

5月17日～6月16日

GAME SOFTWARE EXPRESS

卷首特辑 SOCCP!!

大牌软件商的日子过得顺心吗？ 日本游戏业是否已经露出了复苏的苗头？

日本游戏厂商经营状况全剖析！

本刊综合消息　每年三月，是游戏业各大企业的财政决算月。而按照惯例，在每年的5月之前，只要是上市企业，不管你做了多少广告、吹了多少次"绝赞发卖"，都必须老老实实地把过去12个月的经济情况向大众彻底公开。而日本游戏业的整体境况，也就都能够在这些财务报表中一一反映出来。

日本最主要的8大游戏厂商（SONY、NINTENDO、SEGA、KONAMI、NAMCO、CAPCOM和SQUARE），在2002年度都获得了营业利润，从一定程度上表现出日本游戏业已经开始复苏的苗头。不过，日本本土经济的不景气，压制了游戏业的反弹速度，另外，SEGA、CAPCOM、NAMCO的营业利润有很大一部分是建立在关闭不振街机中心基础上、通过裁员和重组得到的，从这个角度来看，游戏业没有可能在短时间内恢复到3年前的水平。

去年日本游戏业的另一个特点是海外市场扩张成为时尚，越来越多的公司，包括SEGA、NAMCO、KOEI都把注意力集中到了日本以外的领土，而美国和欧洲游戏业在9·11之后的疯狂增长更是让他们尝到了不少甜头。相对于几乎无法打入日本市场的欧美游戏商来讲，日本游戏商要幸运多了。



←评价一个企业的成败，财务报表是最有说服力的证据。无论他说"主机卖了多少部"、"软件发了多少款"，最关键的还是要看纯利获得了几钱。那么，身处日本游戏业界风口浪尖的10家厂商，在2001财年都有着怎样表现呢？

2001财政年度可以被看作是风雨来临前的序章，从今年开始，各大硬件商之间的竞争将变得更加惨烈，降价、促销……究竟怎样才能成为最后的赢家呢？

注：2001财年指2001年4月1日至2002年3月31日。

任天堂

销售总额：5548亿8600万日元

营业利益：1191亿5100万日元

经常利益：1866亿1800万日元

任天堂仍然是目前日本业界最赚钱的游戏公司。从报表中可以看出，任天堂的主营收入占据了最终利润的63.8%，其主要的利润来自于GBA的大热销和海外市场的开拓。去年财政年度内，GBA在日本国内售出了492万台，相关软件1024万份；而海外市场更是达到了1217万台、软件3682万份的绝好成绩。所以尽管NGC在去年基本上碌碌无为，但任天堂仍然钱包满满。另外与日本其他企业所不同的是，任天堂是目前唯一不向银行或其他企业贷款的软件公司，项目开发完全不受到投资方的干扰，因而产品质量能够一直保持较高的水准。

任天堂计划在这个财年里达成全世界1900万台GBA、1200万台NGC的普及率，看来其以攫金为唯一目标的愿望仍不可改变。



↑动物之森等游戏充满了任氏童趣！

↓手掌机是山内的命根子！只要有GBA在，任天堂的帝国就会昌盛不衰！？



SCEI

销售总额：7兆5783亿日元

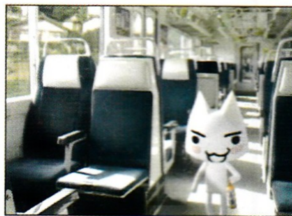
营业利益：1346亿日元

经常利益：153 亿日元

作为日本目前仅有的两家硬件厂商之一、而且是占据了全世界游戏业老大位置的SCEI，日子过得却没有想象中那么风光。在硬件销售的支持下，SCEI去年的销售总额达到了惊人的7.5兆日元，但是最终的收益却只有153亿，不但比不上任天堂，就连KONAMI的水准都没有达到，这不得不让人感叹大哥的位置确实难坐。

SCEI的主要亏损来自于PS2硬件销售，而这方面的亏损随着PS2硬件在今年的价格下调将会进一步增多。不过，由于主机的进一步普及和转移至我国生产，SCEI的收获季节也已经来临。

去年索尼一共卖出PS2游戏1亿2180万份，软件销售额高达1.37兆日元，比上一个财政年度增长了52%，这也是SCEI使营业利益由红转黑的主要原因，相信今年会有更大的收获。



↑PS家族的无敌幸运星井上多罗。

↓PS2的霸王相令竞争对手步履蹒跚！



在分析日本的财务报表时，我们有必要了解一下日本常用的表示利润的方式！

■营业利益：指主营业务利润，计算公式为销售额－（销售成本＋销售费支出＋管理费用支出）；

■经常利益：指公司获得的最终利润，除营业利益之外，还包括房地产、股票等其他投资所获得的利润；

诚然，看一个公司的生存情况，是要看"经常利益"这个数字，因为它是表明公司最终是否盈利的重要标尺(也就是纯利的获得情况)。但衡量一个软件公司的发展情况时，最重要的指标并不是经常利益，而是标志着主营业务利润的"营业利润"；许多软件商也正是因为"营业利益"不佳，更偏重于用"经常利益"来自我包装。不过，当一个以软件开发为主业的公司不得不把收购、股票、房地产等收益作为主要盈利来源的时候，它已经不再属于业界讨论的范畴了。

日本游戏业6大软件商 2001财年经营状况结算

除了日本传统的8大软件商(SONY、NINTENDO、SEGA、KONAMI、NAMCO、CAPCOM和SQUARE)外，我们还收录了TECMO和KOEI的财务情况(见本页下方)。凭借“真三国无双2”和“DOA3”的热销，上述两家日本传统的软件商近年异军突起，不但摆脱了财政赤字的尴尬局面，还为一跃成为了赚钱大户!(利润甚至超过了ENIX、NAMCO等大牌厂商)!

亏损来自大川赠证券市值下跌
SEGA

销售总额：2063亿日元
营业利益：142亿日元
经常利益：亏损178亿日元

对于世嘉来讲，亏损似乎是理所当然的，而盈利反倒成了真正的新闻。由于常年涉足硬件竞争和内部管理机制老化，世嘉连续4年亏损超过4亿美元。到了2001年度，由于主营业务的扭亏为盈，最终亏损额下降到不足1.5亿美元(本财年主要亏损来自大川功所赠让的有价证券市值大幅下跌)，对于世嘉以及关心世嘉的人们来说，这都是一个好消息。

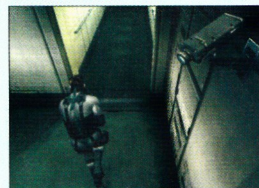
但是世嘉的营业利益并非主要来自于计划中的跨平台家用软件的销售，而是来自于街机市场的复苏——事实上拯救了公司的主要就是VF4和德比赛马，这不由得仍然让人对其未来的发展捏一把汗。SEGA的跨平台策略在2001年度中并没有很好的体现出来，除了VF4、创造球会这两个PS2游戏在日本略有斩获之外，其他的SEGA游戏并未取得让人瞩目的成绩。看来，世嘉准备在今年达到销售总额2100亿日元、经常利益180亿的目标，还并不容易。

软件霸主地位已开始动摇
KONAMI

销售总额：2255亿日元
营业利益：不详
经常利益：268 亿

KONAMI赚钱在业界是出了名的。不过在2001财年，这家公司并没有能够继续保持已连续4年的增收增益状况。虽然销售总额比上一年度增长了31.5%，但是由于以往的获利大户游戏王卡片的收益锐减，使得其去年的经常利益实际下降了26.2%。

KONAMI去年的主业收入成绩不错，一共销售软件2030万份，是日本纯软件公司中销量最多的，而仅合金装备2一款游戏就在全球卖出了500万份。但是，与其他软件公司相比，科乐美的看家作品太少，而开发成本却较高，加上游戏王卡片的吸引力持续下降等原因，KONAMI这个财年的状况并不会很乐观。



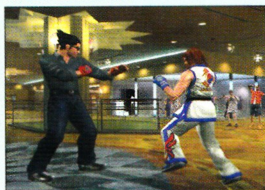
↑合金2袭卷全球。

财务状况依旧表现稳定
NAMCO

销售总额：1521亿日元
营业利益：不详
经常利益：46 亿日元

上个月刚悲哀地表示自己已退出“大型软件公司”的南梦宫，其财政决算却并没有人们想象中的那么差。由于比较干净利落地关闭了不能盈利的主题公园和街机厅，南梦宫在街机方面的收益情况由红转黑，没有再对公司发展造成更大影响。而家用游戏方面也有一定的好转，去年在全球总共销售游戏近900万份，其中的异度装甲、皇牌空战和铁拳4都分别卖出了45万、45万和40万，是收入的主要来源，成绩还算及格。

南梦宫计划在这个财政年度中制作32个游戏(含13个PS2、5个GC和4个XB)，希望能够达到年度发售1050万份、经常利益77亿日元的目标。



↑南梦宫手中的王牌!

FF电影成为罪魁祸首
SQUARE

销售总额：366亿日元
营业利益：40亿日元
经常利益：亏损165亿日元

确切来看，SQUARE在主营业务收入方面还是做得相当不错的。虽然2001年度的销售收入比前一年下降了51.5%，但由于其主打产品FFX全世界发售超过400万份，与迪斯尼合作的王国之心在日本也销售了超过60万份，使得SQUARE扭转了上一财年亏损26亿日元的尴尬局面。如果不是去年莫名其妙地涉足电影业，并在FF电影版上造成巨额亏损，公司步入小康绝没问题。不过看起来史氏已经吸取了盲目冒进的教训，在这个财政年度中，FFXI已经顺利完成20万会员达成的目标，加上与任氏的合作、以及明年的FF12，完成2002财年44亿日元的利润看来并没有太大的问题。



↑FF11的大魄力画面。

业绩支柱仍然是DQ系列
ENIX

销售总额：248亿2500万日元
营业利益：74亿500万日元
经常利益：74 亿8900万日元

中国的玩家大概永远无法把酱油和ENIX联系在一起，不过DQ的始祖确实也涉足于食品业——比如天津松泰食品公司就是ENIX的一个子公司。ENIX去年没有太出彩的软件，但是复刻版的DQ却仍然出人意料的取得了过百万的好成绩，加上公司在中国获得了网络游戏的成功，使得ENIX的主营收入仍然保持较高的水平。然而通过分析营业利益和经常利益之间的数据也可以看出，ENIX非主营项目的状况令人担忧。



↑ENIX的网络游戏瞄准了PC市场。

在这个财政年度里，玩家更希望看到ENIX的大作和新作出现，现在的ENIX给人一种心不在焉的感觉。但对于PLAYER来说，酱油毕竟没有DQ可爱。

低成本多平台策略大获全胜
CAPCOM

销售总额：627亿日元
营业利益：不详
经常利益：92 亿日元

在经历了数年前几乎关门倒闭的财政危机之后，CAPCOM这几年实行了灵活的多平台开发以及活用“生化危机”引擎的低成本开发等策略，加上对街机部门的重组成功，不但把公司从悬崖边拉了回来，更使得CAPCOM成为了日本软件行业的赚钱大户。

沿用“生化2.5”引擎的“鬼2”开发成本极低，游戏销量却很大，与此类同的还有“魔颤”和复刻版生化系列，这些游戏令CAPCOM在家用软件方面的销售额增长了50%。

CAPCOM今年突破900万销量的希望主要寄托在PS2“AUTO MODILISTER”、“魔颤2”以及GC“生化危机0”这三部作品上。



↑GC生化0中男主角。

附录1：在业界最为知名的墙头草TECMO，仍然依靠着DOA众美女的大波维持着业绩持续增长的势头。销售总额110亿1700万日元，经常利益22 亿1900万日元。

附录2：老牌的策略游戏公司光荣，史上第一个过百万的游戏却是纯动作类的《真三国无双2》(122万)。经历了日本业界大风大浪的光荣也开始了这种商业味道很浓的行为，而且一抢就抢了个盆满钵满，销售总额达188亿9300万日元，经常利益90 亿4200万。


SOFTWARE

进化版VF4意外亮相街机展 世嘉发布Evolution相关细节

本刊日本专讯　一直被各种传闻包围的VF4强化版终于揪起了神秘面纱。6月11日，世嘉在自己举办的“街机2002春季展”中意外的公布了进化版VF4的最新情报，并提供了试玩机台。至此，传说中的“VF4.1版”终于得到了证实。

据悉，这款进化版VF4被正式定名为《VF4 Evolution》，游戏除了对原有13名角色的技巧进行调整外，还将加入两位新角色，分别是使用柔道的投摔型角色日守刚（ひのがみごう）和精通腿技的布莱德·邦斯（ブラッド・バーンズ）。而事先被玩家寄予厚望的鹰岚依然没有出现在新版中。此外，一些蕴涵天候变化的新舞台，以及按照指定规则战胜对手的任务模式和击倒VF名人获得称号的王冠模式，也将出现在“VF4E”中。

目前《VF4 Evolution》预定今年8月推出，对应基板不明。


←两位新角色亮相。


↑VF4E会登场XBOX吗？令人关注！！


↓VF4E的试玩机台前人头攒动。


EVENT

山内结束53年铁腕统治 岩田聪接替任天堂掌门宝座

本刊日本专讯　游戏帝国任天堂终于改朝换代。5月24日，任天堂正式宣布现任社长山内溥的任期将到5月31日结束，任氏家族的产业将交由年仅42岁的岩田聪董事接替，现年69岁的原任天堂副社长浅田笃转任会长一职。

任天堂的新社长岩田聪，曾配合任天堂开发FC专用游戏“GOLF”，创立了任天堂游戏“简单、易玩”这个至今被奉为真理的规则。由于其优异的表现以及在游戏设计和管理上的天分引起了山内溥的注意，2000年成为任天堂持股董事。在担任社长一职前，他是任天堂董事经营企划室长兼HAL的董事社长。


TALKING

山内证实FF年内登陆GC 岩田认为网络游戏为时尚早

本刊日本专讯　“GC版最终幻想将在年内发售。”任天堂前社长山内溥在6月6日于东京召开的记者发布会上郑重的宣布。山内表示，如果开发工作一切顺利的话，GC版FF一定会在今年内推出，这成为是一款能够左右日本游戏业界的软件！而史克威尔的子公司为GC和GBA制作FF，不仅开发周期短、费用低，游戏的完成度也会更上一层楼。这次合作将是业界瞩目的范例。

同时，任氏新社长岩田聪也对网络游戏发表了看法，他认为网络游戏为时尚早，由于网络游戏的销量远远低于同类型的单机版游戏，所以任天堂制作网络游戏的可能性不大。岩田表示，“史克威尔的FF每一作都有200万套出货量，但是在线版FF的出货量仅为20万。FF11的成败与否，将直接关系着日本游戏业界对于在线游戏的看法。”



←史氏与任天堂的绝唱。


TALKING

GBA口袋妖怪11月发售确定 岩田聪描述任天堂未来战略

本刊日本消息　最近，任天堂新任社长岩田聪在经营方针说明会上就任天堂今后的战略发表了演说，经整理后要点如下：

1.由岩田聪领导的全新经营团队，将继续秉承任天堂的游戏性路线；2.截止2005年3月底，GC的全球出货目标为5000万台；3.凭借杰出的3D卡通表现，GC“塞尔达传说”的发售必将盛况空前（GC塞尔达获E3展3项大奖）；4.GBA版“口袋妖怪”预计今年11月在日本率先推出，明年年初在北美和欧洲发售；5.任天堂并非不重视网络游戏，但是在进行了客观审慎地市场调研后，我们认为目前并不适宜全力投入网络开发。

最后，岩田重申，由于GC的开发环境十分完善，以往开发一款游戏要花2～3年的时代已经过去，缩短制作时间才能有效降低成本。


←塞尔达的画面令人惊愕。


←角色的表情活灵活现。



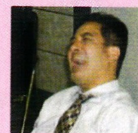
山内 溥

对任天堂进行了长达53年铁腕统治的原社长山内溥，出生于1927年，从京都商业学校毕业后进入早稻田大学法学系学习，但大学学业刚刚开始，山内就因为父亲病重而成为任天堂这个家族产业的第三代继承人，并在1950年辍学。33年后，任天堂出人意料的从扑克牌厂蜕变为电视游戏的鼻祖，其首代电视游戏主机“FAMILY COMPUTER”开创了现代娱乐业的一个全新篇章。1992年山内斥巨资买下了心仪已久的美国棒球职业联盟“水手队”，2001年发表了“在21世纪退职”的宣言，但很快又表示“在近2年内不会考虑接班人的问题”。



岩田 聪

任天堂的新社长岩田聪，被业界称作“天才的程序员”。1982年从东京工业大学情报工程专业毕业后加入了HAL研究所，2年以后担任HAL的董事。在进入HAL的时候，岩田就开始配合任天堂，成为了FC游戏“气球大战”的程序设计师。HAL在92年因欠下巨额债款陷入严重经济危机时，而后任天堂就主动投入资金，把HAL和岩田聪从危机中解放了出来。


←左图为山内的儿子，据说是纨绔子弟的典型例子。小山内完全无法承担老爸托付的重任。

记者的意见

今年2月28日，宫本茂和岩田聪双双荣获美国互动艺术科学协会()颁发的年度最佳D.I.C.E.制作人，可见目前的任天堂正走向开放而更有包涵性的格局。D.I.C.E.是设计、创新、创造、娱乐四个英文单词的简称，不但可以作为任天堂游戏制作的主导宗旨，更是对新时代任天堂的发展思路做了形象的概括。开拓更广的用户层，将一朝反目的第三方厂商重新拉拢为愉快合作的伙伴，只要在这条道路上坚持走下去，相信岩田聪这位曾创造出“卡比”和“大乱斗”的社长，针对索尼而发的一句豪言“次世代主机战争远未结束”并非空言！

VIP专访 本月聚焦

SQUARE社长

和田洋一

阐述公司的未来

退出电影制作，独立流通会社，全力投入游戏开发
史克威尔社长和田洋一接受日刊电击王独家专访

最近，日本《电击王》杂志造访了日本大牌软件SQUARE，并就公司未来的发展对新任社长和田洋一进行了专访。由于SQUARE宣布退出电影事业，并将流通会社Digicube独立出去，加上与任天堂的重归于好等许多爆炸新闻，社长和田洋一的言论更加引人注目。

与任天堂的合作 是基于相同的游戏理念

记者■去年的SQUARE经历了许多风浪，作为一家现代型企业，公司内部一定立刻进行了调整吧。

和田■为了强化游戏开发，我们对公司进行了一些调整。比如说将流通会社Digicube独立出去、退出电影事业。虽然我们在电影制作方面取得了许多突破，但是制作电影与制作游戏毕竟是截然不同的两个行业。再有就是对网络游戏的调研，以及考虑应该给游戏开发提供怎样的辅助，大致就是上述这四点吧。总之，在去年里，我们就是这样到处修修补补地过日子，不过现在我们总算可以踩油门进入下一阶段了。

记者■对于任天堂与SQUARE之间的关系，似乎不再是单纯的生意上的往来，而是使人感受到一种不快。和田先生为此一直在到处奔走，以消除这种影响而努力。

和田■能够重新展开合作，是因为我们和任天堂对目前业界的问题看法一致。如果再找不出游戏的新趣味，就会影响到整体业界。以这种观点来看，硬要说SQUARE是“哪一个阵营”并没有实际意义。

记者■如果 SQUARE要在GC上制作游戏，那么持有股票的SCE是对于这类事情有什么规定吗?

和田■虽然我们接受了SCE的第三者分配增资，但那并没有关系。在契约书上是写成怎样，或是第三者分配之类的都不构成问题。其实这种话题很容易导致“阵营”之类的解释，引起玩家的恐慌。最近某些传媒就说FF系列的全部作品都会在GC上重现，但事实并非如此。

记者■从目前公布的游戏看，SQUARE在GBA上的开发计划似乎都是简单的复制品?

和田■其实FFT就是完全重新制作的游戏，因为它连剧本也经过了重新编写。我们并不打算把FF从第一代开始按顺序进行简单的移植。

和田式经营法 风险是该被控制的东西

记者■SQUARE的开拓精神令人钦佩，为了拓展市场，竟然不惜拿百万级的大作进行尝试，对此你们一点也不担心吗?

和田■当然会担心（笑）。但是SQUARE的特点就是富于挑战精神。挑战就会有风险。其实所谓的经营，并非回避风险，而是要控制风险。如果经营者害怕担风险，那么SQUARE对于那些天才的创作者也就毫无吸引力而言了。

记者■据说和田先生也是游戏发烧友，那么从玩家的视点来看，您觉得FF11怎样呢?

和田■这是第一个人际对战的游戏，人与人之间进行交流，由玩家们自身引发事件本身是最大的乐趣，这就触及了游戏娱乐的实质。我曾深入玩过FF11，它的世界充满了FF气息。只要你稍微深入，就会感到在线版FF竟是一款“不会结束的游戏”。不仅基本系统设计得比较完善，我们也计划追加新地图和发生的新事件。就像在主题公园里举办篝火晚会那样，在这个虚拟世界里将发生形形色色的新鲜事，让它一直保持新鲜感。

FF11趣味性的传播多少需要一段时间，所以我们把销售着眼于长期的规划上。至少不能仅凭一两个月就下结论。这或许和RPG游戏刚出现时的情况非常相似，当时大家都搞不清究竟该怎么玩RPG才好。

记者■网络游戏将成为SQUARE业绩的支柱之一吗?

和田■虽然现在已经着手开发FF11之后的网络游戏，但它并不是最近就能发售的东西。由于我们想做虚拟整个社会的网络游戏，所以我们要好好关注FF11的社会将以什么方式形成，并以什么方式发展下去。不过，现在的工作中心仍是让更多玩家了解到FF11的有趣之处。

期待创作者 回归游戏原点的作品

记者■SQUARE将以“回归原点”为主题，开拓出一个崭新的时代。

和田■前一阵开发“皇家骑士团”的QUEST小组找到我们，交涉的结果是SQUARE得到了QUEST小组的人才与精神财富。虽然现在还没考虑为哪个平台开发“皇家骑士团”，不过我很希望松野泰己能够继续制作“皇家骑士团”系列的作品。但是这要等到他完成明年的FF12之后。

说到FF12，那将是一款单机版游戏，松野泰己在其中担任剧本策划和监督工作。

至于已经签约特殊制作人的坂口博信，我个人也期待他今后能继续推出令业界震动的游戏。尽管我连他下一个将使用什么媒体都不知道，但是我相信他心中一定正在策划具有互动性内容的新作品。他也有能力实现自己的梦想。

总而言之，我认为SQUARE明年的作品肯定能让玩家们满意。敬请诸位期待!



↓SQUARE社长，和田洋一先生。2000年，和田洋一从野村证券以董事的身分进入SQUARE，并于2001年就任SQUARE社长。凭借SQUARE原有的拓荒精神，再加上控制风险的管理手段，令SQUARE成功地脱离了困境，公司的未来令人期待。

GC版FF落选年度软件计划引发多方猜测

5月27日，史克威尔在公布2001财年财务报表的同时，也对本财年准备推出的游戏进行了简要的说明。

不过，被山内说成“铁定年内发售”的GC版FF并没有出现在这次公开的计划表中，这不禁令人怀疑史氏与任天堂的合作诚意，但是根据业内人士的说法，史克威尔之所以未公开GC版FF，是为了顾及索尼的面子，免得影响PS2的销售情况。其实早在今年初，这款回归任天堂的FF就已在秘密开发中了。山内的话并非空穴来风。



日本微软宣布启动XB网络巨舰 39家公司加盟，半百大作徐徐登场！

本刊日本专讯　日本微软于6月11日在东京惠比寿花园酒店发表了XBOX今夏战略。与刚刚结束的美国E3相对应，致力于网络发展的XBOX LIVE将在日本彻底展开。

XBOX LIVE预定于今年秋天在北美、日本和欧洲三个地区同时展开，以XBOX为基准平台为玩家提供网络游戏。在发表会上微软共宣布了来自39个软件公司所正在开发的47个网络游戏，其中包括将与日版XBOX LIVE网络配件同捆发售的世嘉网络RPG巨作“PHANTASY STAR ONLINE 2”。此外，由FROM SOFTWARE开发的“THOUSAND LAND”、MICROSOFT开发“WHACKED!”也将成为XBOX LIVE所对应的第一批游戏。

以网络游戏为前提设计的XBOX的硬件架构，内含8G硬盘与以太网接口，在游戏网络化方面具有其他机种所无法比拟的优势，而微软也正是打着“宽带给你全新体验”的旗帜试图吸引更多的玩家（目前除PS2在日本的网络计划外，电视网络游戏仍仅限于窄带范畴）。



↑大屏幕正在演示网络版梦幻之星2！

全球网络计划是XBOX扭转颓势的希望
展会上发布了XBOX LIVE的细则

与索尼推出的网络计划相比，除了比较接近的下载、浏览等服务功能以外，XBOX LIVE更强调全世界范围内的服务共享。也就是说，微软保证玩家只要通过XBOX注册连线，无论今后走到世界任何一个角落，只要该地区提供网络服务，就可以享受XBOX LIVE的网络服务，体现了“世界的网络”真正意味（索尼PS2目前在日本推出的宽带网络计划，法律上只承认日本常驻居民为合法用户——尽管国内的玩家事实上仍然可以接入PLAYONLINE.COM，但无法得到合法的保护，索尼可以在任何时间以任何方式终止非日本居民的账号）。而XBOX LIVE的注册用户，更可以享受到非常便捷的玩友列表和玩友搜索系统，而内置硬盘也使得快速方便下载各种内容成为可能。



↑为日本XBOX操碎了心的大浦博久信誓旦旦的宣布了宏伟的网络计划。

XBOX LIVE的另一个特点是对应语音通信系统，就像使用MSN打电话或者开网络会议一样，世界各地的XBOX网络用户可以通过头戴式受话器进行语音交流，从另一方面极大地丰富了网络所带来的独有乐趣——XBOX版的PSO2就将对应这个系统。

名越埝洋、中裕司等大牌制作人到会 47款网络大作发誓把索尼拉下马！

世嘉AMUSEMENT VISION的社长名越埝洋在会上同时发表了对应XBOX LIVE的网络动作游戏“SPIKE OUT X－TREME”。名越表示事实上在DC时代，就有数以万计的玩家要求SEGA移植这个在街机上轰动一时的动作游戏，但是受当时的网络条件和DC硬件机能所限，SEGA最终没有能够实现玩家的愿望，而现在XBOX和XBOX LIVE计划把这个梦想变成了可能。

另外在47个网络游戏中，除上面提到的PSO2、SPIKE OUT、WHACKED!以外，还有“恐龙危机3”等超大作推出，看来，已经发表了PS2获胜宣言的索尼，将在今秋受到微软第二波的强力挑战。


↑名越埝洋等大腕为发布会增色不少！

↓以近未来为背景的网络版“女神转生”！




↑大魄力画面的模拟射击游戏“丛云”！



电视观众受惊骇纷纷投诉 英电台禁播XBOX另类广告

本刊英国专讯　英国独立电视委员会日前宣布，终止播放微软XBOX的电视广告。理由是委员会收到了130多名观众的投诉，他们认为XBOX的电视广告令人作呕且毫无品位。

这则XBOX广告的开场是一名妇女正在分娩的画面。随后新生男儿冲出窗口，像离弦之箭一样在空中飞行，并以惊人的速度成长并老化，最后一头栽进坟墓！此时屏幕上打出广告语“LIFE IS SHORT，PLAY MORE”（大意为：人生苦短，及时行乐）。

由于广告内容过于另类，许多观众向英独立电视委员会投诉，要求禁播这则广告。一名刚刚做母亲的妇女说，她无法忍受广告中分娩的画面。而其他向该委员会投诉的观众也纷纷表示，男子躺在墓地的镜头让他们感到心理不适。

对此，微软立刻作出回应，在向广大观众作出道歉的同时，微软重申这则广告的制作意图是向大众传达关于生命的正面信息，告戒人们珍惜生命，多参加娱乐活动。但是英国独立电视委员会并不认同微软的说法，最终裁决禁止电视台播放XBOX的广告。

★国外某黑客团体宣称，XBOX“不堪一击”的影片播放保护机能已被破解，他们开发的名为“Xbox Media Player”的程序可以令XBOX播放VCD光盘。

★日本CESA日前宣布设置一个名为“CERO”的独立机构，负责日本游戏分级规范，严格管理分级制度，以避免游戏中的暴力色情成分影响未成年人的身心健康。

★从去年6月11日GBA登陆北美到今年6月11日，GBA在美国的销量已经突破600万台，成为北美地区普及速度最快的游戏主机。

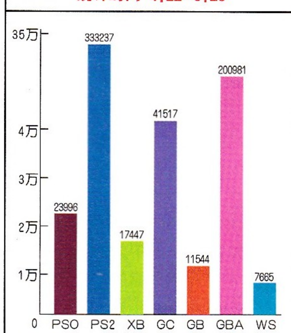
★据美国市调机构DFC Intelligence预测，2006年网络游戏的市场价值将增长为目前的六倍，玩家数量也将达到1.14亿人（目前为2300人）。

★随着FF10登陆欧洲，该游戏的全球出货量已达到500万套，F全系列的出货量也突破了4000万大关。

★根据史克威尔公布的软件计划书，截止明年3月31日，该公司将推出4款PS2游戏和2款GBA游戏。预定发售的PS2游戏中包含2款RPG和1款动作游戏。另外FF11也将在此期间推出PC版。

★根据某国外网站提供消息：一款外形前卫的银灰色GAMECUBE即将推出，不过该消息并未得到任天堂的官方确认。





任天堂帝国换代的台前幕后

意料之中或是意料之外？～岩田聪、山内溥和其他

任天堂老大的交椅终于易手了。

就像你根本不必在意山内老爷爷对业界诸雄的刻薄评价那样，你也不必在意他今年春天发出的“决定在位两年以上”的豪言壮语。连发誓拒绝往来的史克威尔都能好好的重回自己门下，任天堂忽然之间就换个老大，也不能算什么太稀奇古怪的新闻。

任天堂的地位，在业界里大概可以算得上是教父，那么山内爷爷就可以被称作教父中的教父。坐到他的椅子上之后，钞票未必会拿得更多，但是其名望、地位，以及随随便便的一个咳嗽喷嚏，都绝不可等闲视之。

想坐这个位置的人当然很多，能坐这个位置的人也不少。

可是任天堂偏偏就找了岩田聪（岩田的生平简介见前文报道）。

业界内外，99%的人都弄不明白——就算把这99%的人脑袋都打出一个大洞，他们也实在想不到为何这个闪着金光的椅子，会垫到这个叫岩田聪的屁股底下。

他究竟算是哪根葱？

宫本茂、荒川实、浅田笃，这些人无论是年龄、资历、名气甚至是关系，都要比岩田聪强上几百倍，山内爷爷忽然找了这么一个小毛孩子做接班人，除了延续其一贯“事不惊人死不休”的处世哲学之外，其中究竟还有些什么内幕和秘密？

有人说，任天堂这次传位活动好得很，因为它彻底粉碎了外界关于任天堂一直采取“家族式管理”的传言。说这句话的人一定没有好好研究过岩田家和山内家之间的关系，岩田虽然年轻，可是这一生的大半辈子都是在任天堂光芒的照耀下成长起来的，如果不是山内爷爷给他任职的HAL研究所注资输血，扶植他做了HAL的老大，估计现在要在领取失业救济金的名单中找岩田的名字了。任天堂究竟花了多少金钱和精力在这个“天才的程序员”身上，只有老山内自己才算得清——反正我们所知道的是一定比用在小山内身上的多得多。

小山内可以算是纨绔子弟的典型例子，他在任天堂市场企划部里最出名的举动是打哈哈和泡居酒屋，网络上也时常有人拿着他的照片开不正经的玩笑。他最多只是一个狂热的游戏玩家，却完全无法承担老爸托付的重任。

荒川实确实战功显赫，而且在危急时刻拯救了山内和他的任天堂，可惜他太倚重市场，不但行事喜欢冒险，而且对游戏开发几乎是一窍不通，所以哪怕他娶的是自己女儿，山内也还是不放心把任氏帝国交到他的手上。

和荒川实一起被媒体称为“社长宝座最有力竞争者”的是副社长浅田笃，不过他加入山内的阵营实在太晚，而且年龄也实在太大。作为一个确确实实的“家外人”，绝不会是山内接班人的考虑对象，给一个会长的位置坐坐，也算是安慰一下、让他安心养养老罢了。

任天堂是个很保守的公司，这一点从它绝不申请任何贷款上就可以看出来，山内爷爷不但相信只有放在口袋里的钞票才是最安全的，还坚信开源节流、精品精价这两个道理。与其他公司花大力气往市场上砸钱下功夫不同，任天堂所相信的是开发的实力和技术——也只有开发的实力和技术能让他睡得安稳。

所以，精通技术，而且对游戏设计和团队管理表现出极大天分的岩田聪能被重用，也就不足为奇了。

与岩田聪相比，同样是技术专家的宫本茂更适合做一个制作人。他可以设计出令人拍案叫绝的游戏，却搞不定公司内部乱七八糟的人事关系，更无法像岩田那样，既能保持良好的个人关系与公关形象、又在推行政策战略时心狠手辣——总之，他只能在PRODUCER这个很有前途的职位上毕其一生。

谋求平衡，也是山内最终选择了年轻的岩田的一个主要原因。任天堂里的老人实在太多，随便找几个都是根基很深、枝繁叶茂的大树。无论把位子让给谁，都会引起不必要的麻烦、搞出不小的震动，与其无法摆平，倒还不如找一个和哪个势力都没多少关系的年轻人上台，更能保持会社机构的稳固。

更何况，岩田聪还有着HAL从盛起到衰落的经历，他的神经总是比那些在任天堂大树庇护下无忧无虑的人们更敏感些、更不容易因冲动而犯错。

意料之外但又在意料之中。也许这其中还有更多的内幕，但是显然的，岩田聪是山内最好的选择。

现在唯一的问题就是：岩田会给任天堂带来新的辉煌吗？

特约撰稿人：王俊生



→右侧表格简述了岩田聪自加入HAL研究所以来领衔开发的软件。2000年后岩田成为任天堂持股董事，其策划的全明星大乱斗是GC第一款突破百万销量的软件。岩田聪也成为了任天堂社内声望仅次于宫本茂的天才制作人。

岩田聪的主要作品简介(共17部)

作品名称	对应机种	推出时间
PINBALL	FC	1984年
GOLF	FC	1984年
F1 RACE	FC	1984年
气球大战	FC	1985年
マッハライダー	FC	1985年
エッガーランド	FC	1987年
GOLF JAPAN COURSE	FC	1987年
GOLF US COURSE	FC	1987年
巨大昆虫的逆袭	FC	1987年
ジャウスト	FC	1987年
ジャンボ尾崎のホールインワン	FC	1988年
メタルスレイダーグローリー	FC	1991年
星之卡比	GB	1992年
卡比球	FC	1994年
MOTHER2	SFC	1994年
星之卡比2	GB	1995年
星之卡比超级豪华版	SFC	1996年



中国电玩榜

2002年第7期(统计时间 2002年5月1日~31日)

本期重点：
1、"世界杯"游戏销量统计结果爆出！创造历史最高月销量。
2、统计截止共收到有效选票4500张！

家用游戏当月排行榜·TOP 30

1 最终幻想 8(计票:1557)
机种:PS 类型:RPG
厂商:SQUARE 其他:系列销量最大
前:1

2 最终幻想 10(计票:1305)
机种:PS2 类型:RPG
厂商:SQUARE 其他:PS2第一部FF
前:5

3 莎木 Ⅱ(计票:1242)
机种:DC 类型:FREE
厂商:SEGA/AM2 其他:XB版10.1发售
前:2

4 黄金太阳(计票:1216)
机种:GBA 类型:RPG
厂商:NINTENDO 其他:掌机的RPG范本
前:3

5 恶魔城~月之轮回(计票:967)
机种:GBA 类型:ACT
厂商:KONAMI 其他:GBA必备卡
前:4

6 合金装备 索利德 2(计票:921)
机种:PS2 类型:ACT
厂商:KONAMI 其他:新作即出
前:9

7 恶魔城~月下夜想曲(计票:669)
机种:PS 类型:ACT
厂商:KONAMI 其他:至今不衰
前:8

8 樱大战 4~恋爱吧少女(计票:567)
机种:DC 类型:AVG
厂商:SEGA 其他:PS2版赶制中
前:29

9 实况胜利十一人 2000(计票:527)
机种:PS 类型:SPG
厂商:KONAMI 其他:WE6飞跃大
前:6

10 最终幻想 Ⅸ(计票:512)
机种:PS 类型:RPG
厂商:SQUARE 其他:PS绝作
前:11

序	昔	游戏名称	计票
11	7	生化危机 3~最终逃脱 (PS、CAPCOM、AVG)	476
12	再	ICO (PS2、SCEI、ACT)	382
13	15	樱大战 3~巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、AVG)	375
14	10	莎木 一章·横须贺 (DC、SEGA、FREE)	329
15	17	鬼武者 2 (PS2、CAPCOM、AVG)	319
16	14	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、AVG)	301
17	22	永恒传说 (PS、NAMCO、RPG)	275
18	16	真三国无双 2 (PS2、KOEI、ACT)	270
19	23	生化危机 代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG)	254
20	13	口袋妖怪 金银 (GB、NINTENDO、RPG)	245
21	12	格兰蒂亚 2 (DC、GAME ARTS、RPG)	245
22	20	寄生前夜 2 (PS、SQUARE、AVG)	231
23	18	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	223
24	再	魔法假期 (GBA、NINTENDO、RPG)	214
25	28	北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	196
26	新	生化危机 (GC、CAPCOM、AVG)	186
27	新	光明之魂 (GBA、SEGA、RPG)	178
28	21	生化危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	163
29	新	王国之心 (PS2、SQUARE、A·RPG)	160
30	19	勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG)	152

一如上期预言，生化危机登场！！



继上期"生化危机"出现在第31名后，本期终于突入前30的行列，这应该体现了生化系列作品在中国的稳定人气吧？虽然并不是人人有GC打，但对于自己期待的作品仍旧鼎力支持，这才是游戏迷的精神啊~~另外，"樱大战4"与"ICO"本期都有绝佳表现，希望他们可以在榜上停留得更久。

填写选票的注意事项：A．不要在选票中填写未发售的游戏，否则选票无效；B．依据本刊译名填写游戏名称，热门游戏名称可直接参考本刊"排行榜"；C．一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	2	星海传说 3～时光尽头 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:未定	1839	6	新	恐怖惊魂夜 2 机种:PS2 厂商:CHUNSOFT 类型:音乐小说 发售日:2002年7月18日	885
2	5	生化危机 0 机种:GC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002年发售预定	1362	7	新	幻想水浒传 3 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:RPG 发售日:2002年7月11日	753
3	4	塞尔达传说 GC 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:A·RPG 发售日:2002年发售预定	1136	8	8	生化危机 4 机种:GC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:发售日未定	655
4	3	阳光马里奥 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:2002年7月19日	1097	9	新	樱大战(系列) 机种:PS2 厂商:SEGA 类型:AVG 发售日:发售日未定	632
5	7	宿命传说 2 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:RPG 发售日:2002年冬季预定	943	10	新	.hack 感染扩大 Vol.1 机种:PS2 厂商:BANDAI 类型:RPG 发售日:2002年6月20日	615


生化危机 0



幻想水浒传 3

随着“FF11”的发售，期待榜的第一宝座终于让出，改由 ENIX 将于年内发售的大热门“星海传说 3”霸占。而“生化危机 0”也因为发售日的逼近期待率扶摇直上，一举跨过了任天堂年度两大“重磅炸弹”，夺得本期第二，可见该游戏在日本的期待之高。虽然前作并没有能够卖到如 CAPCOM 理想一般，但作为全新的 BIO 作品，吸引力无疑非同寻常。本期另一个值得关注的就是未确定的“樱大战”PS2 版，虽然厂商一直没有发布相关消息，但热情的支持者仍旧对其抱以期待，SAKURA 神话将会在 PS2 上延续，不知道 SEGA 是否给全体樱迷带来更多惊喜。相信在年内一定会有结果吧。

日本家用机软件月间销售排行榜

序	游戏名称	销量	序	游戏名称	销量
1	胜利十一人 6 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:2002年4月25日	574856 总:574856	6	ONE PIECE 伟大的战斗！2 机种:PS 厂商:BANDAI 类型:FTG 发售日:2002年3月20日	127231 总:456340
2	机动战士高达 吉兰野望～独立战争记 机种:PS2 厂商:BANDAI 类型:SLG 发售日:2002年5月2日	261207 总:261207	7	洛克人 ZERO 机种:GBA 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2002年4月26日	123399 总:123399
3	王国之心 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2002年3月28日	203890 总:718621	8	绝体绝命都市 机种:PS2 厂商:IREM 类型:AVG 发售日:2002年4月25日	102327 总:102327
4	狂热职业棒球 2002 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:SPG 发售日:2002年4月18日	162025 总:162025	9	超级机器人大战 IMPACT 机种:PS2 厂商:BANPRESTO 类型:S·RPG 发售日:2002年3月28日	87979 总:599526
5	网球王子 机种:GBA 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:2002年4月25日	149948 总:149948	10	火炎纹章～封印之剑 机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:S·RPG 发售日:2002年3月29日	77517 总:251643


棒球 2002


绝体绝命都市

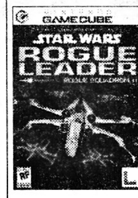
乘世界杯之机“大开杀界”的 KONAMI，一举推出了四款有关足球题材的游戏，除了 PS 上的“胜利十一人 2002”和“天使之翼”、GBA“的胜利十一人 A”外，只有这款堪称进化的“胜利十一人 6”成为大热门。也许是日本人对世界杯的投入热情过高，本作也创下了足球游戏的销售记录，这一成绩令不少人瞠目结舌。当然，另一方面也说明同一时期市场缺乏强力软件发卖，这段时间只有一些名不见经传的小厂商在埋头苦干，例如久未露面的 IREM，凭借好点子的“绝体”大卖 10 万，口袋塞得满满。其他在榜游戏都是在预料中的热销，平静的业界没有激起一丝波澜。

日本家用机游戏当月排行榜		
游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）		得票
最终幻想X	（PS2、SQUARE、RPG）	657
王国之心	（PS2、SQUARE、RPG）	433
樱大战 4～恋爱吧少女	（DC、SEGA、SLG）	429
动物之森＋	（GC、NINTENDO、ETC）	298
超级机器人大战 IMPACT	（PS2、BANRPESTO、SRPG）	275
异度传说 前传 I	（PS2、NAMOC、RPG）	270
最终幻想 7	（PS、SQUARE、RPG）	198
樱大战 3～巴黎的燃情岁月	（DC、SEGA、SLG）	191
勇者斗恶龙 7～伊甸的战士们	（PS、ENIX、RPG）	181
奥伽战争外传	（SFC、QUEST、SRPG）	175

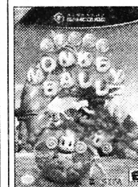
日本家用机游戏累计榜		
游戏名称（机种、厂商、类型、发售日）		得票
最终幻想X	（PS2、SQUARE、RPG）	26802
合金装备 2～自由之子	（PS2、KONAMI、ACT）	11140
樱大战 3～巴黎的燃情岁月	（DC、SEGA、SLG）	10634
动物之森＋	（GC、NINTENDO、ETC）	8449
勇者斗恶龙 7～伊甸的战士们	（PS、ENIX、RPG）	6576
任天堂全明星大乱斗 DX	（GC、NINTENDO、ACT）	6219
勇者斗恶龙 4	（PS、ENIX、RPG）	5836
街	（SS、CHUNSOFT、AVG）	5745
真三国无双 2	（PS2、KOEI、ACT）	5457
最终幻想 7	（PS、SQUARE、RPG）	5452



路易鬼屋



星球大战 2



猴子球

日本街机游戏最新排行榜		
游戏名称（基板、厂商、类型）		得票
头文字 D	（NAOMI、SEGA、RAC）	25696
德比赛马俱乐部 2	（NAOMI、SEGA、SLG）	23434
VR 战士 4	（NAOMI2、SEGA、FTG）	17987
太鼓的达人 3	（SYSTEM12、NAMCO、音乐）	17565
机动战士高达～联邦对吉翁	（NAOMI、CAPCOM、ACT）	13148
铁拳 4	（SYSTEM246、NAMCO、FTG）	8371
火热棒球 2002	（SYSTEM246、NAMCO、SPG）	8256
午夜湾岸	（SYSTEM246、NAMCO、RAC）	5738
RACE ON！	（SYSTEM22、NAMCO、RAC）	5255
VR 射手 3	（NAOMI2、SEGA、SPG）	4610

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜	
游戏名称（机种、厂商、类型）	
2002 FIFA 世界杯	（PS2/XB/GC、EA、SPG）
星球大战 侠盗中队 2	（GC、LUCASARTS、STG）
路易鬼屋	（GC、NINTENDO、AVG）
横行霸道 3	（PS2、TAKE2、ACT）
HALO	（XB、MS、STG）
VF4	（PS2、SEGA、FTG）
SONIC 大冒险 2 BATTLE	（GC、SEGA、ACT）
东尼滑板 3	（GC/PS2/PS、ACTIVISION、SPG）
LMA MANAGER 2002	（PS2/PS、CODEMASTERS、SPG）
超级猴子球	（GC、SEGA、ACT）

玩家评游戏

●WE6 是球迷兼游戏迷在世界杯期间送给自己最好的礼物。

——云南　金君

●街头涂鸦：想在学校里涂鸦。

——江苏　姚胜国

●爽到极点的 GTA 赛车令我知道我还有眼睛和耳朵。

——河北　石盛皓

●光明之魂：菜鸟都会打。

——上海　吴文君

●莎木 2：不知道香港的孤儿院与延安有什么关系。

——河北　王钰尧

●合金装备 2：小岛一定经常买 MM 写真集。

——绵阳　何明泰

●FF10：最终 BOSS 为菜鸟？怎么经不住炒，一会儿就熟了？

——四川　王勋

●WWF 之类的游戏，知己在哪里？

——广东　叶健锋

●玩莎木 2＝看恐怖片，因为游戏中许多人长相都太好看了（特别是那个建民さん）

——安徽　张天鹏

●鬼武者 2：松田优作的眼神可以杀死人。

——安徽　刘渊

●鬼武者：似幻似真的世界，似魔似人的角色。

——山东　杨冬

●如果我能像恶魔城主角一样变成雾，"私闯民宅"不再是幻想。

——湖北　张小俊

●想要让 FF8 下榜好像是 FINAL FANTCY……

——苏州　孙瑜

●火纹、WE、FF、传说——我心中的 F4。

——江苏　毛渊青

●"CAP 对 SNK2"中的最终 GOUKI 与最终卢卡尔是一对变态。

——唐山　刘磊

●"太十"太实了！

——江苏　韩应

以上排行榜中和"日本家用机月间销售排行榜"部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志 2002 年 5 月 10 日～2002 年 6 月 7 日 4 期。其中"家用机游戏新作期待排行榜"及"日本家用机游戏当月排行榜"统计依据为"周刊ファミ通"杂志的 2002 年 6 月 7 日。

本期参与"中国电玩榜"的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，凡参加"中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

北京通州	张金鉴	上海徐汇	李宁广	上海虹口	杜志宏	江西南昌	朱锴	山东龙口	赵忠波
贵州兴义	韦维	广东阳江	聂志斌	吉林长春	钱宇丹	广东珠海	何华锋	吉林白城	耿汉卿
天津南开	王皓	广东顺德	陈金威	吉林长春	冯笑然	北京通州	王亮	上海杨浦	潘晔（员）
山东潍坊	李冬	山东济南	李健	吉林松原	狄秀艳	广东广州	李南钊	海南海口	戈运文
北京理工	焦健	浙江桐庐	胡鹏飞	山东济南	刘凯	四川筠连	李伟	山东郯城	陈春韬
广东广州	李远峰	上海黄浦	杨元明	宁夏石嘴山	李金虎	江西都昌	杨睿	北京燕山	尹丰宇
广东高明	梁卓恒	河南新乡	刘晓钟	黑龙江哈尔滨	杜智宁	河北三河	张昆	江西萍乡	陈宇翔
河南平顶山	任强	河南南阳	苏阳昭	河北邯郸	侯佳良	甘肃兰州	付强	广西柳州	何健
浙江杭州	程世麟	河南郑州	张（衣）	黑龙江哈尔滨	徐海楠	浙江遂昌	徐勇	江西萍乡	王毅明
贵州清镇	吕济	上海莘东	钱根弟	安徽铜陵	陈沂青	天津河北	陈雨昕	四川南溪	周强

追加！

日本电击权威统计·为你奉上 2001 年最真实的统计数据

2001 年度全日本软件销量 BEST 50

统计时间:2001 年 4 月 1 日 ~ 2002 年 3 月 31 日



由于页码有限,本次刊登出前 50 的排名。要查阅具体名次请登陆 http://www.dengekionline.com

排名	主机	游戏名称	厂商	发售日	累计销量
1	PS2	最终幻想 X	SQUARE	2001年7月19日	2459726
2	PS2	GT 赛车 3	SCEI	2001年4月28日	1657976
3	PS	勇者斗恶龙 IV	ENIX	2001年11月22日	1152747
4	GC	全明星大乱斗 DX	任天堂	2001年11月21日	1053532
5	PS2	大众高尔夫 3	SCEI	2001年7月26日	933698
6	PS2	鬼武者 2	CAPCOM	2002年3月7日	883271
7	PS2	合金装备 2	KONAMI	2001年11月29日	853586
8	PS2	连邦 VS. 吉翁 DX	BANDAI	2001年12月6日	845306
9	PS2	真·三国无双 2	KOEI	2001年9月20日	829411
10	PS2	魔颤	CAPCOM	2001年8月23日	626833



↑CAPCOM 动作游戏的典范,必然成功。



↑全球销量突破 500 万,再度确立地位。



↑GC 第一款百万游戏,内容十分丰富。

排名	主机	游戏名称	厂商	发售日	累计销量
11	GBA	马里奥赛车 A	任天堂	2001.7.21	624351
12	GBA	超级马里奥 A2	任天堂	2001.12.14	508568
13	GB	动物太郎 2	任天堂	2001.4.21	500022
14	PS2	VR 战士 4	SEGA	2002.1.31	499466
15	GC	PIKMIN	任天堂	2001.10.26	473655
16	GBA	超级马里奥 A	任天堂	2001.3.21	472623
17	PS2	桃太郎电铁 ×	HUDSON	2001.12.13	471935
18	GBA	游戏王 5	KONAMI	2001.7.5	441550
19	GB	海贼王	BANDAI	2001.3.15	432995
20	PS2	胜利十一人 5 F	KONAMI	2001.12.13	429798
21	PS2	王国之心	SQUARE	2002.3.28	415910
22	GC	动物之森 +	任天堂	2001.12.14	408840
23	PS2	创造球会 2002J	SEGA	2002.3.7	404495
24	PS2	机战 IMPACT	BANPRESTO	2002.3.28	394508
25	PS2	异度传说 前传 1	NAMCO	2002.2.28	393000
26	GB	DQM2 ~ 伊露的冒险	ENIX	2001.4.12	385360
27	PS2	皇牌空战 4	NAMCO	2001.9.13	381284
28	PS2	GT 赛车概念	SCEI	2002.1.1	373463
29	GC	路易鬼屋	任天堂	2001.9.14	373446
30	GBA	瓦里奥 A	任天堂	2001.8.22	356503
31	PS2	人面鱼 禁断的宠物	ASCII	2001.11.15	348847
32	GB	ONE PIECE 海贼团诞生	BANDAI	2001.4.27	348614
33	PS	ONE PIECE 海贼团	BANDAI	2001.8.2	344038
34	PS	尤多娜英雄战记	EB	2001.5.24	341428
35	PS2	实况棒球 8	KONAMI	2001.8.30	321450
36	PS2	柏青哥必胜法!	SAMMY	2001.10.25	307027
37	GBA	洛克人 EXE 2	CAPCOM	2001.12.14	304024
38	GB	口袋妖怪水晶	任天堂	2000.12.14	303249
39	GBA	奥伽战争外传	QUEST	2001.6.21	303112
40	GBA	黄金的太阳	任天堂	2001.8.1	295324
41	PS2	机动战士高达 0079	BANDAI	2001.9.6	293494
42	PS2	CAP VS. SNK 2	CAPCOM	2001.9.13	289204
43	PS	ONE PIECE 伟大航路的战斗 2	BANDAI	2002.3.20	287651
44	PS	实况棒球 2001	KONAMI	2001.6.7	284552
45	GB	DQM2 ~ 鲁卡的旅立	ENIX	2001.3.9	282501
46	GBA	超级机器人大战 A	BANRPESTO	2001.9.21	276921
47	GBA	游戏王 6	KONAMI	2001.12.20	272724
48	PS2	古惑狼 4	KONAMI	2001.12.20	261909
49	N64	口袋妖怪金银	任天堂	2000.12.14	251950
50	DC	樱大战 4	SEGA	2002.3.21	238439

日本“电击王”在其官方网站在公布了上一财年(2001 年 4 月 1 日 - 2002 年 3 月 31 日)日本游戏市场的软件销售排名。结果史克威尔的 FF10 以 245 万套的销量名列榜首,而 SCE 的 GT3 和 ENIX 的 DQ4 分别屈居亚军和季军。根据电击网站的统计数据,销量榜前 300 位的软件机种分布如下:PS2 软件 117 款,PS 软件 63 款,GBA 软件 44 款,GB 软件 28 款,DC 软件 17 款、GC 软件 11 款、WS 软件 10 款、N64 软件 9 款和 1 款 XBOX 软件。另外在前 300 位的软件排名中,由 KONAMI 推出的作品数量最多,达到了 38 款,仅次于科氏的是老铺任天堂,数量为 33 款,其他厂商依序是:BANDAI 33 款,CAPCOM 21 款,SEGA 和 SCE 分别有 18 款,NAMCO 16 款,ENIX 11 款,SQUARE、光荣和 ATLUS 各有 8 款。

PLAYSTATION2

实况足球 胜利十一人 6

世界杯步入决赛圈!!WE 狂热研究始动!!
隐藏选手出现方法与球员身体状况大探谜登场!!

PS2	厂商:KONAMI		发售日:2002.4.28
	类型:SPG	价格:6800 日元	其他:——

借着世界杯的东风，电软自本期开始连载各种关于 WE6 的研究与心得，希望各位高手不吝赐教，把自己对足球游戏的理解通过本刊告诉广大读者。来稿既可是针对某支球队的阵型研究，也可以是对某些战术配合的经验总结。总之只要是关于 WE6 的，哪怕只是几句真知灼见，我们都会悉心听取(欢迎 E-MAIL 来稿)。 文、责编/足球狂躁症患者 宇部、PERFECT

42 名隐藏选手的出现方法揭晓

WE6 中的隐藏选手一共有 42 人，出现分为两种。其中之一是赢得“**マスターリグ** D1”的冠军，而后游戏就会从下列 35 名选手中随机选出 12 名。也就是说，玩家必须三夺“**マスターリグ** D1”冠军才能得到下面的 35 名选手。

隐藏选手	国籍	得点	隐藏选手	国籍	得点
ヤチン	俄罗斯	362	ロベルト・バッジョ	意大利	304
ジェミングス	北爱尔兰	290	クリンツマン	德国	300
プロローム	比利时	273	デニー・ロン	苏格兰	300
ラベル	瑞典	256	ウノ・サンケツ	墨西哥	300
バリュウカ	意大利	240	フランケスカリ	乌克兰	284
イルクナー	德国	225	バレルモ	阿根廷	278
インス	英国	230	ダウグリッシュ	苏格兰	274
サンパイロ	巴西	204	エルマンデス	墨西哥	255
マルベス	日本	320	ウエバ	利比亚	0252
ラバイッチ	克罗地亚	204	シニョーリ	意大利	245
ポパン	克罗地亚	327	サモラーノ	智利	245
ハジ	罗马尼亚	320	フイリッブス	英国	243
ミケク·ランドルフ	丹麦	310	ジャルレウ	巴西	242
ラシー	巴西	276	イワン・ラッセル	威尔斯	197
レオナウド	巴西	257	ラバネリ	意大利	172
グスタポロベ	阿根廷	225	ベスティ	北爱尔兰	389
ス	葡萄牙	413	ポーデ	德国	222
エウセリオ	匈牙利	365	——	——	——

除了上述的 35 名隐藏选手外，其他 7 名隐藏选手必须在“挑战练习模式”当中过关才能取得，而且过关点数必须达到 1100 点以上才可以。

挑战竞技名称	隐藏选手	位置	国籍	得点
ドリブル	サリチエビッチ	SH	南斯拉夫	293
ショートパス	ヴァルドラマ	OH	哥伦比亚	278
マニュート	シーホン	OH	比利时	310
FK シュード	ストイチロフ	CF	保加利亚	327
FK ロングバス	ドゥンゴ	DH	巴西	276
ボールキープ	デシャン	DH	法国	276
チャレンジング	ストイクビッチ	OH	南斯拉夫	337

身体状态对于各项数值的影响!

队员在场上的表现与自身的状况息息相关，正因为如此，球星们状态不佳时由何人顶替，采用何种阵型是困扰玩家的难题。把球员的身体状态对各项数值的影响进行全面解析。由于每项数值的变化率各不相同，希望大家在决定出场队员阵容和战术时一定要加以参考。顺带一提，如果球员刚刚痊愈，那么各项数值的变化率是由病情(重伤，轻伤)的数值变化率加上普通状态的变化率决定的。在俱乐部模式中，要随时比较替补球员的身体状态与伤病球员能力的变化率，以决定出场阵容和替补阵容。右侧表格为球员身体状况对各项能力数值的影响。

决定胜负的直接射门

从带球突破到射门，或是接到直传后打门是比赛的最关键步骤。根据球员、球门和门将三者的位置关系会产生千差万别的射门方法。不过其中也有规律可寻，下面我们将谈谈近距离和远距离射门的要点。只有善于把握机会才能成为真正的高手。

近距离的推射

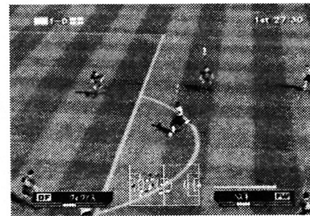
禁区内射门的关键技巧在于“轻”！只要遵守这个原则，大部分球都必进无疑。玩家带球进入禁区后一定要冷静，轻点射门键即可。如果带球队员已经接近小禁区，那么射门力量槽蓄到 1/4 就 OK 了。

远距离的大力抽射

禁区外冷射同样是制胜的法宝。其好处在于不但可能直接得分，即使对方门将扑出还能进行补射。远射的关键在于起脚瞬间队员调整的是否充分。而在禁区两肋斜 45 度的射门最有威胁。



↑推射的成功率一定要达到 70%。



↑积极远射掌握比赛的主动权!

能力数值 \ 身体状态	非常良好	良好	较差	非常差	轻伤	轻伤痊愈	重伤痊愈
オフエンス	+12.0	+6.4	-8.0	-16.0	-32.0	-6.4	-12.0
ディフエンス	+12.0	+6.4	-8.0	-16.0	-32.0	-6.4	-12.0
ボディバランス	+12.0	+6.0	-12.0	-18.0	-18.0	-6.0	-12.0
スタミナ	+12.0	+6.0	-6.0	-12.0	-24.0	-6.0	-12.0
スピード	+9.0	+4.8	-6.0	-12.0	-24.0	-4.8	-9.0
加速力	+12.0	+6.0	-9.0	-18.0	-24.0	-6.0	-12.0
レスポンス	+12.0	+6.0	-9.0	-18.0	-24.0	-6.0	-12.0
ドリブル精度	+9.0	+4.8	-4.8	-9.0	-24.0	-4.8	-9.0
ドリブルスピード	+9.0	+4.8	-6.0	-12.0	-24.0	-4.8	-9.0
ショートパス精度	+9.0	+4.8	-4.8	-9.0	-18.0	-4.8	-9.0
ショートパススピード	+9.0	+3.0	-3.0	-6.0	-18.0	-3.0	-9.0
ロングパス精度	+9.0	+4.8	-4.8	-9.0	-18.0	-4.8	-9.0
ロングパススピード	+6.0	+3.0	-3.0	-6.0	-18.0	-3.0	-6.0
シュート精度	+9.0	+4.8	-4.8	-9.0	-18.0	-4.8	-9.0
シュート力	+12.0	+6.0	-6.0	-12.0	-18.0	-6.0	-12.0
ヘディング精度	+9.0	+4.8	-4.8	-9.0	-18.0	-4.8	-9.0
ジャンプ力	+12.0	+6.0	-6.0	-12.0	-24.0	-6.0	-12.0
テクニック	+9.0	+4.8	-6.0	-12.0	-18.0	-4.8	-9.0
カーブ	+9.0	+4.8	-6.0	-12.0	-18.0	-4.8	-9.0
攻击性	+9.0	+4.8	-6.0	-12.0	-30.0	-4.8	-9.0
メンタリティー	+12.0	+6.0	-9.0	-18.0	-30.0	-6.0	-12.0
フリーキック精度	+9.0	+4.8	-6.0	-12.0	-12.0	-4.8	-9.0

GAMEBOYADVANCE

恶魔城 白夜的协奏曲

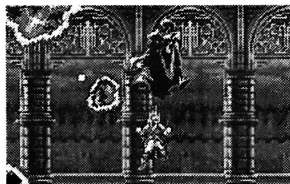
吸血鬼德拉克拉的故事在这里延续!!
“白夜”超权威极道大研究完璧登场!!

GBA	厂商:KONAMI		发售日:2002.6.6
	类型:ACT	价格:5800日元	其他:——

被许多玩家誉为GBA版“月下夜想曲”的“白夜”在一片喝彩声中发售了。与GBA前作“月之轮”相比，“白夜”的系统作出了大幅改进。其中新加入的秘密卡片以及魔法书与消费武器的组合系统令许多玩家乐此不疲。本文就是以上述内容为研究中心，对游戏中的各种隐藏要素进行了分析和汇总，各位“白夜”玩家请关注。 文/鱼骨头 责编/PERFECT

全部魔法与组合效果大公开

游戏中加入了全新的魔法系统，使用魔法书和特殊消费武器组合，可以得到不同的魔法效果。右侧和下面的表格分别介绍了魔法书的取得地点和不用属性的魔法与消费武器的组合效果，帮助玩家在战斗中处于不败之地。



全部魔法书的取得方法

魔法书	取得地点
火之魔法书	背教寺庙(表)上方取得，需要先得到魔导器蜥蜴之尾
冰之魔法书	大理石的廊下(表)见到死神后，上方大房间的左上取得
雷之魔法书	因果律机械塔(表)和铁球赛跑后取得
风之魔法书	恶魔城最上部(里)通过Boss **ミノタウロス**后取得
黑之魔法书	骸骨魔窟(里)记录点上方取得，需要先得到魔导器狮鹫的羽翼(借助下上跳能力)

属性	消费品	效果	属性	消费品	效果
火	小刀	周围散射小刀攻击。(这里有个秘密，在后面会提到)	火	圣拳	以火拳之力攻击，速度慢。同时可使用2次。
冰	小刀	放出10只小刀追踪攻击，攻击力一般，但效果很高。	冰	圣拳	以冰拳之力突进攻击，效果一般，但是有个作用……
雷	小刀	向天空放出碎片，一定时间后落下，自动攻击敌人。	雷	圣拳	以雷拳之力放出闪电，追踪攻击，效果很好。
风	小刀	连续沿直线放出小刀，虽攻击力低，但感觉爽。	风	圣拳	以风拳之力远程攻击，单发攻击力极高，推荐使用。
黑	小刀	召唤巨鸟，全屏羽毛攻击。	黑	圣拳	以暗拳之力召唤鬼神，全屏攻击。
火	飞斧	放出火龙攻击敌人。	火	圣书	放出燃烧的圣书。同时可放出2个。
冰	飞斧	空中冰刺突击，攻击力较高。	冰	圣书	放出冰之火焰，横向攻击。
雷	飞斧	发散的全屏雷电攻击。	雷	圣书	在前方形成保护盾，有攻击力，推荐使用。
风	飞斧	定点旋转飞斧，对体积大的敌人有特效，推荐使用。	风	圣书	圣书护体，一定时间后消失，效果不及雷系。
黑	飞斧	召唤恶魔全屏攻击。	黑	圣书	召唤妖精，自动攻击敌人，攻击一次后离开。
火	圣水	放出火球，地面攻击。同时可放出3个。	火	十字架	放出带火的十字架，可手控爆炸。同时放出2个。
冰	圣水	放出冰块，自动追踪敌人。	冰	十字架	召唤冰十字架，遇到敌人会放出冰刺。
雷	圣水	放出闪电小范围移动攻击，对体积庞大的敌人有效。	雷	十字架	圣十字架攻击，接近敌人后攻击力很高。
风	圣水	全屏圣雨攻击。	风	十字架	召唤十字架护体，保护圈有攻击力，推荐使用。
黑	圣水	召唤天使，全屏圣属性攻击。	黑	十字架	召唤暗之魔法师，全屏无属性魔法攻击，攻击力极高。

全部魔导器的取得方法大公开

游戏中的魔导器数量不多，除了基本的滑铲、两段跳、高跳等以外，还增加了6个德拉克拉的破片(遗骸)。收集难度比以前的月下夜想曲有所降低。

魔导器取得方法与作用一览

日文名	中文名	取得地点	效果
やもりのじっぽ	蜥蜴之尾	背教寺庙(表)打倒BOSS **リビンゲアーマー**后取得	可以使用↓+A滑铲
シルフのはね	妖精的羽毛	骸骨魔窟(里)打倒BOSS **スカルトナイトロード**后取得	可以使用二段跳
グリフォンのつばさ	狮鹫的羽翼	**ひかりごけの**洞窟(表)打倒BOSS **しにがみ**后取得	可以使用↓+↑+A高跳
たましいのオーブ	魂之水晶	Entrance(表)第二个书柜上去向右走	可以看到给予敌人的伤害
ようせいのしょ	妖精之书	大理石的廊下(表)BOSS **おおこうもり**上面的某个房间	显示敌人的名字
まものずかん	魔物资料书	恸哭参道(表)内走不远就能取得	记录敌人的状态
ドラキュラの目	德拉克拉的眼球	异端礼拜堂(表)的上面取得，要先得到狮鹫的羽翼	德拉克拉的遗骸，诅咒效果打消
ドラキュラのしんぞう	德拉克拉的心脏	空中回廊(里)记录点右边的房间取得，要先得到破坏墙壁的鞭子	德拉克拉的遗骸，石化效果打消
ドラキュラのアバラ	德拉克拉的骨头	城门口上方取得，要先得到破坏天井的靴子	德拉克拉的遗骸，毒效果打消
ドラキュラのツメ	德拉克拉的爪子	架桥龙水道(表)跳过一堵暗墙取得	德拉克拉的遗骸，攻击力上升
ドラキュラのキバ	德拉克拉的牙	因果律机械塔(表)和铁球赛跑的房间，左侧墙某处可滑铲通过	德拉克拉的遗骸，防御力上升
ドラキュラのゆびわ	德拉克拉的指轮	大理石廊下(表)右上的小房间，要先得到二段跳	德拉克拉的遗骸，幸运上升

电新白夜互动篇： 敬告广大读者！电新第9辑中将收录白夜的精彩全BOSS战过程。拥有电软的研究攻略和电新的绝妙影像才能揭开白夜的全部秘密！电新与电软在白夜的世界里交汇！大家万勿错过！

曝光秘密卡片中的隐藏秘密

秘密卡片是“白夜”新加入的物品，卡片的内容提示了一些游戏中的秘密。游戏中一共藏有6张卡片，因此也蕴藏着6个关于恶魔城的秘密……

卡片名称	卡片内容	隐藏的秘密
秘密卡片1	引走地下的水是有机关的	得到水门的钥匙后，可以打开狮头水门，引走地下的水。
秘密卡片2	女神像的对面有通道	架桥龙水道（表）的女神像正视着对面石墙的暗道。
秘密卡片3	按上是表里移动，那么按下……	告诉你吧，按下是同恶魔城的传送点间的移动。
秘密卡片4	一些魔法可以重复使用	比如火之魔法书加圣书，可以连续使用2次，具体参照魔法和效果。
秘密卡片5	黑之书可以召唤异世界的恶魔	无须赘述，得到黑之魔法书后一试便知。
秘密卡片6	赤之书和小刀组合有个秘密	使用火之魔法书和小刀组合的魔法，快速旋转方向键，小刀一个个的带火，威力无穷。

稀有装备作用一览

大部分稀有装备的获得在“攻略人行道”中已经提及，取得这些装备将大大减少游戏的难度（原本游戏的难度就不高！），现在将部分稀有装备的作用做个简要的说明。完美通关者必读！

ヒーリンケメイル：随移动HP小回复	**ふんさいブーツ**：可以破坏天井的靴子	**ミラーペンダント**：毒耐性上升
フレイムアーマー：对火的防御力升高	**レビテーションブーツ**：可以浮空的靴子	**ラッキーリング**：幸运大幅度上升
ヒーリウォーカー：随移动HP回复	**むげんのシューズ**：无限跳跃的靴子	**せいなるゆびわ**：拥有圣之力，防止诅咒
セラミツケメイル：防御力最高的铠甲	**しっぷうのマント**：对风的防御力升高	**レアリング**：稀有物品出现率上升
マジカルアーマー：MP消费减缓	**あまもり**：幸运上升的护身符	**カオスリング**：圣水威力增强的指轮
ブリザードローブ：对冰的防御力升高	**ごうよくのくびかざり**：可以多获得钱的项链	**ノヴァリング**：十字架威力增强的指轮
ミステイツクローブ：不思议的袍子，智力上升	**マジカルネツクレス**：魔法项链，智力上升	**ロゴスリング**：小刀威力增强的指轮
いがづちのほうい：对雷的防御力升高	**メドゥーサペンダント**：石化耐性上升的首饰	**ヘブンズリング**：飞斧威力增强的指轮
いにしえのローブ：智力大幅度上升	**ハートチョーカー**：出现大心的几率增加	**オーロラリング**：圣拳威力增强的指轮
やみよのメガネ：黑暗中增加视野的眼镜	**サイフアのすいしょう**：MP回复速度增加	**アースリング**：圣书威力增强的指轮

选用第二主人公

游戏开始后，输入名字MAXIM就可以选用第二主人公马克西姆。

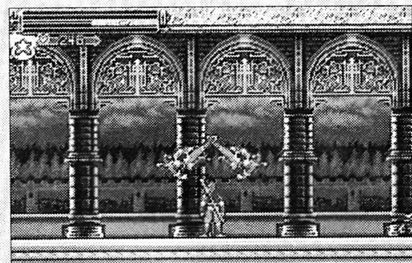
外形好像忍者的马克西姆使用的武器是剑，初期就可以三段跳跃。但是马克西姆不能升级，高级消费武器也只有固定的回旋镖。不过，总算又能看到酷似阿鲁卡多的精湛剑术了，玩家应该感到欣慰。关于马克西姆还有一个最大的秘密——游戏中的两处秘道都直接显示在了地图上。

马克西姆特殊操作

后下前+B：特殊攻击（可空中使用）

上下前+B：回复HP（可空中使用）

跳跃中，上+A连点：空中翻滚（消费MP，随方向键变化翻滚方向）







冰魔法书与圣拳组合

冰之魔法书和圣拳组合应该是最先可以使用的魔法。跳到最高点后使用魔法，嘿嘿，有好多东西都可以提前得到了，比如德拉克拉的指轮……

商人出现的条件

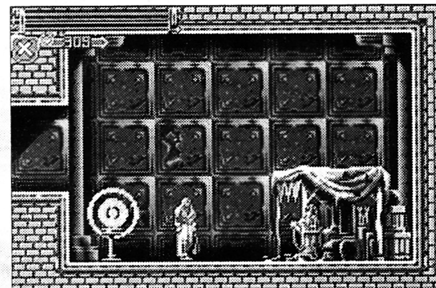
商人房间右下角将提示商人出现的条件，现在将所有商人的出现条件公布。

心 02468：心的个数是偶数

L13579：等级数为奇数

M：需要得到M字卡，以后打“死门”能得到

???：等级50以上



完美结局的出现条件

见到德拉克拉才能称得上真正的完美结局，其方法如下：首先要凑齐所有的德拉克拉的破片（魔导器），包括德拉克拉的眼球、德拉克拉的心脏、德拉克拉的骨头、德拉克拉的爪子、德拉克拉的牙和德拉克拉的指轮。

进入里城的中央，德拉克拉的破片会释放出妖光，之后下面的门开启。一直向下，前往中央地带，马克西姆已在这里等你，但是现在击倒他就无法进入完美结局。此时应该再审视一下装备，看看**ジュストのうでわ**和**マクシームのうでわ**是否都装备在身上。这样，打倒马克西姆后德拉克拉才会再度复活。

德拉克拉的攻击方式依然没有变化，打死他以后会变身一次，其实变身后德拉克拉就是6个德拉克拉的破片组合而成的。

通关后的奖励

打通正恶魔城会出现BOSS RUSH MODE，其中是类似斗技场可以连续对战BOSS，依次会出现NORMAL和HARD模式。

打通完美结局会出现SOUND MODE，可以欣赏游戏中的所有音乐。

GAMEBOYADVANCE

特鲁内克大冒险 2 ADVANCE

迷宫中奇怪部屋的攻略法全盘托出!!
追击者为我们揭开迷宫世界的最大奥义!!

GBA	厂商:CHUNSOFT	发售日:2001.12.20
	类型:A RPG	价格:4800 日元 其他:——

作为 CHUNSOFT 的会心大作,"特"在 2001 年末的圣诞商战中仅有十余万的销量,看来取向上还是倾向于核心玩家,一般的 Light User 较难以接受。不过一旦投入,其中的乐趣不容置疑,在迷宫中独自冒险与凶恶的怪物搏斗,收集各式各样的强力道具,在成长与未知探索中,时间不知不觉地就从身边溜走了! 文/悲しみ追击者 罗剑锋 责编/PERFECT

■ 奇怪部屋完全解析

在电软第四期中笔者介绍了奇怪部屋的基本攻略方法,这里再奉献上所有部屋的详细制霸过程,彻底服务玩家,可要认真听讲哦!

不思议のダンジョン 15F:部屋内是 20 个 1000G 的钱袋,只要拥有钥匙打开门即可获得。在魔法屋用**バシルーラ**传送几个来回就发家致富了。

不思议のダンジョン 30F:部屋内是冰之剑(**アイスソード**),攻击力 20,对炎系怪物特效,水系怪物则只伤 HP 1。房间里有八个店主守护着,刚开始不会行动,一旦用镐头(**つるはし**)掘开墙拿到冰之剑后会立即追杀特鲁内克。如果拥有强力的防具,或者**はりつけの物**、**すばやさのたね**等都可以对付它们。

不思议のダンジョン 50F:部屋内是刚剑**かまいたち**,八方向攻击,最强能力!有了它就不怕在怪物屋中被围攻了。用钥匙开门后道路都是针床,如果有变化之杖(**へんげの杖**)就很简单了,对着水晶挥把自己变成怪物,这样就不怕针床和机关等地形效果。走到道具前 AB 键同按,浪费回合数恢复原状后即可拿到刚剑,然后重复变身即可出来。如果没有变化之杖就麻烦许多,要用**トラマナ**の物使针床无效,或备足回复道具硬来。而道路的角点上是机关"落穴",必须要装备**わなぬけ**の指轮才能通过。



不思议のダンジョン 60F:部屋内的魔法宝石箱里装的是黄金壶(**黄金の壶**),作用是携带后每前进一层就会随机获得一个壶,超级珍贵!房间共需要三把钥匙,道路上也是针床,攻略方法同 50F。不过黄金壶前多了个店主守着,消极逃跑是不行的,一定要把它干掉或者用卷物束缚住。注意魔法宝石箱里的道具不能重复获得,下次再来本层时里面放的就不是黄金道具了,而是毫无用处的物**のきれはし**。

不思议のダンジョン 70F:部屋内是封之剑(**封の剑**),与**もっと不思议のダンジョン**获得的印之盾同时装备可封印怪物的特技。房间里是光滑的地板,里面的四个道具中有三个是模仿怪物变的,只有右上角才是真正的封之剑。变成怪物地形无视能轻松拿到,不然就要利用场所替换杖,诱惑怪物走进房间,不停交换位置得到道具。

不思议のダンジョン 80F:部屋内是奇迹之剑(**奇迹の剑**),作用是攻击敌人时回复 HP,勇者系列的传统武器,很实用的能力。需要装备**わなぬけ**の指轮以避过角落里的铁球机关,然后装备**つうか**の指轮走过水域。小岛上还布有"落穴"机关,所以还需装备**わなぬけ**の指轮才能接近,最后再用镐头(**つるはし**)掘开墙就 OK 了。要注意此道具有两个店主守护。

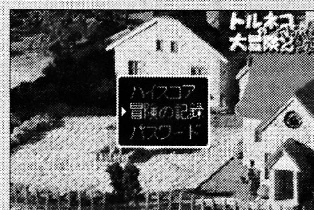
不思议のダンジョン 98F:部屋内的魔法宝石箱里装的是洛特之剑(**ロトの剑**),传说中的勇者之剑,攻击力高达 50,本游戏中的最强武器!此部屋需要两把钥匙,小岛上布满了弹簧机关,而且又被水所包围,取得它有相当的难度,令本人痛苦了很长的时间。由于本层中不会出现怪物,也没有水晶可以反射杖,用商人的职业是很难得到它的。只能用魔法师的职业闯到这里,先装备**つうか**の指轮走到水上,再用**モシャス**咒文把自己变成怪物,就能走过小岛上的机关了。对于战士来说,如果拥有盾特技**川わたり**和剑特技**ワナつぶし**也可以轻松得到。拿到魔法宝石箱后不要着急把它打碎取出道具,里面道具的强度会随着前进的层数增加。



もっと不思议のダンジョン 15F:部屋里面是 5 个 1000G 的钱袋,用钥匙开门即可。注意钱袋前有机关"落穴",要从左边走,同时小心探查。

■ 关于冒险记录(冒险の记录)

在特鲁内克家柜台上的绿色书的冒险记录中,记载了游戏中的许多有趣数据,比如获得的最高 LV、HP、EXP、金钱、最多停留回合数,收集这些也是十分有乐趣的。但其他很多奇特的称号仅靠规规矩矩地正常游戏是无法获得的,需要多奇思怪想出些 BT 玩法才能得到,例如偷盗迷宫中的商店、杀死店主、杀死迷宫中的神父、杀死黄金史莱姆等等。还有一些另类的数据记录了特鲁内克的各种"死法",像中各种机关致死,被催眠后打死,满腹度为零后活活饿死,被狂战士杀死……另外攒齐小奖章换到金属王装备、突破各个隐藏迷宫也有相应的称号,努力达到 100% 的完成度吧。



↑完成度 100% 是玩家奋斗的目标!

■ 捕捉ミミック

在迷宫中冒险有时会遇到模仿怪物**ミミック**、人食い箱(外形像个宝箱怪),它们会变作道具的样子放在地面上,仅看外表与普通道具无异,但只要一靠近就会变回原形向你攻击,可以说是相当讨厌的一种怪物(专门下套儿……)。

大家有没有想过把它拣起来呢?相信一定很想知道它变成的究竟是什么东西吧?不过好像是不太可能,因为要想拾起道具必须要走到道具上面,而**ミミック**是决不会让特鲁内克靠近的。但是我们也可以不靠近它就站到其上面!只要利用场所替换之杖(**场所替えの杖**),趁有怪物走到**ミミック**上的时候使用,交换位置,这样就可以神不知鬼不觉地把**ミミック**踩在脚下了,然后赶紧打开菜单选足元指令把它拣起来吧。你会发现……



もっと不思议のダンジョン 23F：部屋里是两个合成之壶，还有7个爆弹岩，地面上是机关地雷。必须有防止机关的能力，比如**わなぬけの**指轮、变成怪物、剑技**ワナつぶし**等，否则一路上地雷会引起连锁爆炸命丧黄泉。

もっと不思议のダンジョン 27F：这里藏的是怪物之卷物（**モンスターの**物），作用是把房间变成怪物屋。取得方法比较简单，不需要钥匙，只要具有相当的实力把守护怪物打败即可。

もっと不思议のダンジョン 35F：部屋里面是20个药草，用钥匙开门即可。

もっと不思议のダンジョン 50F：部屋里的是黄金之纸（黄金の纸切れ），作用是每前进一层就会随机获得一个卷物。用钥匙开门后需要用镐头掘开墙，装备**つぅかの**指轮走到水上，再装备**わなぬけの**指轮避过落穴机关。之后的墙壁不能掘开，但可以利用里面的店主，用变化之杖把它变成别的怪物再场所替换就可以进去了（店主是不能直接场所替换的）。最后装备**つぅかの**指轮用钥匙开门即可。

もっと不思议のダンジョン 70F：部屋里面是印之盾（印の盾），与封之剑同时装备可封印怪物的特技。需要两把钥匙和**つぅかの**指轮，注意小岛上有机关“地雷”。

もっと不思议のダンジョン 90F：飞鹰之剑（**はやぶさの**剑），能力是连续两回攻击。此部屋设计得极为变态，难度非常大。必备道具有钥匙、吹飞之杖（**ふきとばしの**杖）、场所替换之杖、**まものの**壶若干，最好再拥有**わなぬけの**指轮和分裂の杖。用钥匙开门后对水晶使用吹飞之杖把自己吹到对面小屋，然后对铁龟使用场所替换之杖，之后利用小屋里的铁球机关反弹自己。接下来需要用到**まものの**壶，使用或者投掷弄出怪物来，再用场所替换之杖前进，注意要装备**わなぬけの**指轮避过落穴（如果没有**わなぬけの**指轮就要靠不停地交换位置避过落穴），然后对毒蘑菇交换位置再对水晶使用吹飞。地面上的道具是模仿怪物人食い箱，可以使用分裂の杖分出一个到另外的屋子里，或者使用**まものの**壶制造出怪物来，最后交换位置就能拿到这把飞鹰之剑了。



もっと不思议のダンジョン 98F：此部屋类似不思议の**ダンジョン** 30F，里面有八个店主，魔法宝石箱里是永远不会损坏的黄金镐头（黄金の**つるはし**），而且每前进一层就会获得一件武器。获得方法很简单，只要用镐头掘开墙壁即可。此层可来四次，第二次里面是黄金の杖，第三次是黄金の指轮，第四次是黄金镐头。

进入**もっと**不思议の**ダンジョン**时不能携带任何道具，大大增加了难度，所以大家要灵活利用迷宫中获得的有限道具，同时不同的职业也会有不同的策略。以上的攻略也只是方法之一，大家要多开动脑筋，比如不思议の**ダンジョン** 98F也可以用**まものの**壶放出些怪物，然后场所替换……好好挑战一下自己吧，能否突破**もっと**不思议の**ダンジョン** 100F，且取得里面的所有珍贵道具，将是本作的最高境界！

■ 部分小奖章入手方法

小奖章（小**さなメダル**）除了能在通关后的高级迷宫中拣到外，也可以通过完成一些情节来获得，强力的金属王装备相信一定是大家梦寐以求的吧。



1. 与魔法屋旁边的一个男子对话，选“**いいえ**”，然后顺序调查魔法屋桌子上的书→魔法屋上方墙上的纸→魔法屋里的水缸→锻冶屋下方桌子上的剑→锻冶屋墙上的盾→锻冶屋左边的铠→锻冶屋左边桌子上的头盔→合成屋门外的水缸→墓场下方的花坛（注意：要让特鲁内克半个身子在画面外调查）。
2. 而后与那个男子对话，选择“**いいえ**”，然后顺序调查锻冶屋的铠甲→锻冶屋下方桌子上的剑→锻冶屋左边桌子上的头盔→锻冶屋墙上的盾→魔法屋里的水缸→魔法屋墙上的纸→魔法屋桌子上的书→合成屋外的水缸→合成屋里柜台上的书→墓场下方的花坛→锻冶屋的铠甲。
3. 调查魔法屋里的水缸，选择“**はい**”听金鱼说话，顺序调查魔法屋墙上的纸→魔法屋桌子上的书→锻冶屋下方桌上的剑→锻冶屋墙上的盾→锻冶屋的铠甲→锻冶屋的头盔→墓场下方的花坛→合成屋里柜台上的书→合成屋外的水缸。

完成以上三段情节后就可以得到三枚小奖章。之后还可以调查魔法屋里的水缸对话，可是这个笔者就不知道有何意义了……

■ 战士职业的心得介绍

战士是一个重视经验积累和肉体磨练的职业。只有通过连续打倒多个同类敌人，中了机关陷入不良状态，满腹度为0后坚持冒险才能习得特技（吃得苦中苦，方为人上人）。

与魔法师不同，战士冒险中获得的特技在离开宫后不会遗忘，所以可以反复地进入迷宫锻炼自己。作为肉弹型职业的战士虽然不能使用杖，但可以把杖投掷出去达到同样的效果，所以战士也勉强说是可以用杖的，只不过只有一次的使用效果而已，而指轮和卷物对战士来说就是完全无用的累赘了。

菜单“**わざ**”中有两个指令，“**つける**”是装备特技，“说明”可以查看特技的效果，同时还能看到它消耗的满腹度（**ハラヘリ**）。特技分为剑技盾技两类，获得以后是不能立刻使用的，必须在菜单中装备在武器和盾牌上才能发挥效用，一个特技只能装备在一件道具上，装备有特技的道具名称后会有括号表明已经装备的特技数目。盾特技一般是自动使用的，而剑特技使用时要打开道具菜单，选中装备特技的武器，再选“**わざ**”即可使用（或者用快捷键SELECT＋A）。

下面列出一些比较重要的特技的获得方法，修得它们就会成为无敌的战士了。

1. 踩上弹簧机关会获得剑特技**だっしゅつ**，作用是返回村庄，最重要的逃命技巧了；
2. 对着机关不停地挥剑会获得剑特技**ワナつぶし**，消耗满腹度2，可以消除前方的机关；
3. 对着水面不停地挥剑会获得剑特技**うめたて**，消耗满腹度2，可以把水面填掉；
4. 对着墙壁不停地挥剑会获得剑特技**かべほり**，消耗满腹度1，可以像镐头一样打开墙壁；
5. 承受多次龙的吐火攻击会获得剑特技**ドラゴンブレス**，消耗满腹度4，能像龙一样吐出火炎；
6. 对在水面上的敌人（如幽灵）投掷场所替换之杖会获得盾特技川**わたり**，作用是在水面行走；
7. 连续踩踏针床多次会获得盾特技火**わたり**，作用是不怕针床。此技最好多准备些回复之壶，去不思议の**ダンジョン** 50F的部屋里即可。
8. 满腹度为0后不吃面包等回复品，坚持冒险会获得满腹度下降速度减半的盾特技**ハラヘリはんぶん**，同样要备足回复之壶；
9. 满腹度为0后坚持冒险更长时间会获得满腹度不减的盾特技**ハラヘラズ**，这下就可以放心地在迷宫中冒险了。



←每件道具最多装备三个特技。

PLAYSTATION2

荒野历险 3 ~补遗篇 A~

全部 EXFILE KEY 收集方法闪电公开!!
珍贵 EXFILE KEY 的使用方法金针度人!!

PS2	厂商:SCE		发售日:2002.3.14
	类型:RPG	价格:6800 日元	其他:——

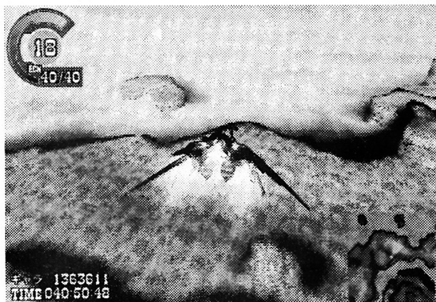
在上次的攻略中，我们简单介绍了荒野历险的攻略流程，但是对于这样一个隐藏要素十分丰富的耐玩型 RPG 来说，仅仅通关一遍是远远不够的。笔者仅以自身通关经历为例，聊聊这个游戏的二周目玩法。这期要为诸位介绍的是 15 枚 EXFILE KEY 的收集方法，以及 EXFILE KEY 的作用。下期将有其他猛料继续公开。 文/小孔 责编/PERFECT

——收集 EXFILE KEY——

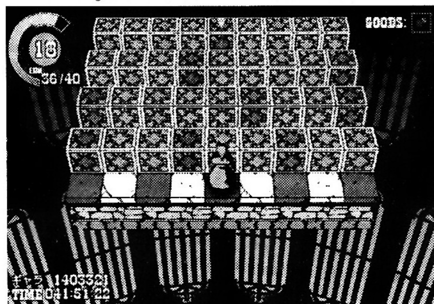
游戏中一共存在 15 枚 EXFILE KEY，收集到一定数量就可以获得奖励。KEY 的具体入手方法如下(按照本人的入手先后顺序为例):

1. 地图踏破率 100%之后来到眼睛男的家**ハンフリースピーク**。入镇正路桥下，在地下向正北方前进到尽头，和**ゴブ**爷爷对话得到一枚 KEY。笔者建议最好在刚刚拿到龙机还没开始遇敌的时候进行踏破地图的工作，或者是眼睛男离开队伍的那段时间也可以。最省力的方法如下:

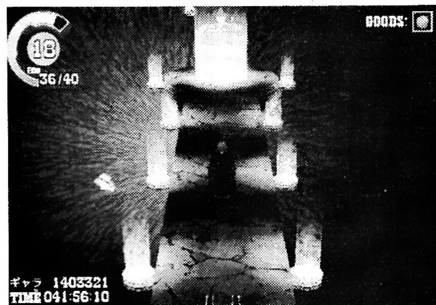
在地图上找一个明显的标志物，升到空中最高处，记下此时龙机的空中坐标，打开圆形范围雷达，将龙机前进方向先对准正北方，然后稍稍按 R1 或 L1 偏转一个小小的角度（角度越小越好），接着调到会显示地图踏破与否的小地图，按住○键令龙机前进，龙机很快依南北方向绕地图一周，此时你会发现由于偏转角度的关系龙机开始飞第二圈的时候和第一圈的轨迹不重合，笔者试验中是大约间隔了 2 个像素点。这样，你可以用胶布或者牙签粘住或者别住○键，只要不触动龙机前进方向就 OK。接下来你要喝茶看报纸还是睡午觉随便你。此时不会在空中遇敌，龙机会老老实实的按照原定轨迹飞行……经过一段时间（笔者是大约 40 分钟后），地图踏破的工作就自动完成了。这是目前看起来花费精力最少的踏破办法了。



2. 驾驶龙机到**ディスティニーアーク**西北的海上环形岛用龙机导弹攻击沙海会发现海中有异样的翻腾景象。立刻驾驶沙船进入这一海域，会再次发现大蛇**バラル・クォ・ナーガ**，让小姑娘操纵改造到最高级的主炮全弹齐发即可一击毙命。胜利后得到一枚 EXFILE KEY。
3. 得到地图探索工具**アイテムチェッカー**后，穿过**ニーズヘッグパス**来到**グリーンロッジ**的东北方(X:5822/Y:17800)探索即可得到。
4. 解开**ミレニアムパズル** 14(X:21380/Y:5700)得到奖品**テレポートオーブ**，然后乘坐从**サウスファーム**到**イーストハイランド**方向的火车即可到达无人车站**サンセットピーク**，用身体撞车站的时钟即可得到一枚 EXFILE KEY。
5. 在**クレイボーン**的旅店和**マルチナ**对话后，依次在以下地点和**マルチナ**对话:**ウエストウッド**家中→**リトルロック**酒吧→**ティティーツイスター**的**イワン**身边→**ハンフリースピーク**的**シヴィル**的家→**ハンフリースピーク**街外→**ジョリーロジャー**酒吧→**バラックライズ**表→**ラクシスランド**旅店 2 层→**ハンフリースピーク**和**シヴィル**对话→**ラクシスランド**旅店 2 层→一定时间后**ラクシスランド**旅店 2 层。最后回到**クレイボーン**的酒吧得到 EXFILE KEY。
6. 花园全部的种类改造到最高得到。
7. 打通所有的**ミレニアムパズル**，和**デューンキャニオン**的站长**サイモン**对话。



8. 从**ラクシスランド**的**ロズウエル**开始的外星人**テレパスタワー**事件圆满解决。
9. 将全部的 11 本《空色的冒险》读给眼睛男的小儿子**ケイトリン**听，而后得到。
10. **ティティーツイスター**的黑市中花 4999999 得到(这还是半价呢！)
11. 打倒**ガンナーズヘヴン**的 BADNEWS 得到。首先要通过所有难度，和**マルドゥーク**战斗再和门口的售票大叔战斗。HP350000，忘却 + 混乱。
12. 开启 319 个宝箱后再打开**フォーチュンギア**的黑色箱子和**ブラックボックス**战斗得到。HP 约 135000。准备暗属性耐性装备即可。
13. 100 次击倒复仇之神**アリオッチ**。第一次在瘴气魔窟红色的魔物封印装置前使用印第安人的召唤娃娃而出现。打倒后它们会随机出现在各个迷宫中。如果在一个迷宫中出现过一回就要换一个迷宫再寻找。打倒 100 次之后得到。
14. 和 ABYSS 最深处的**ラギュ・オ・ラギュラ**第二次战斗得到。HP1200000，全属性魔法强力攻击。



15. 最终 BOSS 最终形态时偷盗取得。

——EXFILE KEY 的作用——

使用 EXFILE KEY 时要提取通关后的纪录，而后进入 EXFILE KEY 特典画面，选择使用多少个 EXFILE KEY:

1. **察看通关时的角色状态(需要一个 KEY)**
2. **欣赏 OP MOVIE(需要 8 个 KEY)**
3. **欣赏中断 MOVIE(需要 4 个 KEY)**
4. **EX NEW GAME(需要 2 个 KEY)**

一般来说，第一遍通关能得到 8 个也就可以了。EX NEW GAME 就是继承通关时角色的状态和金钱重新开始游戏。道具和 ARM 改造都归零，包括遇敌指数等。好在 MTC 值是继承的，打通 ABYSS 所得到的**シェリフスター**也是可以继承的。以这样的状态开始二周目的历险吧！



游戏业二十年简录历程

本特辑以日本游戏市场作为讨论和回顾的对象

凝聚了

怀念、经典、成功、失败、喜悦、失意

等等等等等等等等等等等等等等等等等等等等

酸甜苦辣百味汇集的20年光阴岁月

◎**特别互动** 为了更详尽的怀顾这20年的游戏历史，在这个比较简洁的特别专题外，我们还将在《游戏批评》第二卷C上，彻底把本次大型策划的每个细节透彻展现，届时将有更多大事的详实典藏，更多历史的忠实记录，更多专家的金玉良言。每位希望雪藏那份激动和感慨的朋友，请和《游戏批评》第二卷C一起，重新和时间一起坐上返程的列车……

■ 帝王时代

任天堂成功转业，新兴行业在FC热潮的带动下走过了怎样的成长历程呢？哪些事件是新老玩家今天仍津津乐道的呢？

■ 群雄争霸

不是只有任天堂知道游戏未来利益的丰厚，不是所有人都愿意作为二级层活在任天堂的阴影下，于是第一次有人向新游戏霸主地位发起了挑战……

■ 诸侯割据

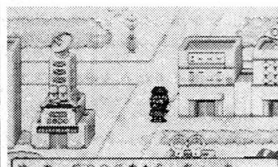
任天堂江山终于在后人前仆后继的冲击下被瓜分了，SEGA和SONY两家成为业界的新贵，但取代任天堂地位的新霸主将如何诞生呢？

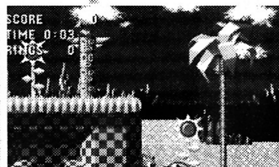
■ 新的前进

江山易改，本性难移，一朝权在手的美妙可以享受片刻，但真正持久的发展不能靠短暂的陶醉，新的战略必须让游戏产业有新的发展……













20年精要大事历历在目，多重观点对撞冲击

洋洋洒洒万余文字只为唤醒每位玩家沉淀在内心深处对整个历史的深切感念……



帝王时代

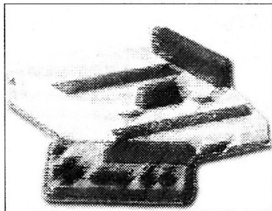
(Since 1983－1990)

打造任天堂王国

现在看来非常简陋的FC，却神奇地打造了任氏十年的游戏王国。就是从这台怪物机开始，家用游戏开始了真正的历程。

时代关键词

- 超级马里奥
- 演员和FC
- "名人"现象



红白两色的传奇
家用游戏机(FC)

原以经营花札和纸牌为主业的任天堂公司开始着手电子工业始于1970年前后，最初只是推出激光枪和电动玩具之类的产品，但从1977年以15000日元的价格推出了有软件支持的"电子游戏15"后，任天堂就用自己的创造力拓展了一个新领域。

1983年7月15日，红白机(FC)引发了日本社会的轰动。现在分析FC成功引起社会现象的理念有很多，但从技术上来解释这种现象，还是任天堂开发二部部长上村雅之说过的一句话命中要害——

"我们开发新产品的出发点，是要让顾客只将电视和主机准备好，只用更换不同游戏软件就可以进行各种各样的游戏。"

在这一设计理念的指导下，FC首次采用了ROM卡带式系统。虽然这种概念现在已经成为人们心中不再思索的常识，但对于那个时代而言，游戏软硬件分离的设计确实是一种理想境界的革命。而更了不起的，是任天堂将更先进技术的产物，把价格控制得比"电子游戏15"还便宜200日元。

公司上层认为，日本市场上，游戏硬件零售价在15000日元以上会很难普及，而FC最终14800日元的定价，迫使公司必须压缩成本，形成大规模批量生产，以逐步降低亏损到可接受的地步。据说连FC使用"红白机壳"都是为了最大限度降低生产成本而设计的。在这种艰难状态下，任天堂将主机销量计划放到100万台以上，一个商业奇迹在不安和期待中起步。

激发主机购买欲的游戏
《铁板阵》、《超级马里奥》

和主机同时发售的3款游戏都是从街机上移植的，虽然与街机版有不同，但其卓越的表现力仍让许多玩家欢欣鼓舞。当时NAMCO的纵版热门街机游戏《铁板阵》广受欢迎，其美丽的画面和新奇的娱乐性令玩家乐此不疲，许多人都希望在家中能玩到它。

就在第二年，HUDSON和NAMCO加入FC的游戏供应圈。HUDSON将电脑流行软件《roadruner》，NAMCO将街机流行游戏《银河战士》移植后作为首发阵容开始发售，而且之后以每月1－2部的速度定期推出新作。同年11月8日，FC版《铁板阵》发售，尽管画面方面与街机版相差甚远，但玩起来确实让人感觉它是《铁板阵》。所以很多人都同时购买了FC和《铁板阵》。现在我们常说的"热门软件"，在当时看来，《铁板阵》或许就是第一个。

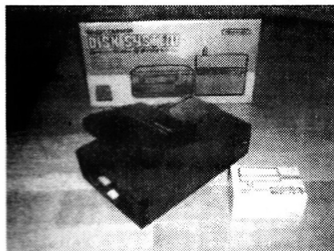
之后，街机游戏移植逐渐增加，加入的厂商也越来越多。孩子们挤满了商店的玩具柜台，FC的专门杂志也创刊了，FC热潮一下子就铺盖到日本社会中。

当FC还以街机移植为主的时候，第二个"热门软件"在毫无先兆的情况下登场了。它最精彩的部分在于所向披靡、极具杀伤力的动作成分。这款名垂青史的游戏，就是1985年9月13日发售的《超级马里奥兄弟》(＊1)。游戏中无限的遐想，内含隐藏人物和隐藏画面等隐藏关，成为横版动作游戏的代名词。该游戏出世以后，隐藏关成为动作游戏中必不可少的组成部分，以隐藏关为卖点的游戏软件销路一路走好。从孩子到大人都喜爱的《超级马里奥》大幅提升了FC的知名度，以至FC最后逐渐在日本演变出许多社会现象。

新游戏的拓展
磁盘系统普及和衰退

1986年开始发售的FC扩展机型磁盘系统的卖点有两条：第一条是拥有卡带3倍的容量，使游戏内容更加丰富多彩；另一条是价格便宜。一套游戏软件定价仅2600日元，再花500日元可更改游戏内容，这点在中小学生中很受欢迎。据前文中提及的上村雅之先生说，在FC开发之初就考虑到要开发扩展机型，以延伸游戏的广度，"当初我们就有危机感，害怕客户会厌倦ROM插卡式游戏。因此，从开发阶段我们就在计划可以由客户创造新游戏的Family Basic和可反复重写的磁盘系统。"

磁盘系统上有许多名作，第一款游戏是《赛尔达传说》。看到这个游戏大家就会体谅到任天堂的用心良苦了。《银河战士》和《FC侦探俱乐部》等仅限磁盘系统使用的游戏软件也接踵而来。但磁盘作为媒介，有不易保存和使用寿命短的问题，加上半导体技术的进步，卡带容量在成本控制和容量增幅上表现出色，所以最终磁盘系统游戏没有维持太长的寿命。



最初的RPG游戏——『勇者斗恶龙』和『最终幻想』的作用

在磁盘系统销售3个月后，《勇者斗恶龙》开始发售。现在日式RPG游戏的鼻祖，当时只是部分人街头巷尾谈论的话题，并非人所皆知。但RPG游戏的乐趣被许多人津津乐道，大家都期待续作能尽快推出。第二年1月26日，《勇者斗恶龙Ⅱ——恶灵之神》发售。2代超越1良多，很快就炙手可热。那段时期开始出现学生逃课买游戏的现象，专卖店门口也排起了长龙。从此『勇者』势头失去了控制。

在『勇者』成为日本游戏流行话题的同时，『最终幻想』于1987年12月18日粉墨登场。该游戏也是从街头巷尾逐步流行起来的，到了2代终于大红大紫，3代就成为FC里RPG的两大鼎扛巨作之一。FC凭借这些王牌游戏傲视群雄。

「我们当时的目标是能够拥有100万部以上的销量，说实话，确实没有想到会有如此爆炸性、连续性的反响。」（上村雅之）

时代的遗产

■任天堂FC的出现，使游戏业从传统的玩具业独立出来，成为可以逐渐超越电影产值的新兴产业。对此，开路先锋任天堂功不可没。

■虽然当初游戏软件生产许可契约及权利金制度被指责为傲慢商法，但今天却成为业内通用的商业规则。而推出免费开放平台的3DO，却惨遭失败。

详细内容请看《游戏批评》第二卷C

1987年，打破"帝王时代"的主机诞生了，它就是PCE，它凭借"核心构想"向任天堂帝国发出了挑战。

群雄争霸

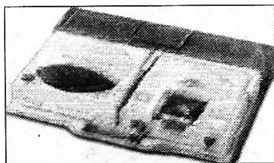
(Since 1987-1994)

时代的爆发

单一机种独霸时代以大型家电商参与告终。1988年10月开始，游戏卖场中有3种主机并驾齐驱，各厂商进入比拼耐力的战国时代。

时代关键词

- ●"核心构想"
- ●世界游戏市场
- ●"俄罗斯方块"版权



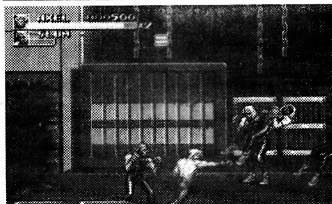
战国时代拉开帷幕
~PC-E~

1987年，日本已经习惯性的把游戏机就叫做FC。但这年家电商NEC闪电般地进入，其先进的电脑技术，在曾与任天堂共同打造FC盛世的软件商HUDSON的全面协助下，推出了PCE。虽然同是8位机，但PCE在画面、声音等方面进行了大幅强化。许多习惯FC的客户被其优美的画面和巨大的动画震撼。在主机发布时，由于新颖的设计、多媒体方案以及宏大的"核心构想"(*1)计划而一举备受瞩目。同年10月30日，PCE以24800日元的定价发售。由于比FC贵出10000日元，而且缺乏热门软件，主机发售后的销路不尽人意。PCE对顾客而言增加了选择的余地，但对厂商来说则意味着激烈的战国时代的到来。

黑色旋风
~MEGA DRIVE~

1988年10月29日，SEGA推出了其第五款游戏机MEGA DRIVE(简称MD)。主机卡座下部赫然印着"16Bit"几个字样，令人一目了然地了解到它与当时主流机种性能上的差异。在发售前的记者招待会上，世嘉同场做了流行街机游戏《兽王记》在system16基板和MD版的演示，MD表现了与街机不相上下品质。MD推出的定价仅21000日元，比PCE还便宜。而且也由此开始，SEGA打破了以往在自己主机上仅使用本公司制作游戏软件的框架，开始与第三方合作。以此为标志，第一次争夺游戏业界霸主的鏖战终于开始了。

时代的困惑



疑惑MD获得的成功

MD领军美国市场的几年，是世嘉作为硬件商难得的一段真正的成功，但它却未能帮助世嘉最终咸鱼翻身。或许MD的成功不是世嘉作为平台商成功的开始，而是坟墓的地基。

第一次大战的终结者
~SFC~

虽然NEC和SEGA都态度强硬，但各致命的缺陷，使得FC始终好调高奏。在稳固的经营状态下，任天堂稳健地推出了SFC。1991年11月21日SFC发售前，预约的订单就已满天飞，25000日元的价格更让其发售后就席卷了日本全土。

作为FC的换代品，SFC得到了许多软件商的支持，推出了大量经典之作。特别是1991年7月19日发售的《最终幻想Ⅳ》，除了画面和音响方面有了改进以外，"旋转、扩大、缩小"等主机性能淋漓尽致地发挥令电玩族激动不已。2年内SFC实现740万台的销量，在家用机市场占有率过半，当之无愧地终结了历时数年的业界霸主之争，第一次主机大战以任天堂阵营的压倒性胜利落下帷幕。

向大容量时代进军
~CD-ROM普及~

1988年，具有划时代意义的"PCE CD-ROM2"发售，这是游戏机里第一个采用CD格式作为媒介的机器。由于57300日元的价格未能普及，但降价后，大容量游戏软件渐多，倒得到不少用户认可。

原PCE相关人士如此评论当时的情况："从家用电子游戏机的角度看它的售价确实昂贵，但在CD-ROM尚未普及的当时来讲，它却是世界上价位最低的CD-ROM驱动。事实上，该机型步入正轨以后，它足以自豪地称为世界上销量最好的CD-ROM驱动。"

CD-ROM在电视游戏领域出现的原因，主要是因为随着程序技术的进步和游戏内容的扩张，需要更大容量的媒介来装载信息，而CD-ROM生产速度快，成本低。尽管它有读取速度慢等缺陷，但由于上述理由而使得它的开发速度不断加快。

1992年11月，任天堂对外宣布将与SONY加强开发领域的合作，并公布"SFC CD-ROM适配器"。由于这款机器是以当时主流机器性能难以处理的3D画面和动画播放为主要目标，所以公司原本冀望它能令一枝独秀的SFC进一步充满活力，但结果却是中止了该机型的开发。(请关注《游戏批评》第二卷C的介绍)

初露端倪的新代主机
~新主机发布高峰~

1993年是游戏业界第二次主机大战前哨战打响的一年。松下电器的"3DO REAL"、任天堂的"PROJECT REALITY"(后来的N64)、SEGA的"SS(暂定名称)"(后来的土星)，接着是这一年11月异军突起的索尼电脑娱乐公司的"PS-X"(后来的PS)等，四款生力军相继发布。紧接着新年伊始，NEC家用电子公司便推出"FX"(后来的PC-FX)，于是真正的群雄割据的局势形成了。当时任天堂宣布将于1995年末推出新型主机，因此各公司在拥有绝对优势市场占有率的任天堂公司推出新型主机之前，纷纷抓紧开发和销售本公司的主机。结果，1994年成为罕见的新型主机发售高峰年。

其中，率先发售的是3DO。

"我们的开发理念是Audio(音响)→Video(录像)→3DO相连，我们所提倡的观点不是让Audio和Video各行其道，而是使其产生互动的新格局。如当时被称为互动电影、现在所说的"生化危机"游戏软件，其设计注重的就是CG和电影播放效果。还有3DO的先锋作品《D之食桌》。"

(原3DO相关人士)

但是受它的价位(最初定价78000日元，发售前更改为54800日元)和重量级软件不足的制约，在其他主机推出之前未能抢占市场先机。而后来在这一年年末的商战中，SS、PS、PC-FX三种机型相继推出，就此拉开了第二次主机大战的帷幕。

时代的遗产

■谁都知道，强大的硬件性能是实现游戏飞跃的重要根基，但现在的无论玩家还是从业者都更坚信另一个信条——软件是核心的核心。而第一次主机争霸战，就是实践这一经典信条的关键时期——机能明显强大的PC-E和MD，竟然不敌"鄙陋"的红白机。

■电视游戏硬件是否要像PC那样不断提供硬件升级设备呢？霸主们都是这个观念的否定者。而第一个挑战，并且失败的，就在这个时期

详细内容请看《游戏批评》第二卷C

诸侯割据

(Since 1994 – 1998)

次世代主机大战

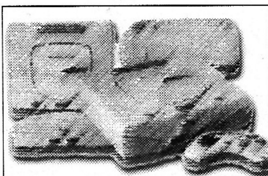
这个时期是CD－ROM的普及期，在两家老牌主机厂商和一家野心勃勃的新厂商之间展开了一场市场争夺战——次世代主机大战。

▌时代关键词

●CD－ROM

●D之食桌

●3D格斗游戏



真正的CD－ROM时代
～次世代主机发售～

次世代主机是在PCE CD－ROM2和3DO等所谓"生不逢时的主机"未能流行而勉强维持的状况下信心十足地推出的。打头阵的是SEGA于1994年11月22日推出的32位机"SS"。SS售价44800日元并不便宜，但它在主机发售的同时推出了街机上好评如潮的3D格斗游戏《VR战士》SS版，从而抓住了SEGA客户等广大电玩迷的心。

同年12月3日，索尼的第一台家用游戏机"PS"由SCE开始发售，发售同时向市场推出了同是街机名作，NAMCO《山脊赛车》的PS版。加上索尼公司本身优秀的品牌效应，使得PS销量一路走好。次世代主机发售的压轴戏是NEC推出的该公司最后一款游戏机主机"PC－FX"。该机型的原定发售日是12月9日，但在发售前夕宣布延期至12月23日，在开局就没给人留下好印象。定价49800日元，也是三款新机型中最贵的，再加上游戏软件的阵容较之前两款机器薄弱许多，从而导致其主机的销售处于困境。

在短短1个月的时间内有3款新主机推出，这种发售高峰在游戏机发展史上是极其罕见的，这就是通常所说的"第二次主机大战"的开始。

多边形.VS.动画
～赢得客户的战略～

第二代主机间真正的较量，关键是如何吸引客户的注意。由于同期任天堂没推出换代产品，所以一时间悬念丛生。

SEGA的拳头产品是《VR战士》，一如街机上的惊人表现，为SS大幅拉动了主机销量。

另一方面，SCE公司大力营造与第三方轻松积极的环境，在获得广泛支持的同时，还成功地挖掘出许多优秀的制作人。这使得PS的软件阵容超级强大，位于3强之首。这种成就的获得与索尼音乐娱乐公司的支持密不可分，他们把在音乐领域积累的成功经验运作在软件制作人上。此外，擅于利用商业广告(CM)营销战略也是它的强项。

三强之中，PC－FX以动画制作丰富的游戏软件为主打，受到少女游戏迷的极力推崇。它走的是与以多边形技术为主的PS和SS不同的路线，注重电影播放功能。所以次世代主机大战的初期，从一个侧面看，似乎就是多边形技术和电影播放功能两种理念的比拼。

而之后PC－FX的落败，正是因为业界的潮流偏向了多边形技术。《VR战士》和《山脊赛车》都是用多边形技术塑造了真实感，得到玩家的广泛拥戴。SS和PS集中了街机流行游戏和使用多边形技术的新型游戏，而擅长电影播放功能的PC－FX面对新潮流只能望洋兴叹。

争取扩大市场占有率
～两款主机的降价～

借助《VR战士》热销的推动，SS销量截止到1995年3月末为84万台。同期，PS为85万台，双双持续看好。这时，SEGA亮出了终极王牌——《VR战士2》。《VR战士2》与1代相比有如天壤之别，街机厅里从开张到关门都是挤着要玩《VR战士2》的人，所以宣布VR2的登场让SEGA一下子在气势上压倒了PS。SEGA的攻势还不仅于此。1995年6月16日，SS以34800日元的价格捆绑式销售主机和《VR战士混合版》。软件和主机组合销售的策略实质上使总售价降低了10000日元。

与此对应，SCE于同年7月也降低PS主机售价到29800日元，虽然是缺省S端子的普及机型，但PS降低10000日元的举动拉开了主机的降价大战。

虽然便宜的价格是客户的福音，但仍有不少人在选择什么主机前犹豫不决。因为大家都在等着某部经典游戏的新作会在哪款主机上发售。

直到降价半年以后，也就是1996年1月31日，该流行游戏的发售走向终于真相大白。

SCE的阵营固若金汤
～FF Ⅶ发布的余韵～

由于决定在PS上发售后来证明是名留青史的《最终幻想7》，使得客户的目光全部转移到PS上来，由此SCE成功地在主机市场占有率的争夺战中完全占据了优势。SCE宣传部部长福永宪一先生是这样回忆当时重量级游戏"FF"系列决定加入PS后的情形的：

"从那时候开始，PS的销量眼看着越来越好。以前犹豫不知购买哪款机型好的客户可以安心购买我们的产品了，因此对于PS来说意味着良好局面的出现。"

此后PS的影响力一路势如破竹，扶摇直上。1996年3月8日，史克威尔宣布成立子公司DIGICUBE，并首次将在连锁便利店销售游戏软件和主机的理念推行开来。利用便利店销售游戏的新型流通渠道的开辟，标志着推动FF Ⅶ流行的准备工作已全部就绪，这也直接关系到PS的盛行。

新三强时代揭幕
～任天堂64发售～

1996年6月23日，性能远远超过PS和SS的N64发售。在任天堂"游戏软件的品质追求精益求精"的口号下，PS受到了挑战。

尽管N64也已面市，但面对任天堂和SEGA这两个老牌对手，手握FF Ⅶ王牌的SCE仍是固若金汤。1997年1月31日，FF Ⅶ发售！第一周销量创造了200万张以上的惊人记录。同时，PS主机的销售数量也大幅增加——在FF Ⅶ发售前一周的销售数量是75998台，而FF Ⅶ发售那一周达到137690台——销量扩大将近一倍。

PS的快攻战还不仅于此。FF Ⅶ发售的17天前，PS又发布了一条石破天惊的消息：

"我们将在PS上开发并销售《勇者斗恶龙Ⅶ》"……

时代的遗产

■挑战的意义在这个时代的前十几年都被视为徒劳，也许正因为过于深信胜者长胜的经历，才导致任天堂将执掰良久的江山拱手让人。又看看如今PS2被两大势力穷追猛赶的架势，难道盛不过两代的规律从此诞生？

■一个游戏市场不能容纳两个霸主，但却可以奉行适者生存的主义。任天堂对N64的偏执，是对自身游戏理念的坚贞，也是业界第一次对市场口味吸分化的一次不自觉的尝试，更是对这一运作理念的完美证明。

■大作主义在这个时代飞速向多文化层次迈进，或许是对任天堂纯游戏理念桎梏时代的一个大反叛。

详细内容请看《游戏批评》第二卷（

新的前进

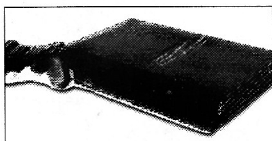
(Since 1998－)

新的强者诞生

SS、PS和N64多年持久对抗的均衡局势，由于FF Ⅶ和DQ7的发售而被打破，时代大潮倒向PS阵营……

时代关键词

- ●便携式游戏机普及
- ●M2计划
- ●中古软件
- ●口袋妖怪



SCE 脱颖而出
～次世代大战终结～

PS握住《勇者斗恶龙Ⅶ》这张强有力的王牌，有如如鱼得水。其实在这个时期PS已和SS、任天堂在主机销售数量上拉开了差距，《勇者斗恶龙Ⅶ》的加入更是加强了这一趋势，PS主机的销售数量总是保持SS和N64的10倍左右，PS的产量在这一年9月全世界累计突破2000万台。

马不停蹄的快攻战
～新主机蓄势待发～

1997年9月，日本经济新闻的头版刊登了一条令人震惊的消息，“SEGA和微软将合作开发128位游戏机。”新闻内容记载详实。但当时SEGA立即予以否认。但到了1998年1月23日，SEGA终于出手了……

“和微软合作”、“第一款拥有上网功能的家用游戏机”等等宣传口号，是SEGA收复失地而创作的新鲜刺激的标语。SEGA新主机的出现，在游戏业掀起了轩然大波。众多厂商认为游戏市场不能总是一家独大，所以纷纷出来参与。

新款主机接二连三！
～Dreamcast 启动～

SEGA新主机的发布，掀起了游戏界的轩然大波。史克威尔在5月15日发布了“最终幻想”系列最新作。5月21日，“DREAMCAST”(DC)揭开神秘面纱，标准配置中搭载了MODEM，并采用兼做便携游戏机用的“可视记忆卡”。

SCE的福永先生是这样回忆竞争对手的消息发布的：

“PS的销路之前一直很好，但在新机种推出以后情况就发生了变化。1998年夏天我看到SEGA公司做的个性化CM后，便开始关注它将采取的战略了。”

由于新主机的发布，当年秋季召开的东京游戏展盛况空前。接着在此次东京游戏展余音缭绕的11月上旬，网上发布了一条石破天惊的消息。“SCE、东芝将联手开发PS2”。在这个消息带动下，SCE发布消息承认将开发下一代主机。

在新潮流的推动下，SEGA新主机DC率先面市，首批出货15万台，成绩尚可，但其后与当时入交社长宣称年内生产50万台的目标出现了偏差。

由于零配件生产跟不上，DC一开始的销售就令人不满——正当电玩族们购买欲旺盛之时遭遇缺货危机，这种对锐气的挫伤无疑对后来产生了深远影响。另一方面，DC的发售并未止住PS的势头，PS仍旧是当年年末商战中的销售量冠军。

千呼万唤的后续机型
～PS2～

从1999年初期开始，PS阵营接连爆出新消息。首先是1月23日，PS决定进行第六次降价，价格降至15000日元。紧接着，《最终幻想Ⅷ》于2月11日发售，其预约量轻松突破200万张的成绩至今骄人。而SCE的攻势并未罢休，2月15日在美国的游戏学会上，又发布了名为“EMOTION ENGINE的超高性能电脑芯片。

3月2日，后来担任SCE社长的久多良木健在SCE召开的“PS会议1999”上，正式宣布了PS后继机的诞生。

代号“DOLPHIN”
～任天堂的新主机～

面对PS后续机当时超乎想象强大性能，任天堂急忙赶在消息尚未引起强烈反响前就采取了行动——明确表示将推出性能超过PS后续机的新主机，并在2个月后，也就是5月12日，在日本和美国同时正式发表新主机开发规划。

任天堂的山内溥和松下电器的森下洋一共同宣布，由任天堂和松下电器联手打造的新主机代号为“DOLPHIN”。以DODLPHIN的发布为开端，任天堂也发动了大规模攻势。其中威力最大的，就是9月2日正式发表的GAMEBOY COLOR后继机“GAMEBOY ADVANCE”。

青史留名的9月
～强力竞争者出动～

由GBA的闪电发布而开启的9月，大事记接二连三。9月3日，SCE正式公布了决定于来年推出的PS



后续机的详细规格：主机名称“PS2”，售价39800日元，2000年3月4日发售，支持DVD播放，兼容PS游戏软件。PS2详细资料的公布，令游戏业界沸腾。虽然同时期，DC在6月大降价活动（29800日元降至19800日元）推动下，销量攀升；而且微软XBOX也在媒体上亮相，但谁都无法阻止PS2的疯狂。

“从今年年末开始，大家都已经对市场上的主机失去兴趣转而持币观望。”(零售商店)

无法用常识对待的强者
～火爆的3月4日～

2000年最初的话题是史克威尔所提倡的网络服务“PLAY ONLINE”。在这一话题盛行的同时，史克威尔宣布将在PS2上发布“最终幻想Ⅹ”和“Ⅺ”，这无疑给即将发售的PS2吹起了一股和煦的春风。借着这个势头，SCE的久多良木社长于2月3日宣布了一则前所未闻的100万台宣言：“PS2在发售日将出货100万台”。

“主机的生产没问题，但记忆卡的生产却没有跟上。我们担心的不是销售数量，而是记忆卡是否能够满足供应。”(福永宪一)

接着就是2000年3月4日……

无法阻挡新世代游戏大潮汹涌澎湃地到来，而其后的主要事迹，请大家关注《游戏批评》第二卷C的特辑。

时代的遗产

■在GBC向下兼容GB的基础上，PS2向下兼容奉行了SONY家电化操作的理念。这或许将影响未来主机更新换代的走向。

■PS2包括DVD播放机能，开启了新时代娱乐主机的标准附加功能。由此推动的日本DVD市场，让SONY更坚信了家庭多媒体娱乐终端的概念将左右未来的游戏平台。

详细内容请看《游戏批评》第二卷C



旁门左道看E3

——记2002 E3之行

特约记者：一点不懂

鉴于近来飞机失事频繁，我提着120分的小心飞抵了洛杉矶，时差都来不及倒，就急急忙忙的开始了我的E3之旅。

进入洛杉矶会展中心，一路轻松，先去看看任天堂，从南厅入口长途跋涉到西厅，总算看到了坚持Gameplay原则的N记展台。一个字形容，就是大！从一个口子进去，转到头晕脑涨，抬头一看，还是N记！不同于南厅的欧美厂商，N记展台相对安静许多，没有叫卖的，没有表演的，没有主动上前做介绍的，一眼看过去，不像展台，更像街机厅，大小不少游戏全都装置于一个街机外形的壳子里，玩家有礼貌的排队等候，轮到的就可以打一会儿，只是N记的员工都不知在哪里，想找个人问问都很难，出展的游戏不去看E3也知道是哪些，主打就是“star fox adventure”、“super mario sunshine”、“metriod prime”，还有那个幼齿造型“+celshading”的“the legend of zelda”等等。笔者对于N记的游戏一直不是太感兴趣，便只是走马观花了一下，却也有些收获，“star fox”的狐狸皮毛制作一向是这个游戏的重大买点，可是真的凑近了看，可以清晰地看到狐狸毛的顶端一直在微微抖动，可能说扰动更贴切一些，这在以往的video里从未发现，虽然无伤大雅，但毕竟效果上不如期待那么好了。“Mario sunshine”的图像之善可陈，其实在N64上恐怕也能做出来，大叔背了个水罐，一会儿跳进水里游泳、打水，一会儿跳出水面用水龙头喷人，我看个云里雾里，不知所云(各位N记的拥趸们不要骂，我知道自己是属于没品位的那一型)，在这个N记招牌游戏里，一如既往的强调着N记的灵魂——gameplay，我虽然不能体会其中的奥妙，但想必以N记的实力，应该内涵丰富，只是希望不要像“Luigi’s Masion”那样，叫好不叫座就行了(其实对那款作品的gameplay，笔者以为也是创意不错，但深度不足)。



→人头攒动的任天堂展区，是本届E3的最大看点所在。

SCE的展台也在西厅，给人的感觉是低调，和N记倒是有些像，不过sony的游戏虽然种类繁多，但实在是新意欠奉，我一向对SCE无甚好感，这次更加重了我对Sony的不满。



←PS2阵营没能吸引与会者的眼球。

微软这次的展台迁址至南厅，和众多鼓噪的欧美厂商混迹一处，完全没有了去年xbox出场时的嚣张气焰，即便如此，微软还是不忘门面，CFS3展台附近有1:1尺寸“喷火”机模型，mech系列展台边有三人高的“cougar”机甲模型，斗大的Microsoft字样吊在空中。

这次E3展上并未有什么轰动的硬件，毕竟次世代主机都已揭开了面纱，而SCE也没有继续鼓吹她的PS3，其实对那个号称1000倍于PS2机能的未来主机，我还是兴趣很浓的，在SCE的展台，我问了两个看展台的SCE员工关于PS3的情况，他们都面露疑惑，似乎要反过来问我似的，我只有悻悻的退下。估计2004年的E3展，PS3概念机才会粉墨登场，而以SCE一贯的广告风格，PS3的实际机能恐怕也只是不超过10倍PS2吧。Xbox的弱势表现(相对去年而言)似乎印证了微软低调进行xbox计划的传言，在这样的市场情况下，Xbox和NGC只能继续给PS2做垫脚石，在E3展上的报纸上，你已经可以看到“Who won the platform battle?”之类的文章，而内容也是直言不讳地指出次世代主机大战已经结束，PS2以压倒性的优势大获全胜。我个人的意见也是如此：无论是从PC阵营分化出来的微软还是继续靠Mario大叔倚老卖老的任天堂都无法撼动强大的索尼。

今年E3展上新作匮乏，N记以续作居多，狐狸、大叔、林克等等都是老面孔了(当时参展时对“Metriod Prime”缺乏足够重视，也足以证明笔者完全没有识别好坏的能力，呜呜……)，Sony也是毫无新意，大家即便不看E3也能知道，各大网站对Sony基本没有什么过多报道。微软的作品更谈不上耳目一新，很多都是早就如雷贯耳，去E3只不过是看看真家伙罢了。况且，“mech assault”的图像，“phantom crash”的效果，在我期待满满的心情下也只是“不过如此”四字罢了。如果说今年有什么游戏让我惊呼“好”，那么就是下面几个了，首先是UBI的“Between Good & Evil”(开发代号)，这是一个在E3展前毫无消息，E3展上让我跌破眼睛的游戏，对于法国育碧，我一向是不敢恭维的，除了老的都快烧不酥的“雷曼”外基本没有任何称得上是游戏的东西，而这次的BG&E却让我对UBI彻底改观。这个游戏基本上是个冒险类游戏，具工作人员介绍，游戏是以宏大的世界设定见长，这点在E3浮光掠影的展示上看不大出，只是觉得游戏内的世界在美术风格上非常的独到，游戏运行在PS2(同时开发有NGC版，比尔去哭吧)平台上，即时演算的in-game画面美轮美奂，大场景，高精度贴图，大量的特效几近完美的Graphic Style把握，都让人对这个游戏叹为观止，游戏使用的是新开发的Jade引擎，游戏里的女主人公名字也是Jade(暂定名)，游戏的类型和Zelda很类似(其实UBI从Rayman2开始就借鉴了Zelda一些东西)，而里面的角色设定(非主角)非常面熟，居然是宫崎骏的风格。对这个默默无闻的游戏，我的评价是两个字：绝赞。另一个好东东是Capcom的“铁骑”(Steel Battalion)，超酷的控制器，笔者在试玩时实在是爽的不行，铁骑不但以控制见长(不过谁会去买这个外设呢？)，图像也是非常的逼真。但说到好玩又有名气，还是SEGA的“铁甲飞龙”！这第三作的PD在游戏风格，类型上完全沿袭了前两作，这也消除了我对此作的最大担心，毕竟，SEGA如果在这个Title上做出个什么大改进也是不足为奇的。游戏的画面绝对一


→想要在家里享受这款游戏，可要费一番力气。

流，无论是在场景、特效、光影、细节，还是在整体风格的把握上（PD 的那种文明后时代生化恐怖下的世界观设定一向是我的最爱！）都是完美之至，唯一的缺憾（当然这只是笔者的个人意见）就是女主人公的人设实在是太“主流”了些，这样的造型似乎放在“Bio Hazard”的下作里更为适合些。再有一个令笔者（相信也是大家）惊奇不已的是一个叫“美国陆军”（America’s Army）的 CS 类型 PC 游戏。这个游戏的开发商居然是 US Army！！！没错，这就是美国陆军了，绝对不是什么同名的游戏公司。美国军队一贯以财大气粗著称，在这个游戏上也体现无疑，游戏展台安排在西厅（可是和 SCE，N 记平起平坐了），为了做宣传，还调来了大量军械，从会展中心门口的“布雷德里”步兵战车和“复仇者”防空导弹车到中心里面的“悍马”吉普车，全是真家伙，在游戏展出的场地上也是热闹非凡，来自美国陆军第二空降师的士兵们不断的做着直升机空降的表演，博得阵阵掌声。游戏本身用的是 Unreal Warfare 的引擎，游戏整体以真实著称。我上前询问了带头的那个军官，才得知，这个游戏竟是免费的，是美国陆军征兵计划的一部分，“绝了，真是绝了”。

本次 E3 展上，PC 游戏也是来势汹汹，丝毫没有“即将被 Console 游戏所取代”的迹象。整体而言，UBI 的展台应该是声势最浩大的，水准最高的。自从收购了 Red Storm 后，UBI 的发展方向完全改向成人化，大量的 FPS 游戏接踵而至：Rainbow Six 的最新一作：Raven Shield，根据在法语区大受好评的漫画系列“XIII”改编的同名游戏“XIII”，被评为 E3 最佳图像提名的“Splinter Cell”等等都具有一流的素质！


→把这种大家伙调来，可见厂商对 E3 的重视程度。

Xbox 在这次展示中的声势虽然弱了很多，可手底下的动作可丝毫不慢，共出展了 150 多款 Xbox 游戏，阵容非常强大，而且在战略上也展露出和游戏界大亨 SEGA 的良好关系，双方的展台基本混迹在一起，根本无法分出这里是 SEGA，那里是 Xbox。这些游戏中出彩的有“PD”、“铁骑”、“Phantom Crash”、“Mech Assault”和一些体育类游戏等等，其他大都不具备很高的质量，这从最近一批发卖的 Xbox 游戏上也可看出。缺乏像 Square、Konami、Capcom 这类主流日本厂商的真心支持，Xbox 总是给人感觉无甚真正有“实力”、有“内涵”、有“背景”的游戏，比如 FF 系列、DQ 系列、MGS（MGS X 根本是搞笑，不作数的）、ICO、DMC、Oni Musha 等等。但 Xbox 最大的劣势窃以为既不在支持厂商少，也不在游戏水准低，而是在于微软给人的感觉是“不属于游戏界”，Xbox 给人感觉是“PC 家用机”，这些对于受众的影响有时是无法估量的，这种负面影响最大的体现就是 Xbox 在日本的惨败吧。看来 MS 想翻身——难。



↑XBOX 的展区与其他两厂不在一起，面积也不算突出，相比之下明显有些低调。

NGC 今年虽然新作不足，但大作不少，“Metroid Prime”还被 IGN 评为 E3 最佳游戏和最佳图像游戏，Mario，Fox，Zelda 这些也必将是叫好又叫座的，但从目前主机大战的结果来看，NGC 在今年还是无法威胁到 PS2 的地位，但必将继续拉开和 Xbox 的差距。NGC 无法表现出强劲的势头，个人认为关键在于其玩家群体的过于稳定，N 记的拥趸向来就是这么一群人，即使在充斥 light gamer 的今天，他们还是体现出他们的忠诚，但 light gamer 的激增是不可逆转的，是游戏普及化和娱乐化后的必然结果，这都直接导致 NGC 支持群体无法扩大（其实没有过度萎缩，山内老爷子也该知足了）。而且 NGC 作为家用游戏主机的一员，也不可能突然出现 GBA 的热销，GBA 的热销源自于掌机这个概念（当然也有 N 记老字号的作用）的受欢迎，道理和 Walkman 走红类似，家用机还是要靠游戏支撑的。在 PS2 大兵压境的局面下，期待奇迹还不如一步一个脚印的努力奋斗。

PS2 今年明显默默无闻，你甚至找不出什么提的起人精神的作品，但我认为在今年其销量仍将稳步增长。Sony 在这次主机大战的成功，绝对不只是靠机能，她的成功是她企业形象的成功，是她市场战略的成功。前者是多年的积累，“Sony 的就是好的”，微软扔再多的银子也学不来，后者是商业公司本质的完美体现，N 记如果还是不认真学习，继续固执的坚持游戏性高于一切的话，下一代主机还是会惨败。今年 E3 上 SCE 的沉寂并不是 PS2 的败相显露，而是因为胜局已定，SCE 成竹在胸罢了。

今年的网络游戏不如去年那么火爆，Square 的“FFIX”，微软的“Ashelon’s Call 2”，索尼的“Everquest”资料片，Nintendo 的“PSO”，Lucarts 的“Starwar Galaxy”算是大头了，也有个把韩国公司在其中露脸。作品质量都不错，但缺乏耳目一新之感。FFIX 的展台前人气明显不足，我想象中人山人海的景象完全没有出现，大家只是在三三两两的玩着罢了。这并非说 FFIX 这个游戏不好，而是有多方面的原因的，比如 PS2 的网络性能太弱，FFIX 必须用自己的一套专用设备，导致为了一个游戏进行的投资都远超过游戏标价本身；SCE 在网络游戏上也明显缺乏经验，战斗采用回合制，这在网络游戏上绝对是大问题，宣传中的大规模部族战争是毫无现实意义的，这只有用 ARPG 的操纵方式才能解决。PSO 的 NGC 版无甚新意，Starwar 我没能看到（找不到）。今年网络游戏的平淡也是对那些想继续加入这个圈子公司的一个警示：你确信你的游戏是好的吗？是？那也未必成功。

最后不得不专门说说 SEGA，今年的 SEGA 是作为软件厂商出场的，也有不少好作品出展（当然，临出发去 E3 前收到的“有莎木 3 出展”的线报纯属谣言），表现还是不错的，但却总是给我一种“去年今日此门中，人面桃花相映红”的凄凉，我在场玩 SEGA 游戏时，最大的感触就是：SEGA 就算是作为纯软件厂商，不也很好吗？从近期的 JSRF，PD 都能看出 SEGA 无论在什么局面下都是一个有实力的 SEGA。

短暂的 E3 展很快就过去了，整体的印象却不是很深，在今天的游戏制作界，创新太难了，大家都在出续作，做主流。希望明年的 E3 能有所改进。

E3 一句话新闻：

- 美国陆军登陆今年 E3，推出主流射击游戏协助征兵。
- Cel – shading 游戏大量出现，占本次出展新游戏 1/4 强。
- Activision 过度宣扬暴力，超大屏幕血光迸现。
- 莎木 3 出展 E3 纯属谣言。
- FFIX 出展，展位人气明显不足，游戏前景不容乐观。
- EA 低调表现，参展游戏 PC 为主。
- UBI 强势出击，重拳连连技惊四座。
- SEGA 微软战略同盟，E3 展上“亲密无间”。
- Doom III 展示内容匮乏，神秘面纱仍未揭去。


←E3 门口有装甲车？！知道的是在给 E3 做宣传，不知道的还以为又有恐怖袭击事件呢。

ACT：按键的乐趣，爽快之根本

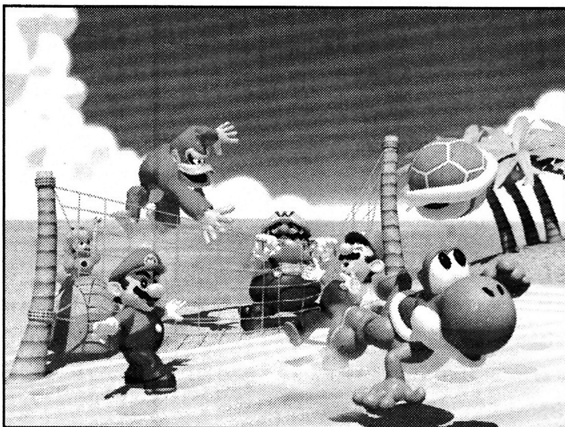
文：斗13

兼浅论游戏系统的“复杂性”、游戏操作的“高难度”之所以必要的理由

现在，编者有一个感觉愈发地明显起来，那就是近年来的游戏越来越没有“游戏味儿”。不知读者朋友怎么看。虽然现在的硬件水平在不断提高，三维画面越作越华丽，但从整体上看，游戏反而没有以前FC、MD时那般好玩、那般耐玩——在很多游戏面前，玩家少了一份想要玩到的“冲动”；对于已经到手的游戏，更是没有了誓要深入研究的“热情”与“勇气”……

这就像流行歌曲。

无论是歌曲还是游戏，都要以取悦受众为根本——虽然归根结底，“销量”是越大越好，但这仅仅是对厂家而言。我们却不必过于看重这张可以到处使用的“王牌”，因为那还不如单纯的看看游戏本身来得有趣。^ ^



□第八期《电新》的“经典怀旧”中，收录了对我国玩家而言有着特别纪念意义的《魂斗罗》。事隔十三年，当天语再次看到那熟悉而亲切的画面、听到那记忆犹新的BGM时，仍旧感动不已，仿佛又回到了从前……

□有时编辑之间也会切切12人街霸，对战各方不但投入度预想以外的高，甚至还会夸赞几句游戏画面，大家似乎已经忘了那只是16位机的水平。

游戏能否取悦玩家？这要看厂家的道行。如上所述，时代不同于前，能否能准确把握玩家的心理，合适地设定游戏的难易度等重要元素，对现今厂商来说，真是生死攸关的头等大事。

画面往往很能迷惑人，销量更易令玩家喜怒无常。但是，很抱歉，这里我们不讨论这些要素，编者只是想表达下面这样一个观点：

只有ACT游戏才能给人带来爽快感，而高难度ACT正是取悦玩家的唯一理由。天语想通过自身短暂的游戏经历，以玩家的角度来与读者探讨一番。

1、多数类型的游戏都可以算是广义ACT

天语觉得，凡是频繁按键的游戏都可纳入ACT范畴。请注意“按键”的真正含意。比如：平面STG如1945，玩家的右手手指必须自始至终地快速扣动BUTTON；平面清版正统型ACT如街机三国志，也要通过按键来实现一通乱打；平面音乐节奏型游戏，如KEYBOARD MANIA或啪啦啪等，大家稍微一想，便知其中奥妙；还有像赛车游戏，油门、刹车以及档位每一秒钟都是要根据弯道情况来改变的，自然，这也需要不停的“按键”；而FTG，无论平面的还是VR的，总是要双手积极配合才行，感觉挺麻烦……至于一些体感游戏，比如VR战警、比如DDR，他们的“按键频度”更可谓是登峰造极了……

如果以这个“频繁按键”的原则来评价，这些都是ACT游戏。但如果按照传统来严格分类的话，它们各自又会形成新的类型。因此，我们在ACT前加了“广义”二字。街机游戏基本上都是“广义”ACT。

噢对了，这里把“摇杆”给忘了。摇杆或手柄十字键在不同的游戏中，作用相同而目的不同。其作用就是改变方向，目的则是因游戏而异。在广义ACT中，摇杆的使用和“按键”在地位上差不多，因此“频繁按键”的“键”字也是包括“方向键”的。(典型代表：太空5频道2)

2、非广义ACT不过是另一种“感觉”而已

天语不认为RPG、AVG、SLG能够让玩家感到爽快。在我个人看来，这几乎是不可能的事。

FC时代因为硬件水平所限，RPG(正统)从ACT游戏中硬是杀出一条血路，甚至代代长红！实际上，FC时代的RPG并不需要画面的配合，只要情节好、玩法与当时常见的ACT不同就够了——因为RPG的玩法以致系统，从骨架上看，直至今日也还一成不变!!!令天语意想不到的，RPG这类型竟成为主流——其他任何类型的游戏，借助3D时代潮流皆有不同程度之进化，唯RPG没有革命性的变化！——系统还是FC时代的系统，情节还是FC时代的情节。

RPG游戏三维化之后，带来的只是视觉上的改变，比如角色在原野上的移动，从平面变成了空间。但这并不是此类游戏乐趣之本，诸如升级、成长、胜利等带有“成就感”的要素，在本质上即完全不同于“频繁按键”所带来的乐趣——因为那不是爽快感。哪怕是有人经过潜心钻研，五分钟办掉GRANDIA2的最终BOSS!!!

爽快感与成就感绝不是一码事。

诚然，天语对诸位追求情节的真·RPG玩家脱帽。这是问题的关键。RPG玩的是“感觉”，没有太多的动作要素——因此，理论上讲任天堂提倡的ARPG应是最有发展前途的，毕竟动作化能够迎合三维化。

AVG、SLG却还好。正统派SLG一般都还是平面(与RPG不同，SLG相当有自知之明，该怎么做还怎么做就够了。此类游戏从本质到形式皆未有大变化)。典型的，如KOEI的三国X，或是世嘉的球会创造、樱花大战，基本我看也就是平面吧。

AVG呢，32位机出现以来，凡是有所作为的，哪一个不是以动作为主？像是3DO的D之食桌、NGC的生化危机、PS2的鬼泣，等等等等。可问题也来了，AVG之所以是AVG，关键在于它加入了大量“恐怖”要素，或者是“解谜”要素，这才使此类游戏能够成为刺激玩家购买欲的另一种主要类型——从本质上讲，AVG也是绝对不存在广义ACT那种单纯“爽快感”的——它没有“按键”的乐趣。不过，某些AVG算得上是一种边缘类型，“合金装备2”即是代表，很难说它到底是什么。莎木也是一样，没有什么“爽快感”可言。(这部分涉及到更深入的内容，后述)

3、任天堂是ACT救星

E3上任天堂展出了令世人震惊的“阳光马里奥”，此作可算是迄今为止ACT的最杰出代表，其对“角色的动作”以及“空间游戏的动作性”理解之深刻已经达到了极高的境界(有关此作的攻略制作，本部超级“玛莉”迷宇部达人以及XTT1341已经承包，现正静待发售)。这是一。

第二、GBA是二维掌机，因此还是以二维游戏居多。如此则至少有一个好处，就是让厂家不得不把心思放到“游戏的本来感觉”上来。GBA没有给软件商以太多的“发挥”空间。这不是坏

事。哪怕是把十年前的冷饭重新拿出来加温，相信大家也会获得不同于今的感觉的。GBA 上的两个“玛莉”就是明证——冷饭吃起来有时也是很香的。(GBA 原创之“环球玛莉”登场中!!!)

没有人愿意制作 ACT。玩家不需要“爽快感”了——单纯的乐趣 = 0。造成这种结果的原因固然有很多，但责任基本在玩家这方面。任天堂坚持制作 ACT 游戏，并着力使其进化，以重新吸引玩家回到 ACT 中，其精神真难能可贵也。

4、把难度放在第一位

GBA 的《玛莉 A1 & 2》和 DC 的《索尼克冒险 1 & 2》，这些 ACT 代表作无不具有相当的难度。公理是毋须证明的——ACT 游戏没有难度就不要去玩。否则玩了等于没玩，注定要后悔。

不妨拿出十五年前街机上的《俄罗斯方块》(至今在日本街机封神榜仍惦记着它)，你左手摇杆控制方块下落，右手不停地按键变换方块旋转方向，说实话这也是很难的。到后面的高速版面你自然知道。

而就算拿出街机上的“国民教育委员会”，还得分清摇杆四个方向的选择呢！

其他“泡泡龙”啦、“找碴”啦这类游戏，真要到了让你“频繁按键”时，不经过系统训练显然无法应付……

核心字是“频繁按键”。“频繁按键”的游戏多少会让你获得“爽快感”，而如果难度到位，就会获得加倍的感觉。因此，广义 ACT 游戏一定是有难度的。特别的，如果画面再到位一点的话，则高手征服游戏时的感觉就上层楼了！

由此我们引申出一个推论：街机是需要画面来煽动情绪的。家用机的画面差不多就行了。家用机再怎么比也比不过街机。

5、一个非常重要的指标——爽快感之“持续程度”

至此，需要论据与论证相结合。

RPG 可能也有爽快感，可能特定的 RPG 在特定情况下如此。但几秒钟的“按键爽快”与几分钟回合战斗之“默默等待”甚至几小时的“狂野练级”、“猛踩地雷”相比，真可忽略不计了。

于是有“持续程度”这一指标。

在天语看来，对战竞速类、对战况竞技类(含格斗 FTG)、FPS 类(含对战 FPS)游戏，都属于全程紧张型。自然，游戏有难度，玩家腕力有高低，但总地说，上述三种“ACT”是值得注意的。这些游戏的特点是，“赛一场”或“打一局”或“完成一个任务”的时间并不长，一般会超过 10 分钟，相对于其他各种类型动辄几个甚至几十上百个钟头才能打通的游戏，看上去它们似乎“肤浅的很”。“又没有什么博大精深”。但实际上，十分钟的战斗过程往往更需要成百上千小时的锤炼。而从地狱走出的高手完全可以在十分钟紧张的同时，获得十足的全程“爽快感”!!!



与此稍有不同的是平面 STG 类。如彩京系列——按说是很难的游戏，但实际上玩起来并无压力——紧张感本可由制作人员任意施加，但平面 STG 就算把难度调到最高，人们也只是在打 BOSS 时感到有些恐怖——常规小飞机只是赚分的工具——在 BOSS 级的弹幕中如入无人之境，才是我辈 STG 迷的最高理想。

这时的“爽快感”是无法言喻的，虽然其持续程度只有短短的几十秒。然而，彩京独创的、无时不在的“蓄力枪”设定却在很大程度上弥补了穿梭于弹幕时爽快感的欠缺，放出蓄力枪的一瞬和蓄力枪在敌机上打钻时，我们获得了巨大的“爽快感”……

说到这儿，天语要提出一个观点，那就是“攻略无用、提示有用”。对于上述三种类型的游戏，不要说文字攻略，甚至图片攻略也都一点用没有!!!(反倒是影像资料“极其珍贵”)

因为这些游戏要利用到玩家“反射神经”。反射神经主要靠后天训练，广义 ACT 正是最佳的反射神经训练工具。

6、广义 ACT 必胜之最高奥义——复合运动

复合运动很容易理解。对于广义 ACT 而言多数都具备复合运动的要素。

比如，FC 的魂斗罗，角色一边跑一边射击，时而还要趴下射击，这就是个典型。还有像玛莉系列，无论是以拔出的萝卜还是口袋里的子弹作为攻击武器，马里奥总是要跳起来再往外扔——好了，什么时候跳？跳到什么程度时扔？这是复合运动。

到了 3D 时代，这种应用就更加广泛，典型的比如，玩电脑战机时你两个摇杆往外一掰，同时跳跃中对敌展开攻击(或是 VF 的闪避攻击)；DAYTONA USA，转弯时油刹档舵的疯狂配合(这非常难)；E3 上最新展出的“阳光玛莉”，马里奥背上的水枪向下喷水时能够产生升力，这样马里奥就能像个宇航员一样在空间浮游，同时更要进行其他动作，宫本茂的现场表演令人十分感动——倒不是他技术多高，而是游戏太好。

动作中的动作，就是复合运动。最简单的例子其实就是玛莉的“加速跑中按跳键”——就这么简单!!!

但将复合运动演绎到极致的，目前看应该是天语的最爱“武装雄狮·激战篇”。它能在很短的时间内连续实现以下的过程：

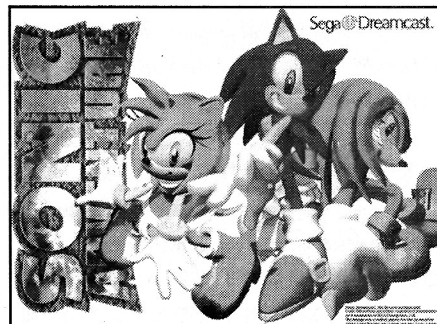
……机体立定 > 走行 > 使用主武器任意射击 > 疾进 > > 切换至副武任意射击 > 跳跃 > > 上半身旋回 > > 切换至选装武器射击空中移动目标 > 落地 > > > 横向移动 > > 疾退 > > > > > 切换至副武对地面高机动目标进行点击三连射 > 对像机 HP 进行确认……

试试在十秒钟左右准确完成上面的步骤。上式中每一个“>”代表右/左手的一次按键，“> >”则代表按键两次(或更多)。以上未对左手方向 KEY 的瞄准动作进行任何描述，也未对特殊武器的使用方法进行要求。

保守的说，GGB 实际游戏的综合难度(包含“动脑”要素。也就是玩家必须要学会思考判断)比上述还要难上三倍左右(HELL MODE)。

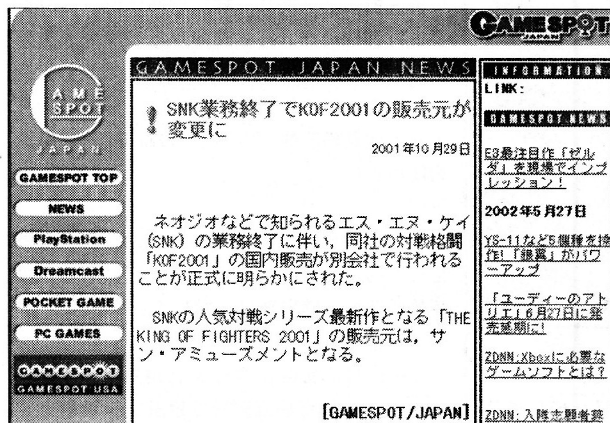
这就是 ACT 天生的王者 按键的乐趣

天语提醒各位注意：以上这篇文字只是在表面上作文章。真正制霸的，是游戏的系统。系统问题，我们有机会再详细讨论。如果各位有什么想法，也欢迎来信指教。



梁山好汉威震全球

——KOF2001 事件全面解析



模拟器世界虽然不能用“风平浪静”来形容，但掀起波澜的大多是新技术的成就，比如解密某基板、复制某游戏、模拟某芯片等等。但最近关于拳皇2001、合金弹头四的风浪却并非如此。事实上，这次事件不仅关系到融合了视频游戏、电脑游戏二者的模拟界，而且涉及到了另一些敏感的问题——有鉴于此，在下觉得无论阁下是“索尼派”、“电脑派”或是其它什么“派别”，只要是关心游戏界的朋友，都应该了解这个事件。

首先介绍一下相关的背景。什么是模拟器？就是“在一种机器（或平台）上运行另一种机器（或平台）上的软件的软件”——虽然拗口，但相信也是众所周知。在这里我们特别要提的，是在电脑上（本文特制PC）模拟街机，简称街机模拟。这通常分为两个部分：一是街机模拟器，也就是利用电脑的硬件实现街机硬件（如处理器、显示器、声音芯片等）功能的软件；二是街机游戏的卡带（通常是卡带）在电脑上的映像（以文件的形式储存），通常称为ROM，但其实是ROM的映像。搞模拟器的所谓Dumper，就是把卡带转录到电脑上的人。但是！出于防盗版的目的，街机厂商通常会将其文件加密，这也给模拟造成了很大的困难。以CPS2基板为例，该基板采用的是程序文件异或（Xor）加密的方法（具体细节请参阅 http://cps2shock.retrogames.com/encript.html），所以尽管很早就转录成功了所有ROM，但还要等Dumper放出Xor文件才能被模拟器支持。加密无处不在，比如图形文件加密，在其它基板中也有用到。

然后再说说SNK。SNK是街机游戏名厂，拥有NeoGeo、Hyper NeoGeo 64等基板（省去介绍文字若干），代表作有拳皇系列、饿狼系列、合金弹头系列等，在全球街机市场萎缩的大背景下，由于种种原因破产，而该公司著名系列的续作则由韩国公司Eolith继续开发，而最近又传出了SNK要复出的消息——当然这些也是众所周知的，一逗到底就是一笔代过的意思。NeoGeo游戏的模拟比较简单，最具代表性的例子就是战国传承三，推出几个月后便模拟成功（但是！为了保护游戏公司的利益，经过“慎重考虑”，模拟器作者们在新版本的模拟器里取消了对这个游戏的支持，ROM下载网站也纷纷拿掉了这个游戏ROM的链接——可能有人会说“干脆没有模拟器岂非对游戏公司更有利”，有理吗？也许有；但是有可能吗？！这种根本不可能的话根本就毫无意义！）。虽然SNK在拳皇99/2000、合金弹头三、饿狼·狼之烙印等游戏里采用了新的加密技术，但最后仍然被一一攻破。随后SNK就出现了剧变，黯然隐退；新的来者Eolith继承遗志推出了拳皇2001，梦之战仍在继续……

虽然有人对“在韩流中变得似是而非”的2001表示悲哀，但平心而论，拳皇2001没有辜负“拳皇”这块玩友心中金色的招牌。人物增多就不用说了，系统的变革恐怕除了那些“只玩97（或98，或……）”的保守派外都会击节称赞吧！操作感又回到了98那种生猛的感觉，没有了2000的“从头连到尾”也让人颇为亲切。至于插画，在下倒并不觉得和港式漫画类似，也许是因为现在正重新沉迷于Jojo中的缘故吧，比较欣赏这种有点另类的东西。回到正题，据说拳皇2001并没有采用加密的措施，也就是说模拟它应该是相当容易的事！但事实却比这复杂得多。网络上也不断有传言出现，甚至在新年的时候某人在某大模拟器论坛上曾信誓旦旦的说要放出ROM……最后当然是众人乱骂一番了事，但风浪也由是而起。此后在两个月间，有人意外地在台湾某网站发现了拳皇2001的抓图，有人放出了只能选用一部分人的简版，有人找到了用原2000 ROM替换2001一部分文件的hack方法……大家评论模拟拳皇2001的声音自然越来越高，普遍认为正式ROM的放出只是短时间的事。但模拟器网站论调却大多相反，国内某著名模拟器网站明确表示考虑游戏厂商的利益，短时期内不考虑放出拳皇2001 ROM的问题。玩友们可不这么想，甚至有人在论坛里公然指责网站负责人“自己明明有却自己玩不给大家”，一时鸡飞狗跳，好不热闹。

但是！

如果事情仅只如此，那便不过还是模拟界的老问题而已；今次真正令人吃惊的事并没有发生在网上！人们讶异地发现，某开发商推出了所谓“正版”的拳皇2001，售价二十八、九元。而此时网上竟没有任何消息！地板也没有任何动静！难道这次中国知识产权突然优胜了，还顺便一并解决了世界性的模拟器合法化问题？！——最重要的，正确ROM是从哪里来的？是从天上掉下来的吗？！人们自然要产生自己的想法！

那家“国内某著名模拟器网站”立刻做出反应。站长明确表示：网站和这个“伪正版”（原话）的拳皇2001毫无关系！对这种严重损害游戏厂商利益的行为网站表示愤慨……某人用N万元代价把2001的ROM卖给了出版商，还准备出售合金弹头四的ROM，网站绝不让他得逞……并表示将在三天之内放出合金四的ROM。站长显然是动气了，最后愤怒地说“让盗版和正版一起去死吧”（请注意，这话值得反复玩味）。

截至本文完成为止，拳皇2001的正式版已经提供下载，不久又有了针对一些Bugs的修正版；修改器、hack版（就是把不是自己写的软件进行修改，比如在下就把QQ的广告条hack掉了^-^；）模拟器等也纷纷面世。至于合金弹头四则尚未出现，而针对它究竟该不该被放出的讨论也正在进行中（其实出不出都和本文主旨毫无关系，阁下一看便知）……出卖ROM的究竟是谁？之前放出的简版拳皇2001是不是为了出售正式版作

准备？在下写作此文的目的并不是揭露所谓内幕，而且也不认为这些问题有什么意义，毕竟我们谈论的是事而不是人。——而且相信大家看到这里，也应该心里有数了（倘若“没数”则也必是不感兴趣之人，拎不清）。至于网站的ROM来源，则是从台湾转录出来的，这倒不用作太多的猜疑。

事情虽然吵得沸沸扬扬，看起来也颇为复杂，但是分析起事理来其实很简单，那就是：ROM究竟该不该放？乍看起来这根本不是问题，街机模拟器虽然谁都在玩，但谁也不会厚着脸皮说它不会损害游戏厂商的利益，在SNK已被“一本”的今天更是如此。但



会社名	株式会社プレイモア
所在地	〒564-0051 大阪府吹田市豊津町15番11号 江坂石周ビル
TEL	（06）6339-8362

是这真的是模拟器的错吗？就算模拟的是最新的游戏，模拟器的杀伤力是否真的像想象中的那样大呢？仔细分析的话，会发现并不能立刻得出“模拟器就是杀人凶手”的结论（注意，没有人会否定模拟器的负面影响，问题只是这影响有多大而已）。其一，一个游戏可以被模拟，是否能说明游戏中心会降低选择这个游戏的可能性？其二，它会不会影响该游戏在机厅中的投币率？这两个问题才是真正的核心！而且它们并不难回答，你阁下不用雇上百八十个大学生做社会调查，也不用花两块钱让你家门口那个瞎子起一课，只要看看另外一件事就可以——那就是街机游戏的移植。移植和模拟的共同点在于都要晚于街机，都可以用较少的代价（都是地板……苦笑）在家里玩到街机游戏；不同点在于前者模式丰富而后者速度快，前者能给游戏厂商带来直接利益而后者不能。比较之下不难发现，这两者对街机的冲击（如果有的话）应该是不相伯仲。那么那两个问题的答案也就呼之欲出了：凭什么“和尚摸得，我便摸不得”？其实道理很明显，玩街机游戏的朋友可分为唯街机型、街机家用机两可型，不存在唯家用机型（那种只玩移植或模拟的街机游戏的家伙，即使在家里不能玩也决不会去机厅的）。而受移植、模拟影响的只是后者中的一部分，可谓少之又少。所以结论是：移植对厂商有直接利益，可以补充“分流”的那一部分；模拟固然只有损失，但也谈不上毁灭。

关于放出拳皇2001、合金弹头四的反对意见，主要还是由于SNK的倒掉。于是问题就来了：如上所说，模拟会给厂商带来损失，但盗版可是让厂商颗粒无收啊！为何微软、嘉富康、智冠、金山不倒，天理何在？但是！——这并不是说SNK完蛋活该！因为反过来说，金山有中国企业撑腰，其它非中国大陆厂商受盗版冲击不大，但模拟却使SNK是全球性的硬伤。——由此可见如前所述，模拟器是不是凶手，这个问题还大有研究的余地；在下的意见，便是现在根本无法得出“明·确·的·结·论”。这绝不是和稀泥的态度，望“旗帜鲜明”的朋友们三思。

模拟器的问题到这里也就告一段落了，但本人无意结束。——还记得前面那句“值得玩味”的话吗？是的！那便是中国特色的所谓的“便民正版”！这个问题在下一直如骨鲠在喉了，今次实在是令人忍无可忍。众位是否知道一个叫做“啥啥开门”的“十元正版系列”？那里面外国名作不少，是否得到授权在下没有也不会真去调查，但是里面“街机游戏专辑”之类的东西，我可以不客气的说，根本没有使SNK这样的厂商得到他们应有的利益！同时注意我丝毫没有怀疑那些“正版”的合法性，因为我知道有记者报道某音像制品的先例：该音像制品听着像非法的，看着像非法的，也侵犯了作者的利益——可偏偏就是合法的！这说明了什么问题？中国法制健全不健全在下无缘置喙，但那些“正版”不过钻的是法律的空子而已，这也是我一直给它们加上引号的原因！大家请想一想：Eolith开发了街机游戏；某人购买（为了使问题简单化姑且说是购买吧）了一套后转录成电脑文件，卖掉赚了钱；某公司买来Eolith的游戏的模拟版，刻录后高价贩卖，也赚了钱。这是什么道理？这帮梁山泊好汉又是劫富济贫，又是分金分银，而且还合理合法，热热闹闹，好不叫座。——别说那个网站站长要粉碎他们的下一步计划，就是诸位阁下，倘若哪一位看到这里的反应竟是“赶快去买拳皇2001的光盘”，在下一定拼死为阁下颁发金驴奖以示鼓励。

凡事都有正反两面，从核裂变到模拟器都概莫能外。我曾在一篇文章中说过，倘若说模拟器是一种“亚文化”的话，那么在发展中也会有渣滓沉淀下来。这次的事件便是绝好的注脚。看看吧：为了保护厂商的利益，模拟界一直没有推出拳皇2001（我们现在清楚了这不是技术原因；至于他们自己有没有私人目的，讨论这种问题不仅无聊，而且是把简单问题复杂化）；而中国正版商却先行一步，向全世界昭示了中国人的经济头脑和科技实力。模拟器网站立刻处于两难的境地：发布吧，违背自己初衷不说，明明是捅刀子；不发布吧，小人先把钱赚足，盗版再火速跟上，同样于事无补。他们除了说声“让盗版和正版一起死吧”还能说什么？而且正版既然不会死，盗版也决不会亡；这件事所留下的，只能是中国好汉的新梁山泊精神而已。

技术无罪，同样的一件事，谁为了什么干就是不一样。发展到现在，不玩2001已全无用处，能做的唯有“拒绝正版”而已——这是多么的无奈！想到我的理论有了注脚，我只感到悲哀。

文：**天津 K9999**

责编：斗战胜中国足球！！！

取引銀行	近畿大阪銀行 江坂支店、東京三菱銀行 江坂支店
その他	当社は「ザ・キング・オブ・ファイターズ」、「サムライスピリッツ」、「メタルスラッグ」等のゲームソフトタイトルで著名な旧ＳＮＫの商標権、特許権、著作権等の一切の知的財産権を受け継ぎました。今後もＳＮＫの知財を最大限生かしつつ、新規タイトル及び新規分野（パチンコ・パチスロ）にもチャレンジして参ります。

重温儿时的旧梦
——用 GBA 玩 FC 游戏

Nintendo 的实力果然不凡，一台 GBA 不但价格低，性价比高，又有非常多的附属功能，而且潜力还没有完全发挥。除屏幕暗了点，就没有什么瑕疵了～真是“机小鬼大”！不愧是任天堂之 POWER，佩服佩服！

现在游戏业似乎正在刮着一股怀旧之风，我想诸位也不能免俗吧？各位想必也想在 GBA 上玩以前的 FC 游戏吧（不然就不会看这篇文章了^－^）？个人认为用 GBA 玩 FC 游戏才叫个性，咱们玩游戏就是要玩出个性，玩出自我，玩出……在这“怀旧龙卷风”来临之际，俺就介绍一下怎样在 GBA 上玩 FC 游戏。

首先要有以下装备：

1、电脑一台；
2、GBA 三剑客：GBA＋烧录卡＋烧录器；
3、FC ROM 若干（一种＊.nes 的文件，若把电脑上的 FC 模拟器看成红白机的话，那 FC ROM 就是游戏卡了）；
4、转 ROM 工具。

以上的装备要求都不太高，只要不坏的话几乎都行！

FC ROM 转 GBA ROM 工具有两个：Thingy，PocketNes。推荐用 Thingy，因为 PocketNes 比较麻烦，而且要转换修正。哦对了，Thingy 还可以加入图片。

打开 Thingy 时的界面如图 1，点圈里的那个按钮选要转换的 FC ROM（可以选多个制成合卡，一般来说一张 64M 的卡装几十个 FC ROM 没什么问题）。

Autonumber 是自动编号按钮！（这个不用我解释了吧？）

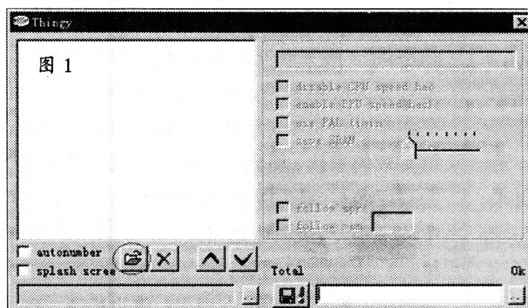


图 1



图 2

Splash Scree 是加入图片按钮（就是在开机的时候背景出现的图案，只支持 RAM 格式）！暂时找不到 RAM 格式的图片，麻烦天师帮我找一张。（天语为啥非要 RAM 格式？啥是 RAM 格式的图片？）

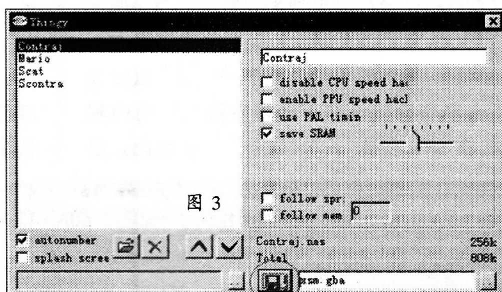


图 3

Save Sram 是电池记忆选项！最多可以选 8 格记忆档，注意：这一项建议选，因为在用 GBA 玩 FC 游戏时，任何时候只要按 R＋L 就可以随时记录（如图 2，点 SAVE STATE 选个记录档就可以了），选几格就可以记录几格，不过记录档多了容易丢失。其它的就不用管他了！设置完后在右下的框里以＊.GBA 的格式输入你想要的名字（如 xsm.gba），然后点图 3 中那个保存的标志，出现 DONE 的字样就行了。（注：如果弹出如图 4 的对话框，则在 Thingy 的目标文件根目录中找到 PocketNES.GBA 点打开就可以了！）



图 4

最后把这个文件烧到烧录卡里就可以完了！　　水の马 02 年 5 月 30 日

（各位读者如果有问题发 E－mail：POKEMONXSM·163.COM 问我^－^）





←↓用 GBA 玩 FC 游戏，天语已领教。

硬件行情播报（2002.6）

■PS2

玩家特别关心的直读问题，编者还要补充如下。目前各店已经备有所谓有“完美”直读，价格稍高。需要特别注意的是，这种 MESSIAH 直读只适合欧版机或美版机，亚版 NTSC 制主机一概不能安装。现在有一些港版 30006R 版机器运到大陆销售，这种机器在安装 MESSIAH 时还是要对机器内部进行一些动作的。

目前阶段的 MESSIAH，在对 D 碟的识别能力上仍然不可能达到当年 SS、PS 那样的水平。倒不是说人家技术达不到，而是我们手中的机器毕竟不是 30001 或 30004，而是亚洲版主机。因此，我们拿到的芯片应该不是纯 MESSIAH，可能被完善过，或是通过大幅改造机器内部来实现对亚版 PS2 进行 ic 的安装。

据天语调查，亚版 PS2 安装的直读对某些碟片的识别很顺利，然而有些碟也并非一次就能读出。相比之下，倒是目前的 AR2 更加可靠——凡是被实践检验过的，用起来更放心。

因此，对于那些急于安装完美直读的玩家来说，我们建议再等等，一方面是价格，一方面是现在的 MESSIAH 尚需完善。

另外，PS2 光头因风扇原因而容易变脏，对光头的完整擦拭还是到技术过硬的专业店家去做比较好。因为我们要把光头完全拆开来擦。

■NGC

如同 PS2 近期行情不定一样。虽然日本价格是大降落，但我国的 PS2 居然在前几天不降反升！NGC 也难说，价格合理时大家有买趁早。务必注意开机时有“保新一次性开机画面”！

■XBOX

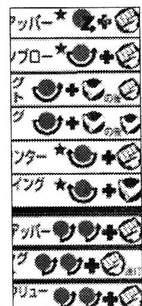
要特别告诉大家的是，XBOX 的 HDTV 适配器的效果太强了。天语有幸看到 XBOX 接驳分量输出的效果，画面很稳（在闪烁的电视上，也看不出太多的闪烁），颜色精准，细节分崩离析。

关键词——不闪。PS2 以 S 端接小画仙，画面“大面积白”时闪得厉害。XBOX 分量对应逐行，确实抑制了闪烁。XBOX，比你想像的强太多。

Q：似乎是很难上手的角色，动作缓慢，连技也比较少，普通技的判定也无过人之处，必杀技突进头部打击（←蓄→P）和突进下肢打击（←蓄→K）依靠上、中、下段的变化迷惑对手是 Q 的战术之一，但若对手 BLOCK 那就……高速连续打击（↓↙←P）在近距离时性能不错，重 P 发动还可对空；捕获及痛恨打击（→↘↓↙←K）是 Q 大多数连技的起手式，其浮空投性能应尽力掌握。SA1 是多段的突进打击，应注意其中一击为下段判定；SA2 的威力很猛，并可追打，在轻捕获后使用是不错的选择；SA3 基本上没有实用价值，但击中时的特效很 COOL！尽管 Q 很难用，但他也有无耻的地方，那就是挑衅技。Q 每次挑衅均可明显提升防御力，大约五次后达到峰值，真·升龙拳的威力也只剩三分之一，因此 SA 后挑衅也可当成连技哦（笑）！不过仍然不建议对战中狂加防御力，因为玩游戏特别是格斗游戏，玩家的风范与技术同样重要！！！



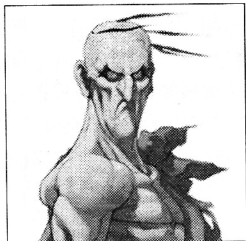


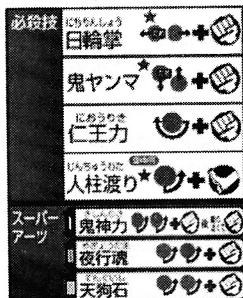


来玩街霸 3RD

江苏 偏执狂

ORO：比较怪异的人物，从长相到招式都是。站中 K 是地上截击的好招，蹲重 P 亦有类似的截击效果，且之后可抵消任意 SA(不可抵消必杀技)；拥有二段跳是 ORO 的特别之处，但这应该算是上级技巧，不可乱用；ORO 的连技主要出自近身站中 P 的浮空效果，与人柱渡（↓↘→K）及结合便可形成令人难以琢磨的连技。日轮掌（←蓄→P）是 ORO 的飞行道具，按不同强度的 P 发射方向亦会有所不同，对地对空均可；鬼悲鸣（↓蓄↑P）有良好的对空性能，亦有地面封住的效果，近距离时可透波；仁王力（→↘↓↙←P）是招打击投，可防但不可 B，用于近身站中 K 后非常实用，有不小的威力；人柱渡可在空中使出，是较难 B 的招式。ORO 最怪的地方是他的 SA 都有 EX 版，鬼神力比较常用的方法是近站中 P→鬼神力发动→跳 P，但如果以蹲重 P 抵消 EX 鬼神力就会形成 SF3.3 中独一无二的指令投连技；夜行魂普通版多用于迷惑对手，而 EX 版令人想到的是《龙珠》，只是要三条气槽全满才能用，条件较苛刻；天狗石看似没什么实用的地方，但 EX 版的时限内会有强力浮空效果，如在版边以中 P 将对手浮空，再有节奏的踢重 K，会出现极高的连技数，攻击力也很恐怖。还有一个奇怪之处是关于他“残疾”的右手，只要你看过 ORO 的 EX 版鬼神力，就会发现其中奥妙了！呵呵……





★マークはEX必殺技に対応

DUDLEY：拳击手自然是不能用脚的，不过 DUDLEY 的打击范围并不逊于常人。DUDLEY 的 TC 连技极为丰富，由于 TC 不易被 B 掉，所以 TC 成为其重要的进攻手段；蹲重 K 有浮空效果，可形成各式连技，但由于出招较慢，以蹲重 K 浮起对手的情况并不会频繁出现。JET UPPER（→↓↘P）看名字就知道是对空技，只是要提前一些出招才比较有效，EX 版有少量无敌空间，MACHINEGUN BLOW（←↘↓↙→P）是突进的多段打击技，不易被 B，EX 可浮空对手，并有多种追打方式，EX 版可在站重 K 命中后拖取使出形成强力连技；DUCKING（←↙↓↘→K）的后续变化很多，攻守兼备，还可用于取代前冲（DUDLEY 的前 DASH 速度略慢）作移动技，不过这样的上级技巧并不是所有人都能掌握的；CROSS COUNTER（→↘↓↙←P）是招当身技，可用于对空，EX 版的威力大的离谱，但此技对下段技无效，SHOT SWING BLOW（↓↙←K）是向后闪躲再向前突进的打击技，使用时机很重要，反正对手用波时是不能出此招的。SA1 类似于升龙裂破，威力和性能都不算太好，有时在连技中使用也不能全然命中；SA2 只有对地的判定，有一定限制，且气槽长了点，威力小了点；还是 SA3 最实用，集气很快，且有三条气槽，可多多利用连技技打击对手，被防住也没什么破绽，有明显的无敌时间。DUDLEY 打法以近身战为主，可以突进技接近对手，并有 TC、必杀技等多样化的攻击方式，可组织起颇具压迫感的攻势。另外，他的挑衅技扔玫瑰花，有时还可拿来当飞行道具用，在对手倒地时使用有相当不错的牵制作用。

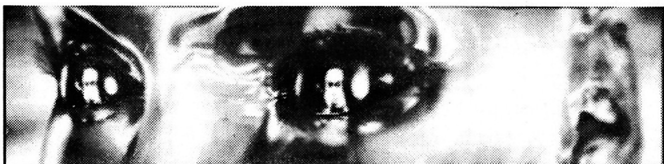


SEAN：肯的徒弟，类似于真吾的角色。SEAN 感觉亦是不太易上手，他各招的性能的确比那些常用角色要逊色些，不过他拥有不输师父肯的速度，主要是因为 SEAN 除了 DASH 外还有两种移动技，前转（↓↙←P）本来是肯的技巧，可回避波动及各种上中段攻击，近身时以小前转兜后虽有些冒险，但却是相当不错的战术；SEAN TACKLE（←↘↓↙→P）是一招下段判定的突进技，但如不紧按 P 判定是不会出现的，此伪技便可形成变化丰富的移动技，与 DUDLEY 的必杀技 DUCKING 异曲同工，想熟练驾驭并非易事。在普通技中，站中 K 算是好招了，可截击下段；→+重 K 的判定有点怪，如果靠近版边击中对手，可用 SA1 将对手击落。DRAGON SMASH（→↓↘P）对空判定出现较早，有些优势，但打击面过窄，破绽也大了些；TORNADO（↓↙←K）是 SFEX（3D 街霸）版的旋风脚，打击点较龙卷旋风脚低些，中 TORNADO 用于连技较为合适；龙尾脚（↓↘→K）和春丽的霸山蹴相似，中段判定，龙尾脚更是可以用作对空截击，攻击力习俗。SA1 是一个略有特别的波动拳，不用于连技中可以说毫无用处（只需 B 或防），但此技仍是最为实用的 SA，因为 SA1 的气槽极短、且有三条，另外 SEAN 在轻 P、轻 K 目押后接 SA 非常容易，SA1 有效命中的机率较大，因此威力较小的 SA1 仍有相当的实用性；SA2 感觉比升龙裂破好用，对空、连技中使用效果均不错；SA3 是 SEAN 攻击力最强的一招，只可惜是完全对地的招式，在连技中使用绝对没错。SEAN 不是靠连技或高判定普通技作战的角色，各种小招的衔接与心理战显得更为重要，只是再有欺骗的小招用滥用老了也会成为败招，“对圣斗士用同样的招式是没有用的！”所以选用 SEAN 或许还需要一些想象力吧！

（全文完）

VF4 课题研究

投拔篇



电软在手，胜率200%UP!

责编 鬥戰勝13

本文的作者是:ZKF(北京)。希望更多的街机高手能够投稿

大家好，我是ZKF，上回Heat兄讲了一下闪避的技巧，大家领会了吗？其实大家身边都有一些VF4的爱好者，虽然水平不一，但都在刻苦练习着，我身边也一样，有些朋友对VF非常狂热，但是长进不大，我觉得要提高自己，除了对自己的角色招式熟悉外，还要对对手的招式有一定了解。比如，对手的招式该如何闪避？防住对手的某招式后是否投确定？等等。这些都随着练习其他角色的招数，以及在对战中一点一滴的领悟。还有一个重要的方面就是"投拨"——投技的拆解。投拨往往也是阻碍练习者提高自身的一块绊脚石，笔者身边就有一些因为不会投拨屡战屡败的玩家，以至停滞不前。今天我就和大家谈一下投拨的概念以及自己的一些心得。

VF4的系统里的投技，除了背后投和少量特殊投技不能拆解以外，其他投技包括侧身投都是可以拆解的！投技的拆解，我们称之为"投拨"，正确的方法为:普通投技用"G+P"就可以拆解;带方向的指令投，用该投技的最后一个方向 + G+P拆解，比如"→G+P"和"→→G+P"，用"→G+P"拆解;"→←G+P"、"→ ↓ ←G+P"用"←G+P"来拆解。下段投用相应的方向 + "G+P+K"拆解，比如"↓G+P+K"用"↓G+P+K"拆解。侧身投的拆解不太一样，当对手在我方角色右边出投的时候，用"→G+P"拆解，在左侧的时候用"←G+P"拆解。

说白了，要想成功拆解对手的投技，你起码要知道那个投技怎么使，这是最基本的！在此要插几句，VF4里还有一种叫"打击投"的攻击种类，比如WOLF的"←G+K击中时G+P"、VANESSA的"→→K+G击中时→G+P"等等，这些技巧在日本称为"打投"。打投的正确定义是:从打击技引发出的、给对手造成额外的伤害的攻击技巧。也就是说:所谓的额外伤害，可能是拳脚加之，不一定是投技，比如VANESSA的"→→P+K击中后P"，这个P算是打投了，但是要避开这个P攻击，要连按"G"防御，而不是靠"G+P"来拆解。话说到这儿，大家可能已经明白了，打击投的拆解，不，正确的说法是防御，是多种类的，有的要靠G防御，有的要靠G+P拆解，有的要摇晃摇杆解除，而更多的打击投根本就是拆解防御不能！因此，在我们今天讨论的主题里，打击投不在讨论范围内。另外，对于刚才提到过的少量不能拆解的特殊投技，笔者在文后用表格列出，以供大家参考。

好了，言归正传，为了进一步让大家理解投拨，有必要重申一下"Frame"的感念。大家都知道，目前高品质的格斗游戏一般都是以每秒60帧的画面构成的，那么自然，游戏的程序里，关于时间这一概念的最小单位就是1祯，我们用"Frame"这个单词表示(以下简称F)。每F代表一个画面时间的最小单位，在现实时间里，1F等于60分之一秒。任何招式都有判定时间，就是说输入完指令后要有动作发生的过程，这个过程的时间就是这个招式的判定时间，判定时间的长短决定着招式的快慢(我说的很清楚吧？不明白请举手，呵呵)。投技也是如此，绝大部分的上段投(包括上段侧投)的判定时间是8F，极其个别的上段投判定时间不一样，比如结城晶的"→←G+P"(19F)、WOLF的"←←G+P"(40F)。拥有下段投技的角色并不是很多，除了VANEESA的2种下段投是13F外，其他角色的下段投均与上段投一样是8F。投拨的指令要在对手投技判定时间内输入，过了投技的判定时间就已经拆不开了。判定时间越长的投技，能输入投拨指令的时间越宽裕，但是事与愿违，大部分上段投的判定都很短，一般只有8F(大约7分之一秒)，要在这么短的时间内看清对手的动作，一般是达不到的。下面谈谈在练习投拨过程中的一些心得。

在对战的过程中，高手们往往推崇心理战术，而不是一味地去玩"系统"，先读对手的意图是很重要的，比如某个招式被对手成功的防御，出现了投技确定，那么对手会出哪个投技？这些技巧光靠看是不行的，要在实战中分析对手，摸清对手的习惯，发现对手喜欢使用什么投技，哪些投技的机率高就拆哪个投技，甚至多个投技一起拆！即:在8F之内输入2个以上的投拨指令，这样的话，对手使用的投技只要没有超出你的投拨指令范围就都不成立。在VF4的系统里，程序最多承认3个投拨指令，即便你手再快，一下输入了4个，第四个也不起任何作用，记住！上段投和下段投的最大投拨数都是3个，切记!!!

举个例子，比如：我方下段起身腿被WOLF防住，此时WOLF的下段投技确定，WOLF一共有四种下段投，分别是"3G+P+K"、"↓G+P+K"、"3G+P+K" 和 "33G+P+K"，最后2种都是用"3G+P+K"拆，也就是说只要在8F内快速输入"3G+P+K"、"↓G+P+K"、"3G+P+K"这3种投拨指令的话，可以完全拆解WOLF的各种下段投！

这种一次拆多个投技的技巧称为"复数投拨"，投拨复数上段投要比下段投难，最简单的原因就是角色拥有的上段投比下段投要多很多(笑)。不过大家也不要害怕，复杂的上段投输入的指令也比较复杂，对手有了要使用上段投的意图后，输入指令也是需要"F"的，加上该投技的判定"F"，一般有10F左右的反映时间，一些伤害大的投技会更多，比如WOLF的"←↓→G+P"，最速输入也要5F之内，加上8F的判定时间(不是最速输入的判定时间11F)，至少有13F供你反应。当然13F也不过5分之一秒而已，还是很快的。虽然理论上，上段投技也是3种投拨可能，但是在实战中做到拆2种就已经不容易了，要在众多上段投中选择哪几种来拆呢？这要根据对手的习惯、当时的地形情况作理智的分析，比如对手用影丸且背向边缘，那么你就要小心"弧延落"。当然，最主要的还是要看对手的习惯。在和陌生人的对局中，往往不容易一下子摸清对手的习惯，这时要本着"哪个投伤害最大拆哪个"的宗旨，比如影丸的"弧延落"，WOLF的"←↓→G+P"等等，宁可被其他投技投中，也不能中这些颇具危险性的摔投技巧。

对局中，往往瞬间的失误就能造成全局的败势，所以出哪个投技和拆哪个投技都要有选择性，上文已经以影丸背向边缘的情况举过例子了，这时候如果让影丸选择一种投技，80%的几率应该是"弧延落"。同理，当对手操作结城晶时，我方已经背向边缘，对手的结城晶应该出什么投技呢？往往会选择"大缠蹦锤"把对手抛出擂台，其实这时候出大缠蹦锤有极其大的危险，被拆了的话，下去的是对手本身！因为拆了大缠

蹦锤的动作是把结城晶甩出去。假如上述的对手没有出大缠蹦锤的习惯，而习惯出“心意把”的话（同样用“→G+P”拆），你就不要拆了，因为拆心意把的动作是自身向后撤，以上述的情形，拆了心意把也要掉下擂台了。所以说，想巧妙的拆投，必须知道各种投技的性能，以及拆投以后敌我双方的形势，这一点是忽略不得的！！！否则，高手会利用你的投拨来杀掉你……

好了，我已经把我会的都说出来了，希望能对一些玩家能有所帮助吧。在文章的最后我要提醒一些玩家：在战斗中观察对手，利用地形与对手斗智斗勇，是上级者所推崇的，也是玩之所在，一味的算计这招扣多少血，那招扣多少血等等的系统，就会把游戏玩得很死板、很程序化，那样就没有乐趣了。把你操作的 VR 战士变成你自己，和你的对手展开人和人的决斗？还是把你自己变成程序？呵呵，哪种更有魅力，只有你真正体验过才知道答案……

注：本文只代表个人的一些心得，不周、遗漏之处或者某些数据如有差异，见谅！

天语：通过参考日本高手的打法，回头本人将把雷飞的一些战法进行整理。

投拨不能或特殊投拨的投技一览表

角色名称	技名	使用方法	投拔方法
结城晶	顺身翻胯	→←G+P	不能
结城晶	顺身翻胯～闯步	→←G+P ↑or↓	不能
结城晶	顺身翻胯～心意把	→←G+P →P+K	→G
结城晶	顺身翻胯～靠山壁	→←G+P ↑P+K or ↓P+K	↑G or↓G
WOLF	フランケンシュタイナー	↗G+P	不能
WOLF	アームホイップ	→→G+P	不能
WOLF	ロースウエイタックル	←←G+P	不能
SARAH	ローリングフェイスクラッシユ	↗G+P	不能
SARAH	フラミンゴ构架中G+P		不能
SARAH	フラミンゴ构架中↑←↓→G+P or ↓←↑→G+P		不能
LION	蹼步	→↙G+P	不能
LION	蹼步～翼进	→↙G+P ↑or↓	不能
影丸	浮身乱弹击	↗G+P	不能
影丸	背向敌人时G+P		不能
舜帝	翻身双仙腿	倒立中G+P	不能
舜帝	醉仙倒蹴扫击	张国老中G+P	不能
舜帝	背向敌人时G+P		不能

注1：本表不包括打击投和背身投（因为所有角色在敌背后出的投技都是投拨不能的）。
注2：除本表之外，还有个别角色的 DOWN 投、连携投（如影丸：←G+P↑G+P、WOLF：→↘↓↙←G+P）的第二阶段不能拆解，在此不一一列举了。



独立思考——致胜的法宝
帧数充足——专业的象征

GGB 这个游戏天语已经表里全 12 关地狱难度全爆。历经大悲大喜，收获不小，感觉自己对 TV GAME 的“认识”以及“判断”又提升了一个层次。这里天语绝无“王婆卖瓜”的意思，而是想告诉大家，游戏玩到一定程度，一定要跳出来自我反省，否则就无法提高，于是也就很难享受到游戏作品的深层次乐趣、最高乐趣。

一些敢于尝试 GGB 的玩家和天语说，比如，一个上海的朋友，说已经试玩了梦美，舞拉拉 2 也爆了二周目还非常圆满。但一上来就玩“HELL”GGB，到第一个援护任务就过不去了。还有一位更有意思，说怎么 GGB 偏要设计“援护”型 MISSION!?事实上，GGB 的每一关都是经过精心设计的，有非常多样的战术，完全因人而异——真正残酷的战斗从山岳战开始，而从第一援护开始，你就能触摸到 501 中队 PILOT 的灵魂了。

“第一援护”与“第二援护”，绝对能让你哭——挨打之后急得直哭、痛得直哭，或是完成之后感动得哭、大哭不止。感情压抑愈久，爆发起来就愈猛烈……

引发问题如下：1、大家在对游戏发出挑战进而遇到挫折时，能不能不看攻略？能不能自己多琢磨琢磨？当然攻略有攻略的作用，但一味依靠攻略，天语认为不但无益，反而有害。我们常说高手高手，这“高手”绝对不是看攻略看出来的。

2、关于游戏的帧数问题。基本上，PS2 的游戏丢帧情况极其普遍。最近看了一款由 FAMITSU 公司也就是 EB 出品的“卡莱里安・灰”，并注意到游戏封面上标明的“秒间 60 帧”，由此天语想到，一款游戏的好坏，“帧数”是一个如此重要的指标，则厂商有必要在游戏包装上注意游戏的“帧数”。天语打爆了一款毫无难度但创意非常优秀的游戏——绝体绝命都市——忍受着 20 帧左右的“流畅度”。后来想休闲一下，又玩起了“横行霸道 3”，画面还行，但面对“20 帧左右的”流畅度，本人当场放弃。不死心的天语只好拿出 NGC，试了试任天堂的滑水，游戏各方面可谓好到极点——除了欠帧。不过宫本茂自创的“比克明（PIKMIN）”，到底让天语对当前一踏糊涂的业界恢复了信心，帧数足。注意：GGB 秒间超越 60 帧，以牺牲画面特效来实现（画面中物体没有影子，游戏全程无固定光源）。对于 ACT 游戏，秒间区区 60 帧画面是专业厂家和专业玩家的最低要求。

3、游戏玩什么。说到底，游戏玩的是一个“新意”。谁的游戏有新意，谁的主机上的游戏有新意，谁就能赢得玩家。对那些创意老旧、画面怪异的游戏，我们绝不能轻易尝试。

责编 鬥戰勝 13



↑GG2°日本玩家的CG作品。

责编天师的主力邮箱如下——
（今后烦请广大读者以此二邮箱为主）
uni41@sohu.com
type13@fescomail.net

GGB战斗技术入门

无限期推迟

如果你不玩或很少玩 RPG、SLG、AVG，则理论上你的反射神经还有一定潜力可挖。但这并不是说你就可以拿得起 GGB 了。天语建议你先去玩玩 DAYTONA 和东京巴士，再用彩京系 2D-STG 练练手、热热身。如果觉得自己还行，再来玩 GGB。GGB 是勇敢者的游戏。斗 13 自己也不知何时才能在电软（电新）展开第三关以后的攻略？

目标1800！

乔乔奇妙冒险(PS)"超级故事"模式详解

文：天津 六月
责编：般若斗战胜13

荒木飞吕彦老师的著名漫画"乔乔奇妙冒险"(Jojo's Bizzare Adventure，连载中)以其粗豪的画风和奔放的想象力，吸引了全世界的一大批爱好者。格斗天尊Capcom以乔乔第三部为蓝本，在1999年在CPS3基板上先后制作了"乔乔奇妙冒险"和"乔乔奇妙冒险：未来的遗产"等两部格斗佳作，风格诡异狂放。可惜的是由于种种原因，在国内鲜有所见。但拜"大地集团"所赐，我们可以轻松享受Capcom在PS和DC上制作的同名作品，一窥荒木老师的奇妙冒险世界！

虽然DC的机能毋庸置疑的强于PS，但并不能说DC版乔乔百分之百强于PS版……为什么呢？DC版用一张光盘涵盖了两个街机游戏，内容不可谓不丰富；但是在另一方面，PS版却稍胜一筹——那就是"故事性"！PS版"乔乔奇妙冒险"创造性的加入了"超级故事"模式，这在家用机的对战游戏里也是极为罕见！这个模式并不是常见的"对战加对白"而已，它几乎包含了第三部漫画的所有故事情节，再加上无数不同类型的游戏——当然也包括对战！这定会让广大乔乔迷们获得至高感动，甚至也会吸引那些原本对漫画一无所知的朋友加入乔乔的奇妙冒险之旅！

不仅如此，"超级故事"模式还给我们带来了前所未有的超难挑战。如果在两个分支处根据原作做出正确选择的话，加上四个附加关，一共有三十九关可玩——根据你的表现，每关都会做出评定，最高50分。所有分数将进行累加，这就是所谓的"Jojo Ability"！当到达250分后将出现隐藏项目，此后分数每增加50都会有新项目出现。通关后可以任意选择关卡重新玩过，以增长自己的Jojo能力。需要说明的是，重新玩只会使你的能力数值增加而决不会减少。比如一个对战关，第一次在很短时间内解决了对手，"速胜"这个分就算拿到了；第二次玩时费了很长时间但是完胜，将会得到"速胜"加"完胜"的分数。但是要注意，每关都有所谓的价值十分的"隐藏要素"！因此要得到1800分的终极高分，解开所有隐藏项目绝非易事！现在就将分数的评定方法和每关的隐藏要素公布如下：

格斗评定方法

体力：15 （完胜＝S）
时间：15 （速胜，10秒之内＝S）
特殊情况：10 （满足尽可能多的特殊情况，见下）
隐藏要素：10 （见下）

特殊情况

共27种，一局做到10个就拿满分了。



1、	铜连技	30连击
2、	银连技	35连击
3、	金连技	40连击
4、	白金连技(45连击)	
5、	半瓶醋	剩下一半体力
6、	险胜	体力不剩
7、	无能为力	超杀槽全空
8、	无敌猛	超杀槽全满
9、	致命一击	超杀结束
10、	三明治	本体和替身把对手夹在中间获胜
11、	连技王	连招结束
12、	摔跤王	投技结束
13、	水平相当	时间结束获胜
14、	不使用跳跃	
15、	不使用必杀技	
16、	不使用替身	
17、	不使用超杀	
18、	防反狂	使用很多防反
19、	连技狂	使用很多连技
20、	投技狂	使用很多投技
21、	防御狂	使用很多防御
22、	防御破坏	击倒对手的替身
23、	挑衅狂	使用很多挑逗
24、	First Attack	首先集中对手
25、	蝴蝶之舞	不使用防御
26、	相同分数	分数有相同的数字
27、	幸运7	分数有很多7

冒险评定方法

所谓冒险模式，就是按照提示尽可能快地按动响应的方向键。这个模式是为了更好的展现剧情。完胜即可全取50分！很简单的模式。

体力：20
反应：20
完胜：10

其它评定方法

比较复杂，但原则是不变的。那就是——

- ●尽可能完胜
- ●尽可能速胜(最重要)
- ●杀杂兵尽可能多

隐藏要素

隐藏要素是根据原著而设定的，因此没有阅读过漫画或者不能做到"温故而知新"的朋友将会遇到相当大的困难。但Jojo爱好者绝不轻言放弃～

1、承太郎对阿布德尔(VS)：
在牢房外(屏幕右端)将阿布德尔击败。

2、承太郎对花京院(VS)：
用超级噢啦噢啦拳击败。(下·前·攻×2)

3、花京院对灰塔(特定VS)：
用"法皇之触角"击败。(下·后·攻×2)

4、阿布德尔对波鲁那尼夫(VS)：
用"十字火炎飓风"击败。(下·后·攻×2)

5、承太郎对暗青之月(冒险)：
完胜。

6、承太郎对力量(3D射击)：
不攻击到小女孩。

7、波鲁那尼夫对迪博(VS)：
用"万剑穿心"击败。(攻连打)
或 蹲在床下。

8、承太郎对黄色节制(VS)：
黄色节制(本体名：橡胶灵魂)使用挑逗技"哩噜哩噜"。(开始键。黄色节制的挑逗有两种哦！)

9、波鲁那尼夫对赫尔·赫斯&J·盖尔(VS)：
时间结束获胜。

10、乔瑟夫对女皇(冒险)：
完胜。

11、承太郎对正义(动作)：
只用噢啦噢啦拳进行战斗。("替身"键)

12、花京院对情人(2D射击)：
完胜。(难度较大！可以使用包括绿宝石激射、银色战车和法皇结界在内的三种技巧。)

13、承太郎对命运车轮(冒险)：
完胜。

14、承太郎对太阳(迷你游戏)：
命中率100%；在30秒内结束战斗。在画面正中击中可以获得Great。

15、花京院对死亡13(特定VS)：
分割替身并在死亡13背后攻击他。(前＋攻×2)

(未完待续)



恶魔城

～白夜的协奏曲～

期待已久的 GBA 版恶魔城——白夜的协奏曲终于推出了。此次游戏中加入了庞大的魔法系统，种类繁多，画面非常的华丽，可谓上乘之作。但是白夜也有美中不足的地方，就是游戏难度过低，魔导器数量太少，武器单一。不管怎么说，相比上次的月轮已经有很大的进步了。

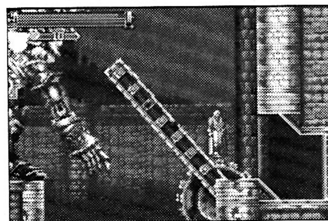
GBA	厂商:KONAMI	类型:ACT
	发售日:2002.6.6	售价:5800日元

基本操作

A键:跳跃	R键:右方向快速移动
B键:攻击	下+L+R:打开/关闭魔法书
SELECT键:地图	
START键:菜单	上+L:上一本魔法书
L键:左方向快速移动	上+R:下一本魔法书

流程攻略

主人公和马克西姆回到了恶魔城，他们决定分开行动。一路进入恶



魔城，千万不要打路上的铁巨人，它是打不死的，进入城堡就可以了。

Entrance(表):从第一个书柜上去向右可得到皮甲。第二个书柜上去，一直向右走，得到第一个魔导器**たましいのオ－ブ**(魂之水晶)。

大理石的廊下（表）:一路向右走，首先遇见死神，过去后捡到地图1。左上的大房间是第一个推箱子游戏，很简单。过去后得到冰之魔法书。再向右走，见到第一个BOSS**おおこうもり**，这只大蝙蝠只会吐火和钻，最好等它钻到地上时疯狂攻击。通过BOSS房间向下走得到第二个魔导器**ようせいのしょ**(妖精之书)。在大理石的郎下还有魔导器**ドラキュラのゆびわ**(德拉克拉的指轮)，需要两段跳;炎属性的鞭子，需要滑铲。

恸哭参道(表):首先得到魔导器**まものずかん**(魔物资料书)，在恸哭参道还有自动旋转的鞭子，以后得到;加强小刀威力的指轮，需要两段跳。

背教寺庙(表):首先遇见了马克西姆，现在还是要分开行动。向前遇见BOSS**リビングアーマー**，它动作很慢，打几下还会后退，通过房间得到魔导器**やもりのじっぽ**(蜥蜴之尾)，踩下机关打开格墙。拿到了滑铲别忘了去拿火之魔法书。通过Entrance和大理石的郎下来到梦幻之间。

梦幻之间(表):转到下方看见第一个传送点，通过这里来到>恶魔城宝物库(这里应该是里恶魔城，以后会表里分开的)。

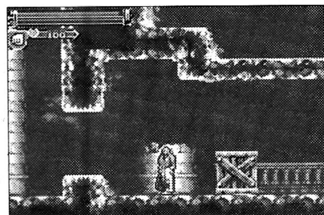
恶魔城宝物库(里):在这里推下铁人可撞开一堆石块。可如果玩家等级和攻击力高就有些麻烦，它只有HP640，和前面的BOSS一样，攻击3-4回就后退两步，利用这个特点把它从右面推下去就可以了。撞开石块后进去，里面遇见了第一个商人。在这里可以买到地图2。

骸骨魔窟(里):一路来到左下的骸骨魔窟，沿着地图2所给的路线前进，又遇见了马克西姆，但此时发现他好像和原来不太一样，话罢，马克西姆就匆匆离开了。再往前走遇见BOSS**スカルトナイトロード**，它有3个形态，第一形态注意它的突剑就可以了，第二形态会突进，这时跳到台子上就可以躲过去了，第三形态最简单，只会发直线火焰，而且发之前有提示，只要蹲下来攻击就可以了。过去后得到魔导器**シルフのはね**(妖精的羽毛)。这时可以回去拿魔导器德拉克拉的指轮和加强小刀威力的指轮了。另外，这里记录点上方的墙是可以踢开的，不过要先得到魔导器**グリフォンのつばさ**(狮鹫的羽翼)。

恶魔城宝物库(里):回恶魔城宝物库，从右边的电梯处上去，一路到恶魔城最上部。

恶魔城最上部（里):首先遇见BOSS**ミノタウロス**，蹲下就能躲开它的飞斧，跳到台子上就能躲开它的撞，慢慢打也不难。通过后得到风之魔法书。再往上到商人的房间，这里的要求是心是偶数，这里有买加强十字架威力的指轮。

ひかりごけの洞窟(里):骸骨魔窟(里)的对面就是**ひかりごけの洞窟**(里)。沿地图2走，会遇见第二个推箱子游戏]，把箱子按右左右的顺



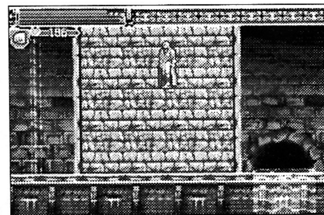
序推下，然后按住机关就可以了，房间里只是加HP上限，右边的小房间是商人，不过要求是等级为奇数。记录点下面的道路向右走遇见BOSS**ゴ－レム**，开始只要注意上面掉的石块就可以了，不过也不要被它的拳头打到，露出红球时站在台上攻击比较简单。到下个房间，打开开关，房间会被血充满，踩着板子上去得到雷属性的鞭子，至于血是怎么来得，上去就知道了。在这里找到第二个传送点，来到空中回廊(表)。

空中回廊(表):又遇见了马克西姆，发现又和上次遇见他不一样，并且从他口中得知了德拉克拉的破片的事情。一路向前，遇见BOSS**デビル**，碰到它就会受到诅咒，一定要小心，它发的火没什么好怕的。过去后得到在黑暗中增加视野的眼睛。这里记录点右面的墙也可以打开，不过要得到破坏墙壁的鞭子才行。

异端礼拜堂(表):有魔导器**ドラキュラの目**(德拉克拉的眼球)，需要狮鹫的羽翼。

空中回廊(表):空中回廊下面某处，有一条全是黑暗的通路，装备上前面得到的眼睛可以增加视野，得到秘密卡片2(女神像的对面有通道)和加强圣水威力的指轮。

架桥龙水道(表):水道中有一道墙横堵在路上，其实跳跃就能过去(如图所示)，得到魔导器**ドラキュ**



ラのツメ(德拉克拉的爪子)。路上能得到冰属性的鞭子。最后打这里的BOSS**きょだいはんぎょじん**，它的任何攻击跳在台子上都能躲过，最讨厌的是它还会召唤人鱼。通过这里来到因果律机械塔。

因果律机械塔(表):在这里首先踩开机关，一路走得到地图3和秘

密卡片 4(一些魔法可以重复使用)，基本沿着 3 张地图走就能通关，不过好东东大部分都不在地图上。一路向上,打倒 BOSS **スライマキシム** . 一直打就行了,小心其异常状态。沿路得到风属性的鞭子，然后到顶上就又能遇见死神了，这里也知道了恶魔城分表里,地图也分开了。顺着传送点来到里城。

因果律机械塔(里):有一处要踩机关用锤子打出一条通路，至于怎么打吗，看那个敌人是不是很不顺眼,锤它一下就好了。这里的商人需要得到 M 字卡，以后打开门能得到。往下有个赛跑的游戏，踩下机关,和铁球赛跑，一路铲就够了。到最后铲进去就能得到出现大心的指轮,和回复 HP 的铠甲。左面小房间有幸运的指轮。往回走,遇见 BOSS **ピ－ピングビッグ**，攻击它会后退，掌握好距离攻击就没问题了。然后再到一处有螺旋机关的地方，打几下打开上方房间的机关，然后到上面房间取得破坏特定墙壁的鞭子。

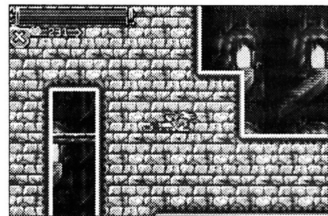
架桥龙水道(里):打碎墙得到加强圣书威力的指轮。

空中回廊(里):记录点右边的墙壁可以打破，里面得到拿到魔导器 **ドラキュラのしんぞう**（德拉克拉的心脏)。在这里转转,首先打 BOSS **レギオン・セイント**，站在台子上一直攻击就能过了，不过觉得简单的话，可以把周围的死尸打光再打中间的眼球,嘿嘿。到左边有碎墙的地方,打破碎墙，遇见的马克西姆的邪恶化身 BOSS **シャドウ**，它会变成浪、刀、毒蛾，要等它变化后才可攻击，最好等它变成刀的时候再拼命攻击,以刀的形态最好打。

异端礼拜堂(里):得到秘密卡片 6(赤之书和小刀组合有个秘密)。

因果律机械塔(里):通过传送点回到表城。

因果律机械塔(表):首先到原里城赛跑的地方，这里同样是赛跑游戏，比里城的难，不过装备风之魔法



书和十字架的话，这里会变得简单多了，注意一定要一直跑，不然时间不够,能得到雷之魔法书。左下的门要通过滑铲进去，有一道墙是透明的，里面得到魔导器 **ドラキュラのキバ**（德拉克拉的牙)。路上的商人同样要 M 子卡。还有一处把重铠兵推进齿轮能得到它的一套装备。

空中回廊(表):来到原打马克西姆的邪恶化身处拿到马克西姆的指轮。

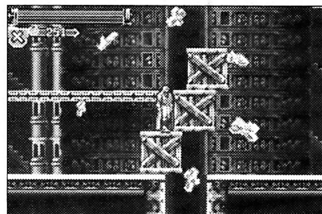
异端礼拜堂(表):来到被魔法封印的门前，装备上马克西姆的指轮就能解开魔法封印了。

恶魔城最上部(表):到传送点，得到秘密卡片 3(按上是表里移动，那么按下……)。

传送点后面的门就是 BOSS **パズス**，小心躲着它打就行了，注意它召唤的子恶魔。通过后遇见了女主角蕾蒂，不过还没说两句话，她就被死神带走了。踩下路上的机关就可以往下走了，在这里还有商人的房间，不过要心的数量是偶数，能买到圣拳威力加强的指轮。然后遇见 BOSS **ミノタウロスアナザ**，它的攻击力很高，小心不要碰到它的铁锤，不然会死的很惨的。通过后就能得到带铁球的鞭子。

恶魔城宝物库(表):首先得到斧威力加强的指轮后，获得金钱增加的饰品。

骸骨魔窟(表):下面有一处碎墙可以破坏,关系到里城的墙壁。骸骨魔窟(表)的左边是第三个推箱子游戏，全都推到下面，堆成梯子形就可以了，注意要踩着下面的箱子跳到上面。然后是第四个推箱子游戏,用下面的箱子垫着上面的箱子推下去就可以了。一路走到最后一个推箱子游戏，也是最难的一个，推成如图的样子，然后把最上一个箱子退走，



在上面得到水门的钥匙。这里有商人房间，不过需要 50 级以上商人才会出现，但这里有买无限跳跃的靴子。有一种敌人的动作和主人公相反，利用这个特点，踩机关打开石门，进去得到秘密卡片 5(黑之书可以召唤异世界的魔)和高级指轮。最后打这里的 BOSS **レギオン・ムクロ**，攻击它的外壳到一定程度，里面的实体才会出现，小心被诅咒，多用魔法会比较好打。

ひかりごけの洞窟(表):先来到这里的传送点，把碎墙破坏。这里首先遇见 BOSS **タロス**，它的动作很慢，而且每个攻击之前都有动作，但 HP 很高，最好也不要被它打到。路上得到秘密卡片 1(引走地下的水是有机关的)。这里的商人要求是等级为奇数，能买到最好的铠甲。利用钥匙打开水门（到狮头处自动使用)，此时地下的积水已经放干净了。从记录点左下的口进入地下，见到 BOSS **しにがみ**(原来见到的死神)，它的攻击方式很多，只能慢慢躲着打，然后它会变身一次，变身后攻击范围很大，但是只要跳到它身上攻击就可以了。之后得到魔导器狮鹫的羽翼。然后到**ひかりごけの**洞窟（表）最右边拿骷髅样的钥匙。通过传送点到里城。



骸骨魔窟(里):下面有一道墙在表城打开了，所以现在可以过去了，里面得到可以远程攻击的鞭子（体力要全满才可以)。从这里的记录点可以跳跃上去（如图)，得到黑之魔法书。这里左上和 Entrance(里）通路的地方的碎墙别忘了破坏，这里的商人要 50 级以后出现，东西和骸骨魔窟（表）的一样，大概是东西最好的了吧。

Entrance(里):之后就是恶魔城座上的传送点了，从第一个书柜上去，一直到左上方就到了，这个传送点下面的房间有开黄金色门的钥匙，此时，除了 2 个要破坏天井的地方,其他地方都可以去了。

Entrance(表):传送点下面的房间得到方型球的鞭子。

大理石的廊下(里):这里有最强的小兵 **パイクマスタ**（LV43，HP1800)，从它身上能打出浮空的靴子。

背教寺庙(里):这里出现了敌人死门,打死能得到 M 子卡,可铁球比赛的房间上面的商人就需要得到 M 子卡。一路先得到可以破坏天井的靴子，现在在恶魔城中才算真正的自由了。路上遇见 BOSS **サイクロプス**，它的锤子和冲撞攻击力极高，不过这里有个简单打法，就是站在台子上，因为它的任何攻击都不能伤到台子上的主人公。

城门口：装备上破坏天井的靴子，看到地图上面的开口了吧，使用下上跳冲上去就可以了，得到魔导器 **ドラキュラのアバラ**（德拉克拉的骨头)。

恶魔城最上部(表):破坏上方的天井，看见一个手握心脏样子的机关，把它打碎，此时表城中央的门就被打开了，里面就是最终 BOSS 马克西姆。

恶魔城中央（表):遇见马克西姆，他就是这里的最终 BOSS，他使用幻影攻击时是无敌的，最好躲得远一点，另外，他还会分身，装备最好的武器战斗吧。通过后进入结局 1，马克西姆死亡，主人公带着蕾蒂逃出恶魔城。

通关后出现 BOSS RUSH MODE，像斗技场一样打游戏中的所有 BOSS，分 EASY、NORMAL、HARD，不过要通过一个难度下一个难度才会出现。

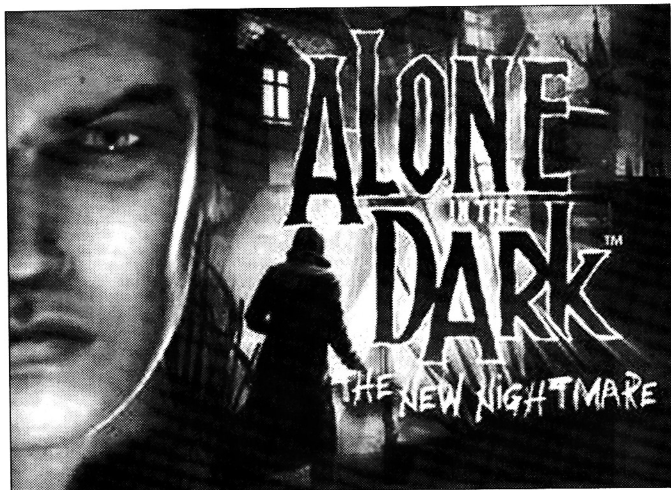
恶魔城中央(里):看看德拉克拉的破片是否都找齐了，就是最后 6 个魔导器，到这里魔导器会发出妖光，之后门被打开。同样是遇见马克西姆，还说什么，再打一次吧。通过后进入结局 2，马克西姆和蕾蒂都死了，只有主人公逃出恶魔城。

通关后出现提示“两人的思出，指轮……”仔细想想怎么回事。

恶魔城中央(里):装备上两个戒指，一个是主人公一上来带的；另一个是马克西姆给的。来到这里，怎么又是马克西姆，凑合打吧。打死马克西姆后，德拉克拉的破片出现，终于出现了最终 BOSS 德拉克拉，第一形态不用说了吧，历代恶魔城的德拉克拉都是这样，然后变身一次，小心它的触手和火焰，如果到这里 HP 高的话，可以先滑铲到它身后，不过要费不少血啊，之后就比较好打了。通过后进入结局 3，梭鱼、所有人都逃出了恶魔城……

通关后出现 SOUND MODE，可以欣赏游戏中的所有音乐。

文/鱼骨头 责编/宇部



鬼屋魔影 4

～新的恶梦～

作为恐怖游戏的原祖游戏的鬼屋魔影终于耐不住寂寞的再次登陆家用机了。本作是系列第四作，起用了 4CD 的超大容量，画面精美细致，实在是 AVG 迷不能错过的佳作。本作于 2001 年于美国发售，引起了抢购热潮，而日版方面则在今年才由 CAPCOM 引进。另外，本作也发售了 DC 版，本攻略也同样对应，有条件的朋友一定要尝试一下。

PS/DC	厂商：INFOGRAM	类型：AVG
	发售日：2001.5.20	售价：6800 日元

恶梦 start ——我，EDWARD CARNBY，一个私家侦探。在约一个礼拜前经由上司 JOHNSON 口中，得知老朋友 FISKE 已经死在一座称为 SHADOW ISLAND 的岛上。根据 JOHNSON 的说法，FISKE 死掉之前正在追查几块古老的石板。由于这件任务相当重要，JOHNSON 命令我继续追查这些石板的下落。我接下任务后便出发前往 SHADOW ISLAND。究竟岛上藏着何种秘密呢？FISKE 为何会死亡？一切的解答都在 SHADOW ISLAND 上。我决定不管是谁害死 FISKE，都会要他付出代价。

我和 ALINE 搭乘小型飞机前往 SHADOW ISLAND。ALINE 是波士顿大学的考古学教授，她是被派来解读石板上的内容的。在飞机上我要 ALINE 到达目的地后紧跟着我，这样比较容易保护她的安全。不料 ALINE 却不相信 SHADOW ISLAND 有多么的危险。就在我们争执不下的时候，"咚!"，似乎有什么东西掉到飞机上。"它"把铁板撬开跑了进来。我一面朝着"它"开枪一面要 ALINE 快点跳伞……。



底下是一片树林，我心中暗叫不妙。掉到地面，我看了看四周。才往前走了几步，ALINE 就用通讯器呼叫我。"我想立刻离开这里!我觉得好害怕!"，为了让她安心我问道："你看得到我吗?"。"这么黑，怎么可能嘛"，说的也对，我打开手电筒左右挥动。"啊，看见了"，远处的房屋顶上也出现了手电筒的灯光。"我也看见你了，在我赶到你那里之前先找个地方躲起来吧"。我结束通讯，试着朝 ALINE 在的房屋前进。"血……"，手电筒映照着阶梯上的血迹。这是怎么一回事，我走上阶梯。有个失去左手的男人卧倒在血泊中。我试着和他交谈。他只是要我逃离这里，说什么自己已经快死了。我捡起他身旁的青铜钥匙想去帮他找救兵。没想到刚走几步，突然听到一声枪响和惨叫声，再赶回去一看只剩满地的血迹。男人已经消失不见了……

我带着满腹的疑问继续前进。使用青铜钥匙打开门。往前走了几步，看门狗不知道为什么发出了一阵惨叫。我捡起一盒左轮弹。到门前的阶梯，看到血肉模糊的看门狗。"到底发生了什么事?"，我不禁这么想着。回头打开通往看门狗小屋的铁门，看门狗竟然挣脱了铁链!!不过，它们看都不看我一眼就跑了出去。捡起二盒左轮弹。栓着看门狗的地方有一盒急救包。我追着看门狗跑了过去，跑上阶梯后突然被狗袭击!!我立刻转身开了三枪。在到达下一个阶梯前一共会有四只狗出现，幸好它们不会追到阶梯上……。继续往前走，右边的铁门似乎是条捷径，试试看好了。卡锵卡锵……。不行，锁上了。正想离开的时候 ALINE 和我通话，通话中提到了"LIVING SHADOW"。活着的阴影？看样子我得加快脚步了，在 ALINE 发生万一前。又往前走了一段距离，看见一个奇怪的怪物正在啃食着狗的尸体。"嘎－－－!"，那只怪物竟突然消失了!!可是当我走近时，怪物又再度出现了！不想浪费无谓的子弹，我决定继续前进。"嗯……"，看看底下的水池，再看看一旁的开关。"也许可以从这里进去"，我把开关旋开，水池的水位果然也跟着下降。可是当我靠近阶梯，跟刚刚一样的怪物又出现了！

"这里到底发生了什么事!?"，我再度躲开怪物的攻击朝地下水路前进。哗啦哗啦……，在这么深的水中走起路果然很吃力。扑啦－－－!我回过头来，"这次的又是什么怪物!?"。在这种情况下根本无处可逃，只能战斗了。由于这怪物只会从人的背后偷袭，打起来还满轻松的。确认过没有怪物之后，我检查了一下手枪的子弹。"竟然用了 12 颗子弹"，不过这也是没办法的事。继续往前走爬上梯子，一边的铁栅门被石块挡住只好走另一边了。看到地上的印地安首饰，不知道为什么心中有种奇妙的感觉。"还是带在身上好了"，再一次确认周遭的状况之后，我开门离开了这里。爬上阶梯后，我来到了一个像是储藏室的地方。在这里拿到了一把三管散弹枪、一盒急救包。"嗯?这个棺材里装的是什么?"，打开棺材……。"A…ALINE!!"，刹那间我以为自己看见了 ALINE 的尸体。定神一看，

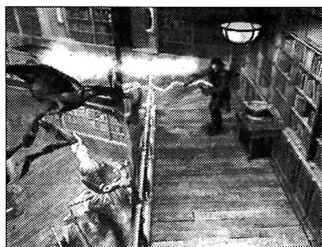


哪来的尸体，里面只有一把钥匙而已。仔细环顾了一下四周，发现只有棺材旁边的门可以用钥匙打开。

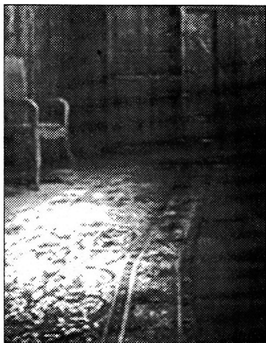
走上阶梯把镜子推开，ALINE 突然用对讲机联络我。我立刻告诉 ALINE 刚才发生的事情，没想到 ALINE 也经历了同样的事情。"我现在被锁在一个房间里，有个门后面被东西挡住了打不开。"，我叫她不要慌张，我会立刻赶到。"我希望这个梦魇能早点结束。"结束通话后我开始调查这个房间。没想到才往前踏出一步，房间就突然暗了下来还出现了怪物。收拾掉怪物后，我在这个房间里大致绕上一圈。ALINE 又再度用对讲机催我快一

点。“可是我找不到你说的那个房间”，“不可能的，于是我走上楼梯。在右边有个柜子。当我走到柜子前，ALINE用对讲机通知我。“我听到你的脚步声了，你有看到门吗？”，“没有，我只看到一个柜子没看到什么门”，“你难道不会把柜子推开找找看吗？”。真是会指使人啊。把柜子推开后，后面出现了一道门。

见到ALINE时，她先对我开口说。“你能告诉我究竟发生了什么事吗？”，“我还不清楚这些事的来龙去脉”。我希望ALINE找个安全的地方躲起来，ALINE却说只有搭飞机离开这里才是最安全的。在说得ALINE失败的情况下，我只好顺着她的意愿去做了。在床旁我找到ALAN MORTON小时候的日记。里面没写什么重要的事，里面只写了“他那半张照片背后的密码并不是图书室的密码”。在镜子旁边的抽屉中有录音带和小雕像。回到原来的房间，走到一楼，我突然发现镜子旁的雕像地上有重物拖动的痕迹。我试着推动雕像，在镜子中照出雕像后方大大的HM两个字。我在雕像上的转轮转到HM时，在大厅楼上传来“喀嚓”一声。在二楼最右边的画有点松动，我试着调查画。结果找到一把上面写着“三楼西侧”的钥匙。走出房间，我遇到一个印安地人。我举起枪要他别动，并问他是谁，在这里做什么。“我叫做EDENSHAW，是一个守卫”。“守卫？有什么东西需要守护吗？这些怪物又是怎么一回事？”他给了我一个印地安首饰，很像是FISKE给我的那一个。还要找到图书室去，说到那里之后一切就能真相大白。我问他有没有见过FISKE，他却告诉我过去一个月内没有任何人曾拜访SHADOW ISLAND。真是奇怪，应该不会这样才是的啊。







我先朝着DEDNSHAW离开的方向走，才走没几步就听见女孩子的怪叫声。“应该不会是ALINE吧……”才刚打开门，我就看见两只（？）像是僵尸一样的怪物。一连开了三枪，第一只怪物倒地。我趁机越过它（？），用同样的手法对付第二个并立刻进入右边的房间。在房间里有CROWBAR（铁橇）、FLASK（水壶）、急救包一盒。我在书桌的抽屉里找到一份RICHARD MORTON的手稿，上面写着他做过的实验和取得真正钥匙的方法。不过，我现在还不知道图书室在什么地方，只好先记着。接着在书架上我又找到一本ABKANIS INDIANS的书，内容是在说MORTON一族与EDENSHAW一族之间的关系。其他还有OBED MORTON的笔记。在笔记中有一行红字令我很在意，“仪式必须在正确的日子举行”。这句话到底有什么特别的意义？突然间灯光暗了下来，有两只怪物凭空出现了又立刻消失。在他们消失的地方有一幅画，画上有一位法师正在施法。这和他们消失的原因有关吗？旁边的矮桌上放着一本“SCIENCE”，上面则是记载着MORTON教授发现在12000年前的北美洲已经有完整且复杂的文字与书写体系。我拿着水壶回到刚进房间的地方把水装满就离开。

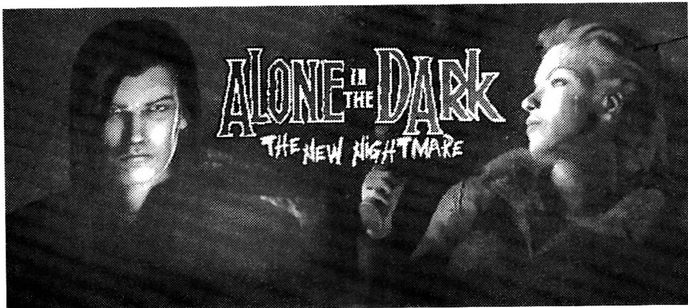
回到大厅，我试着走另外一边的通道。没想到才刚进第一道门，就看见一个怪物趴在地上，立刻拿起散弹枪把它给做了。进到那只怪物身边的房间，天花板上突然掉了几只奇怪的虫下来。我换上双轮手枪将它们一一解决。房间里有散弹和左轮弹各一盒、印地安首饰、照片一张、狼面具。看到照片之后，我在房间里找到一个一模一样的展示柜，不过天秤上面并没有摆水壶。将水壶放上之后我离开房间，外面竟然出现了三只怪物！！用散弹枪把它们全部清掉之后，我走到通道尽头拿到了急救包和散弹各一盒。离开这里之后我再度朝大厅出发。在大厅门前，我又遇到了怪物。现在应付起来倒是挺得心应手的。我上楼看到左边数来第二幅画，后面藏着一把上面写着“一楼东侧”的钥匙。我正要离开时不知从哪里又冒出了一只怪物，真烦人。

看着手边写着“三楼西侧”的钥匙，我于是往左边的回旋梯前进，在通道的柜子上拿到了散弹一盒。打开旁边的门，爬上回旋梯，在三楼拿到了榴弹枪。这时ALINE联络我，她告诉我她遇到EDENSHAW。“EDENSHAW是最后一位巫医，他想毁掉黑暗世界。我们要帮助他的话，必须找出七座像是动物的雕像。”我使用钥匙打开三楼西侧的门，里面有两只没见过的怪物。我耗费了许多的弹药才把它们都解决掉。不过在战斗中，我发现它们似乎很怕光。下次再遇到的时候，改用手电筒来驱赶它们似乎比较经济实惠。房间里有散弹一盒、打火机。我离开房间，穿过走廊，来到另一个房间。在这个房间里什么都没有，于是我继续前进。没想到才刚往前走了几步，地板突然发出嘎啦嘎啦的声响。我试着用铁撬把地板撬开，拿到了两把钥匙。一把写着“三楼东侧”，一把写着“二楼办公室”。在另一个房间里有散弹和左轮弹各一盒。我绕过地上的血迹，感觉到迎面吹来阵阵凉风。刚好旁边有蜡烛，我就用打火机点亮。烛光晃动的很厉害，果然这附近是有通路的。我敲敲墙壁确定位置后，用铁撬把墙壁破坏掉。通过刚刚破坏的洞，两只怪物迎面而来。我一边用手电筒逼退它们一边躲进右边的房间中。在房间里看到一个盲眼的老婆婆，“你回来了。”我想她一定是认错人了。我让她知道我是什么人之后，她问我“你有没有遇到一个年轻的女人？”我想她指的应该是ALINE。她很悲伤的说那个女人现在一定已经死了，还要我去图书室把这里烧个精光。我离开这里之后从三楼东侧的回旋梯朝二楼前进。

到了二楼，走进二楼东侧房间的瞬间，背后又出现了怪物。拿起门旁的急救包并打开房间里的灯。才往前走了几步，突然就被怪物包围住！！我立刻拔腿就跑到书桌旁准备应战，“咦？怪物呢？”怪物们竟然全部不见了。在书桌上有一本ALAN的记事本和一个上锁的抽屉。在记事本中提到，这些怪物是“矿物”而不是动物！?用“二楼办公室”的钥匙将抽屉打开，拿到“半张照片”、“一楼图书室”的钥匙。离开房间之后，我到通往大厅二楼的门前将门锁打开回到大厅。想起口袋中那把写着“一楼东侧”的钥匙，于是我朝着一楼东侧前进。路上又遇到一个怪物，把它做掉之后用钥匙打开门。没想到一开门又是一只怪物！找个安全的地方把它干掉之后，好不容易可以安心的调查。房间里有钥匙一把、急救包二盒、散弹一盒。房间里还有个猫头鹰雕像，我试着把狼面具戴在雕像上，竟然又拿到一把钥匙。这把钥匙上写着“二楼西侧”，再看看另一把钥匙上写着“一楼西侧”。因为没有其他的出口，只好去一楼西侧看看。上了西侧楼梯，用钥匙把门打开。进门后我试着联络ALINE，她提到OBED MORTON有一个哥哥。这一切似乎都和他有关……。往右边走没两步，背后突然出现一只怪物。



我立刻走进旁边的房间去避避风头。在房间里看到了印地安首饰、急救包一盒、散弹和一把枪，正当我想去捡子弹时，床上竟伸出触手将我甩了出去。于是我只好回到通道上把怪物收拾掉继续前进。接着到二楼东侧把门锁打开。一进房间就有怪物袭击，不过我一开灯怪物就消失了。房间里有印地安首饰、"图书室"钥匙、半张照片、一封信。信是JUDAS写给RICHARD的。我大致瞄了一下，没有什么重要的讯息。房间里还有一本OBED小时候的日记，日记最后面写着"ALAN做了某件事…糟了！HOWARD,我们的父亲！我们会下地狱的。"试着将两张只有一半的相片组合起来，相片背面竟然写着"1408+2518"。这难道和ALAN日记中提到的图书室密码有关吗?我离开东侧房间后发现其他房间的门不是锁着的就是坏了。只好先回一楼，在路上又遇到两个敌人。我不想做无谓的战斗，于是绕过它们回到了一楼。我到一楼东侧把左边那扇通往图书室的门打开。一进到图书室ALINE就和我联络，我告诉她我人在图书室。我在一进门右边的书架上找到一本MOTON家族的族谱。在图书室里按照RICHARD的手记，分别在一楼和三楼的书架上应该可以找到四本书。刚上二楼可以拿到一盒火



箭弹。上到三楼，突然出现一只会飞的怪物。只出现了一会儿它就消失了。不过因为灯熄了，我只好再回到一楼开灯。走到三楼通道的尽头将书架上的书推回原位。再回到一楼电灯开关的地方，开灯后把第二本书推回原位。到上二楼的地方将第三本书推回原位，打开灯后上到二楼会遇到一只像是翼龙的怪物。打倒它之后再到三楼把第四本书推回原位。我回到大厅，从第一幅画后取得青铜钥匙和电浆枪。

再次回到图书室。在二楼栏杆上看到可以输入密码的控制盘。输入相片背后的密码"3926"，背后的密门应声而开。进入密室，我顺手将左后边的开关打开。看到右手边的五个小雕像，想起自己手头也有一个就顺手放了上去。机关启动后，从里面拿到一个牛头骨雕像。入口左边的箱子上有一个望远镜。最里面的架子上有一张反过来写的文件。大概的意思是：肖像画的关键在于上面人物的出生日期。离开密室后，我先从图画室三楼的窗口爬到屋顶上。装备起刚取得的电浆枪，威力果然不同凡响。轻轻松松就把那两只狗给解决了。爬进屋顶上的小房间，里面有个望远镜和一个印地安首饰。我把望远镜架好，眼前看到的是一座壮观的古堡。"嗯?窗户上好像有写什么。"我把倍率调高，看到窗户上写着1692四个数字。我想该不会和图书室里的机关有关系吧。ALINE和我联络，她似乎非常的相信OBED

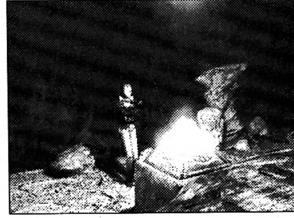


MOTON。我实在是无法理解为什么她会如此的相信他，ALINE这才告诉我OBED MORTON是她的父亲。她好像也是不久前才知道的。我结束和ALINE之间的通话后回到图书室密室。果然1692就是密码。我急忙赶回大厅从第三幅画中取得一块小铁片。这时所有的肖像画底下的空白匾额都出现了数字锁。

回想起在密室中文件上写的：肖像画的关键在于上面人物的出生日期。我回到图书馆去查MOTON家的族谱，查出由左至右分别的：RICHARD1852, ARCHIBALD1874, JEREMY1899, HOWARD1931。数字全部输入之后，大厅中间桌上的时钟突然打开了。从时钟里拿到了"大门钥匙"。打开大门，我回到了花园。在房子周围拿到急救包一盒、电浆枪







用的弹夹一个。用之前拿到的青铜钥匙打开正前方的铁门。"铁片上的图案和一开始被奇怪的锁锁住的门上的好像"，总之先回出发的地点看看吧。不知道为什么路上出现了好多的怪物。幸好在电浆枪的威力之下，总算是有惊无险的回到出发地点。走到那扇铁门前，用小铁片上的密码打开门锁。可是前面到底会有什么样的危险在等待着我呢?

通过那扇有密码锁的铁门，我来到SHADOW ISLAND的另一侧。门上有一具无头尸体，身上带着急救包二盒、电浆枪弹夹一个。我走过木桥，可是才刚到对面桥就崩塌了。在一群怪物的追逐之下，我向前跑着。地上有颗头，大概是刚才那具无头尸的吧。我看到左边有个像是祭坛一样的地方，心想怪物应该不会跟到这里来。于是我向左跑到祭坛上。我在祭坛上看着这些石柱，想着：要是我分的出来石柱所在方位，ALINE也许可以助我一臂之力。

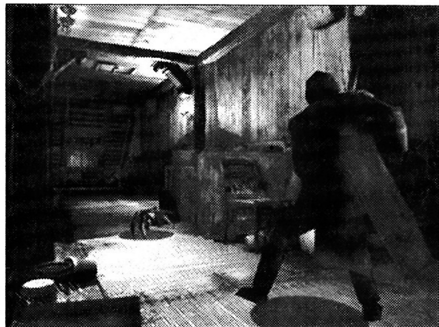
打开地图确定方位后，我走到东边的石柱旁。ALINE用对讲机联络我，我告诉ALINE我已经找到石柱圆阵的所在地。"那先走到北边的石柱再CALL我。"我走到北边的石柱后用对讲机联络ALINE。"在石柱上有些图案，好像代表着什么意思""嗯，跟我想的差不多。接下来到东南方的石柱。"到了东南方的石柱。"ALINE，那上面什么都没有。""好，那西边呢?"跑到西边的石柱。我告诉ALINE西边的石柱上有三个记号，"接下来是西南边的石柱。"真是会指使人啊，不过我相信ALINE这么做一定有她的用意。"西南石柱上有个记号。""嗯…，东边的石柱上呢?"来到东边的石柱。"东石柱上有两个记号。这么做有什么意义吗?我开始觉得这有点可笑了。""别这么说，接下来是东北的石柱。"来到东北边的石柱。"上面没记号。""那东南边的石柱呢?""你想累死我吗?""是否需要我的协助，你自己选吧。""好好好，我知道了。可是东南边的石柱的上面没有记号的。"LINE又重复问了我之前调查的石柱上的记号。"我想这是一个用来开启某样东西的圆阵。""那么开启的方法呢?""……我不知道，你去东边的石柱看看也许会有什么线索。"我走到东边的石柱，在石柱上发现了四个字。"Koraa"、"Hypor"、"O Goul'ai"、"Harnis"。我试着将这些字排列组合。我发现照着"O Goul'ai、Hypor、Harnis、Koraa"的顺序最上口。于是我决定试试看，没想到圆阵居然被我启动了。在圆阵的中央出现了一个牛头骨雕像和石制圆盘。

离开这里继续前进，ALINE再次和我联络。"我拿到一个雕像和石制圆盘。"我来到海边，通过左边岩壁爬上梯子进入一个山洞，洞中充满着恶

臭。仔细一看，墙壁上竟然都是头骨。我拿起洞中的火箭弹逃离了这个地方，不过心中还留着一个疑问：为什么墙上有块地方没有用头骨盖着？地上还有个五芒星的图案？

往前走没多久来到沼泽地带，沼泽中充满了那种像是僵尸一样的怪物。我沿着左边一面避开怪物一面前进。远远地我看见那架带我们来的飞机。我跑进机舱内，发现里面有我记得这种透镜可以照出已经干掉或是老旧的血迹。我顺手把它装在手电筒上。突然驾驶舱的通讯器传来通话声，我立刻赶到驾驶舱。没想到驾驶员并没有死。我叫醒他，可是他的精神状态并不太正常而且脚也被卡住了拉不出来。我只好试关安抚他要他放心，好不容易可以离开飞机时没想到机身急速下沉。才刚跑出去就看到飞机已经完全沉下去了。驾驶员看样子也是凶多吉少，可是我没有时间感到哀伤，我还得帮助 EDENSHAW 对抗黑暗世界。离开飞机所在的位置，我通过沼泽地来到教堂。

从教堂旁边的木梯上去，手电筒的蓝光在岩石上照出了一个奇妙的图案。在这里我遇到了 ALINE，不过她差点把我误认成别人而要对我开枪！我用石制圆盘和她交换了一个封印 (SEAL)。回头走到教堂门前，用铁钳剪断教堂门上的链子。进到教堂内，在门旁看到一本奇怪的书和九个按键。书上写着：要打开道路必须拥有



三个象征图案。"之前和 ALINE 相遇的地方有一个，还有两个在……"无意间在教堂门上发现五芒星形状的干涸血迹。回想起来，在海岸边的洞穴中也看过五芒星，不过当时还没有蓝色透镜。回到海岸边的洞穴用手电筒照出图案后，再度回到教堂。"右上…中间…右下…"按下三个象征图案的按钮，教堂中的讲坛下出现了一条道道。这时我才注意到教堂里有急救包和火箭弹各一盒。

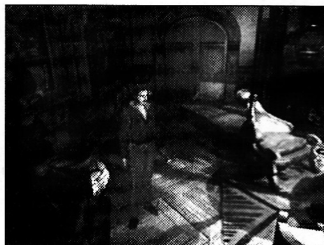
走进教堂地下，将封印放进铁门旁的盒子中。"嘎啦啦……"我顺着铁门的旋转前进。往前走没多久，听见奇怪的叫声。我发现声音是从一扇铁门中发出的，于是把铁门推开走进房中。不知道为什么地图上居然没有这个房间的构造。在这个情形下只好走一步算一步了。我往前走，在第一个岔路捡到印地安首饰。我继续前进，在一个小房间里遇到了 ALAN MORTON。ALAN 逃了出去，并将电源和门都封锁了起来。经由和 ALINE 的通话，我先调查 ALAN 离开的门。调查之后我觉得应该要先恢复电力，于是我照着 ALINE 的指示来到之前经过的那张放有奇怪仪器的桌子。不知道途中遇到的敌人为什么只要经过一段时间就会消失？也好，可以节省子弹。走到桌边拉下拉把，桌上的仪器是通电了没错，不过状况并没有什么改善。ALINE 告诉我还有其他的开关，我只好依照她的指示继续前进。不过幸好，走错路的时候 ALINE 也会告诉我，所以走起来还算轻松。回到入口拉下开关，灯光是恢复了，可是



门还是关着的。ALINE 又指示我另一条路去开另一个开关。拉下第三个开关后，过了一阵子门终于打开了。我从 ALAN 逃走的地方往前进。

通过漫长的讲究室地下道，我打开左边的门，里面有一套老旧的播音设备。带子里面好像是 ALAN 和 HOWARD 之间的谈话。我离开房间之后打开左手边的门，没想到又回到了地下水路 (BASEMENT)。ALINE 之前和我提过她已经把地下水路的门打开了，应该是指旁边爬梯上的那扇门吧。在这里我又遇到了 EDENSHAW，他告诉我时间不多了，必须尽量找齐七座牛头骨雕像。和 ALINE 通完话后，我爬上爬梯把门打开。在 Greenhouse 里找到急救包和散弹各一盒。我爬上另一座爬梯将上面的雕像推了下来。在破碎的雕像里找到了 ALAN 的封印和牛头骨雕像。我拿着另一个封印回到教堂地下道，将封印放到旋转门旁的铁盒上时，新的通路开启了。在 Abkanis 地下道我遇到 ALINE，我和 ALINE 决定一起行动。经由 ALINE 翻译石板上的文字，我们知道了一旦黑暗世界的大门开启，最好是在天亮之前把门关闭。我们走出地下道，通过一座桥，在空洞的前半部找到一个藏有大量物资的地方。里面有电击枪、急救包四盒、充电器一个和印地安首饰五个（充电器的电量可以用路旁的结晶来补充）。继续往前走，我们看到 ALAN 正试着想打开黑暗世界的大门。ALAN 把 EDENSHAW 击倒后继续施法将门开启，我则跟着 ALAN 进入门中。

在黑暗世界中我不知道向前走了多久，也不记得打倒了多少的敌人。直到我遇上 ALAN，他把崖上的绳子放掉想害我摔下悬崖。幸亏我命大，底下有个平台让我不至于摔落谷底。走进平台上的山洞中，在里面捡到了大型电击枪一把、钢水壶一个（水壶可以补充恢复泉水）。从尸体身旁的日志内容发现，这具尸体的主人是 ARCHIBALD MORTON。他到这里来似乎是想将黑暗世界毁灭，不过很明显的他失败了。阖上 ARCHIBALD 的日志，我爬上悬崖继续追着 ALAN。好不容易我和 ALINE 将 ALAN 追得走投无路，突然出现了一只怪物将 ALAN 给带走了。为了要将黑暗世界的大门关闭，我必须继续前进。走到通道的尽头，爬上绳子。在后方的洞里找到可以用水壶装恢复泉水的地方，不过在这里敌人会不断的出现。离开这个地方过了桥，我接到 JOHNSON 的联络。FISKE 似乎是被一个叫做 LAMB 的人杀害的。记得 ALINE 之前向我提过 OBED 曾把他哥哥的笔记和 ABKANIS 石板上的翻译给了一个叫做 LAMB 的人。看样子他应该是一切事情的元凶。又往前经过了不少地方，JOHNSON 再度和我联络。他说 LAMB 已经知道开门的仪式和最后一个门的位置。他已经准备好直升机来接我们了。看样子我们得加快脚步了。在一个巨大的钟乳石洞补给泉水与充电器后继续前进。我来到一个像是祭坛一样的地方，中央放着三座雕像。其中有两座是没有头的。我从右边沿着绳子爬了下去。在正中央的石堆上放着雕像的头，我才准备要去拿，突然有个像是 ALAN 的怪物出现阻止我。我打倒了他好几次都没有用，于是我趁着他倒地的时候去找别的武器。我在山洞的最深处找到一把武器可是却拔不出来，当我觉得快不行的时候，光明之神附身



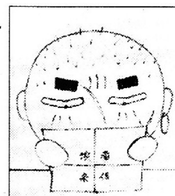


在我的身上击退了怪物。我回去将雕像的头拿走放回那两具无头雕像上，这时 ALINE 也出现将另一个雕像的头放了上去。三座雕像的头都齐全了，雕像后的门也跟着开启。我把牛头骨雕像交给 EDENSHAW 之后和 ALINE 一起逃了出去。EDENSHAW 则将黑暗世界的门关闭。（完）

文/CUBEBOY 责编/宇部

信箱:supergamefans@sohu.com

闯关族的家



好想看世界杯啊~~

●一年一度的E3终于在本期迟迟报道了。在开展的几天里,风林的大脑都一直处在高度亢奋中,每当爆出一条足以震惊业界的新闻的时候,每当公布一款自己期待已久的游戏的时候,我多么希望能够与大家一起分享那份只属于游戏迷的喜悦。毕竟,我已经很久都没有因为某一款游戏而兴奋得要死了(3月的BIO之后就一直低迷)。

●降!降!降!主机价格真是一落千丈。正如前几期风林所预言的一样,各主机已经纷纷卷入降价的旋涡中,先是PS2抢先降至199美元,XBOX也紧接着降至199美元,而任天堂方面更是将GC下降到149美元的底限价格。事发后,国内的游戏主机价格也相继跌落,下面根据外汇排价计算的人民币发售价格:

PS2——199美元≈1650人民币

XB——199美元≈1650人民币

GC——149美元≈1230人民币

应该说以上是比较合理的价格,而实际上在国内水货的零售价格应该还会略高一些,但不应离谱。玩家在暑假选购新主机的时候有必要多了解一些,避免出现BOSS漫天要价。基本上风林认为,PS2、XBOX卖1750以下,GC卖1300左右是非常合理的。玩家可酌情选购。



●由于"光头小子"人气急升(上图),许多读者来信说自己为了向风林学习也剃了光头。为了不使"光头族"人数激增,风林被迫减少光头漫画的暴光频率,以保全全国玩家的头发。

●本来想就这届E3谈谈自己的想法,但却一直无法捋清头绪,乱得很。先不说GC阵营大量重头游戏登场,仅仅是XBOX上的几款SEGA游戏就已经令人有些牵扯不下了。难道全机种制霸才是唯一出路吗?

●"我要是女生就好了,肯定不会被你忽视了"——这是河北的高磊朋友在信中的一句话。每天在工作台与信堆中挣扎,虽然重复着同样的工作,但能够收到大量读者朋友的来信正是MUMU的动力之源。但无奈MUMU只有一个脑袋,即便是拼了命的看信回信,恐怕也不可能完成其中的一半。风林现在争取保证每封信都亲眼看到,如果确实需要回复的信件也会尽量抽时间回复(EM来信必复)。希望高磊朋友能够理解。对于你的问题,我的看法是"不可信",明白?

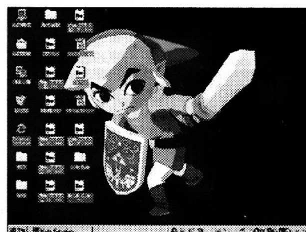
信的最后署名是——"日夜想着风林的高磊"。

谢谢你的支持。

●天气热了,为了能够保持精力避免中暑,MUMU的桌子下边已经配备了4升装"农夫山泉",以补充身体所需(绝非广告)。



←个蛮过瘾的(笑)。游戏打累了,喝这



↑看了塞尔达,实在说不出什么了,等待总是最痛苦的。

●最近MUMU发现自己有越来越严重的崇任(任天堂)倾向,经常为了一些小事与同事争论得面红耳赤(编辑部派系划分明确,尤以反任派居多,笑)。事后想想,多余。

●世界杯开踢啦,虽然木木不是准球迷,但空闲时偷看两场是肯定要的啦!不知道这次木木最看好的意大利成绩如何……

●北京杜鹏读者投来秘技,信封背面有小诗一首:中国是大国,人人有道德,私拆别人信,不死也骨折。

●最近"邀请"木木参加家长会的来信增多,令木木有些脑仁疼。

●本月心情:快乐程度65%。

家人唠嗑★ 叙叙家常

●强烈反对电软加宽,这样就不能包上《英语》书皮上课看了!

——贵州 苏贤春

●最好的游戏属于最多(+最广)的玩家。

——湖南 杨铃

●以前我的唯一不只游戏,现在我的唯一只有游戏,放弃一切我也不会放弃游戏,即便是生命。

——被遗忘的家人

●夏天到了,你(指MUMU)留个光头吧,既凉快,又可爱。

——广西 唐亚飞

●2008年,到北京,找电软,揍风林,有以上想法的与我联系,地址:打一枪换一个地方……

——山东 孙梁

●我想要有个家,一个不需要多大的地方……

——北京 HARVESTER

●请告戒其他读者,太诱人的广告千万不能信,如白送+打折,价格出奇便宜的等…我已受害2次了,还望大家邮购时小心。

——青岛 曾晓杰

●玩游戏的最高境界,就是要做到"六亲不认"。

——福建 代年生

●贵刊好像没有女编,你们不闷吗?一群大老爷们混在一起有啥意思,应发展几个来衬托一下。

——山东 赵建波

●中间的家,每月都下岗。

——辽宁 高宝龙

●支持风林=支持电软=支持闯关族的家=支持正版……

——江苏 吴晓雷

●杂志发行量,是主编的体温表,是小编的晴雨表。

——北京 王光辉

●人是铁,电软是钢,一天不看闷得慌……

——广西 伍诚

●我们玩游戏的快被做报纸的骂死了!

——安徽 甘霖

●送电软:爱你不是两三天,每天想你很多遍。

——辽阳 乔陪智

●看到上次写的六、七页字被压缩成十个字,感觉真激动!

——河南 赵威

●最近班里的GBA迷们给GBA起了一个新名,叫GB尖儿(扑克里的A)……

——辽宁 宫俊杰

●如果不回信,我下次就把自己寄过来。

——四川 李超

●希望风林头上快长出几根毛来,否则怎么看怎么像个劳改犯!

——四川 黄紫薇

●今天心情大坏,因为班主任新订了一条不成文的规矩:凡期中考试名次下降者,罚款2N元。我刚好正奋战"光明之魂",晚上上机过度,以致成绩惨不忍睹,支出了好几十元,对于我这个穷学生来说……另,那个画像真是傻得有水平……

——重庆 刘显旭

●不要过分迷信专家。曾看见某一期上写道:"震动手柄会损害手臂神经"云云,那正是假冒专家。我是一名医生,对那种程度的假话感到无比愤怒!要知道人的手的承受能力可高达500公斤受力,而震动手柄又有多大功率呢?

——湖北 贪玩菜鸟

●家用机上的游戏种类多,选择性强,在家中,不慌不忙,细细品位游戏中的细腻柔美之处,研究游戏中的关卡、难题,独自一人体验其间的恐怖,而不必为自己的菜技被人看见丢人而担心,去尽情享受游戏。

——厦门 林诚

●为什么有足球流氓闹事不将足球运动禁止?只因为陈旧思想的根深蒂固就不去改革创新?

——广西 杜斐

闯关族的家一级警报:原MUMU使用QQ被盗后,又发现该盗用者以风林名义向不明真相的读者传播不实言论。请大家保持警惕,避免造成不必要的误会与损失。


这是本人第二次给家人写信，上一封早已被风林封杀(火!)。每次捧回刚买的电软，翻到家的时候，总想写点什么，但每次联想到信被风林封杀的画面，就有一种玩"寂静岭"的感觉!(颤!)

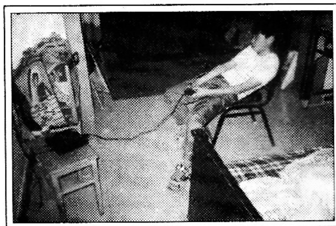
言归正传，本人是在一个小县城，不太落后，就是电玩业跟不上，不过网吧不少！整个县城没有一家电玩专卖，连街机厅的机子也不堪入目!(破!)本人至今只有一台 PSone，还是坐车到市里去买的，不敢邮购!(我邮丢过 340 元人民币，血汗钱哪!)买游戏碟就很不方便，基于本人现在的状况还只能玩 D 版，希望风林谅解!

家办的很好，正如风林所说，像个聊天室，五湖四海的朋友，聚集一"家"，讨论游戏，诉说自己的游戏生涯和感想。家也是贵刊的一面镜子，贵刊办的好不好，有没有缺点，照照镜子便知道!现在的电软比以前完美了许多。如果说中国家用游戏业的发展和电软没关系的话，我会痛"扁"风林一顿!(意外，谁叫风林是当"家"的，也说明你们的工作没做好!)在这里，希望加入 WTO 的中国在游戏业的发展道路上，少些曲折，多些规范!

——安徽　孙佳

家的精彩与否直接与读者挂钩，大家踊跃来信才能使这个交流栏目有声有色起来，家的成功也应该归功于广大支持电软的朋友。说起来，最近因为 E3 展的关系，电玩的报道也逐渐在电视新闻中多了起来。虽然里面经常因为翻译上的出入把内容歪拧，不过起码是逐渐重视起游戏机产业了，这就不易。希望国内也能将游戏市场逐渐纳入正轨，做出我们自己的成绩。

另，孙读者随信发来酷照一张，一举夺得本期的"最差游戏姿势"大赏(笑)。



←小心腰酸、背痛、腿抽筋啊。大家要注意，这种姿势玩游戏的话，


看着比平时宽了好几厘米的新《电软》我好兴奋啊!这次是第二次给你写信，在"家"看到孙文锋朋友的信我觉得他的说法是有些道理的。虽说目前我国国民收入有所提高，但一盒三百至五百元不等，甚至更高价格的软件，对于大家来说还算是奢侈品。如果把主机比作汽车的话，那么软件就是一系列的费用了。我相信买的起车的家庭一定很多，但又有多少家庭能养的起呢！如果没有高收入的话又会有谁会去用相当于几个月工资的铁一下子买这么多软件来喂一台主机呢？再说了中国的玩家 95%是在校学生，还处于消费者阶段，所以 D 版能在中国兴风作浪的原因就在于此。但我个人极度支持正版的，本人的观念为：非正版不玩，宁可少玩也不买 D 版。**翻翻《电软》走前辈们走过的路或者自己也会学学哥伦布，把一个个游戏中所有的乐趣都发掘出来。**



——浙江　因等待《电软》又长出白发的徐翔

最后一句着实精彩，风林特别用黑字注明，希望大家能够做一回"游戏的哥伦布"，发现自己的"新大陆"。游戏中有很多值得探索、值得研究的内容，如果大家能够多花些心思的话，相信会有很大收获，只要你付出了。


这封信我计划是要写两万字，可我现在连两千字也不想写了。中国游戏之所以不能发展，根本原因出在你们的身上，你们传达不出游戏制作的精神，因为你们根本不具备此能力，我国制作人通过阅读《电软》，在从玩家到制作人的转变过程中只能够学到对游戏的吹捧奉承和肤浅的认识(这里不是指如何去玩)。所以他们模仿和抄袭都来得不像。在此几年里，宫本茂可谓技压群雄，从那些貌似傻瓜头顶一只花的皮克敏到喷水太阳彩虹桥的马里奥，不正说明一切了吗？而你们又从中学到什么？然后你们又传达给玩家和玩家兼制作人一些什么概念？八年来你们把他们引入歧途了知道吗？你们的办刊风格毁了中国多少游戏人？一个游戏好与不好你们看不出来？是不想得罪人还是有意将其捧晕而后快？

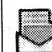
首先要壮起胆子，胆子越壮越好。请把游戏公司的概念淡化掉，再有名的公司推出了差游戏我们也不能留面子，"铁拳 4"为什么没人买?那是因为日本人已对它失去兴趣而 NAMCO 不识时务，我们对私不对公。

——山西　金言


很"刺激"的一封来信。

个人觉得金读者把一切估计得过高了。现在的中国是一个什么样的环境？有没有"游戏市场"的存在？现在的中国玩家需要的是什么？这些都是困扰我们的问题。中国的游戏业太落后，一切都需要一步一个脚印，"拔苗助长"显然是行不通的。我们缺乏能够直面制作人的机会，而在制作人眼里显然还没有中国媒体的存在。

"八年来你们把他们引入歧途了知道吗？"——这句话未免有些武断。


新的一期杂志很棒哟，第一印象是十分像日本杂志。杂志变是变了，但怎么和别的杂志一样，攻略这么多，应该少一点儿。在"家"的一版块中，风林也稍微炒了炒 GC，很好呀，总不能以前老听到小编讲 SEGA、SONY，也该给山内爷爷点面子，现在就只有家这儿用闲话谈 GC，千万不能删去这个小栏目。

风林现在有几款 GC 软件？不知 GC 版《火焰纹章》什么时候出？ENIX 什么时候才加盟任天堂，连 SQUARE 都回来了，他连个态都不表，ENIX 的游戏还是比较适合任天堂的主机的，像《勇者》系列这种"三无二有"的游戏(无漂亮画面，无美丽 CG，无个性人设，有绝对正宗感人情节，有高度游戏性)，只适合游戏迷，不适合观赏迷，所以还是在 GC 上出较好，我说的可是对事不对人的大实话！

还有就是想请教，RED 的《樱》系列会不会移植 GC 呢?CUBE 的网络计划打算何时开始呢?还有那个蛮好玩(听说)的《NIGHTS》续作是否会亮相 GC 呢？

另，都已经 94 期了，100 期一定得搞个 PARTY！随便送礼品，说真的，满 100 期一定要庆祝一下。

——贵州　宋勃

最近风林谈 GC 谈得的确挺多的，一是最近 GC 相关的大话题很多，二是因为 GC 本身是一部非常出色的主机，错过的话对玩家来说是比较遗憾的。不过风林会适度，大家多了解一些想来也不是什么坏事。

1、ENIX 为 GC 出游戏是迟早的，预计在 2002 年任天堂的展会上就会有重要消息公布；2、RED 的"樱大战"目前只宣布会登陆 PS2，无其他计划；3、GC 的网络会在 7 月正式出台，但除了"梦幻之星"外似乎还没有什么大动作；4、"NIGHTS"新作已经在 GBA 上亮相，GC 版也是早晚的事了。



玩家情报网

你有新发现吗？你有充满个性的游戏生活吗？如果你想让大家了解你的这些新奇发现的话就快来信吧！

■GBA 小玩法：开机的时候按住 START、SELECT 键不放的话，画面上的 NINTENDO 字样会消失，同时 GAMEBOY 字样变成蓝色，机子就会进入休克状态。只要按任意键即可恢复。**(湖南/008)**

■隐藏动画：玩"魔法假期"，打开 GBA 后，出现三条选择指令，等待一会儿即可出现隐藏动画。再等待还有一段。**(浙江/天地)**

■选择欧版 DC 有什么好处：1、可以使用老式 PAL 制式电视而无须制转；2、DC 上的樱系列、生化系列、SONIC 系列、网球系列、PSO 系列都对应 PAL 制式；3、无须电源，220V。**(四川/仇子健)**

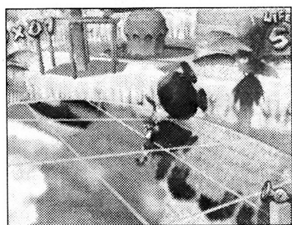
■安徽王啸春读者指出精美 D 版与正版的区别：

	原版(日本产)	台湾片(D 版)
碟片外包装	精美(有拉丝折口)	无拉丝折口
封面印质	0.35 毫米铜版纸制成	0.35 毫米铜版纸制成
碟面印刷	四色丝印，不易损坏，彩色斑驳	四色丝印，不易损坏
使用范围	未经改装的主机	须经改装的主机
玩家心理	收藏与游戏	收藏与游戏
游戏效果	好	佳
耐用度	永久使用	长久使用

↑以上比较仅代表读者个人观点

■我想提醒家里的成员，邮购须慎重：现在邮购有许多问题，这次给家人几条小经验：1、邮购时不要套餐，或者一下邮购很多东西，最好只邮单件商品，因为邮多了，不是少那件就是少这件，给的不全不说，而且质量也不好；2、不要被价格吓到，不要听花言巧语，我曾邮过 SS 金盘，20 元一张，其实成本不过 2 元(不是我不支持正版，只是其中利润太大，某款游戏从 700 降到 50 元)；3、不能看着广告就去邮，要先打个电话问清楚，因为游戏店登的广告有个时差，不一定登的现在就有货，问清楚再说。**(山东/王虎)**

■最简易 GBA 卡耗电量判断法：真的很简单，只要用上 GBA 专用灯就行了(这时大家就别省电了，把耗电大的装上吧)，大家可以很容易发现玩 GB 卡时灯是最亮的，玩 GBA 卡的 AVG、RPG 之类的略暗，玩 FTG/ACT 之类的就…… 奉劝大家一句，没必要的时候还是开灯玩吧。**(福建武夷山/郑统超)**



←马里奥，久违了。事隔 6 年，动作游戏进化的时候又到了。虽然 6 年前的"马里奥 64"取得了千万佳绩，但现在我们应该从零开始。

天下一家●洪松格(QQ：83129447　EM：honggame@elong.com　留言：结交玩友)●张帆(地址：安徽当涂县第一中学高二 4 班　邮编：243100　QQ：24896392　留言：愿与玩友交流)●胡徐杰(地址：上海市武警公安消防总队第六支队纬九中对消二班　邮编：200540)

玩家快书

正版情歌(改自单身情歌)

买不起正版的我,总是盼正版心焚如火。
这世上玩正的人到处有,为何不能算我一个?
为游戏艰苦奋斗,早就吃够了D版的苦,
这世上玩D的人到处有,而我只是其中一个。
D版越玩越烂,光头越读越慢。
每一个玩D的人得看透,想玩就别怕伤痛。
找一个真正的、便宜的、二手的正版光盘,
来告别D版。
一张处理的、粗劣的、死机的D版光盘,
会给我伤痕,
玩D的人那么多,我应该勇敢地过。
可是玩过的、买过的、翻过的全是D版,
会令我心寒。
这首真心的、痴心的、菜鸟的正版情歌,
谁与我来和?

——S.G.K

如果我有一千万,我就能让《电软》免费出书。
我有一千万吗?没有。
所以我仍然得出钱买书。
如果我有一瓶特效生发剂,
我就能让光头风林长出头发。
我有生发剂吗?没有。
所以光头风林仍没有头发。
如果我能得到邮包炸弹,就能把风林炸死。
我有炸弹吗?没有。
所以风林仍能继续主持"闯家"!

——小弟 沈超

你拍一,我拍一,要玩游戏买主机。
你拍二,我拍二,最后选择了PS2。
你拍三,我拍三,一共花了俺3300。
你拍四,我拍四,天天在家VF4。
你拍五,我拍五,我还是个王老五。
你拍六,我拍六,好的游戏玩不够。
你拍七,我拍七,关键时刻莫当机。
你拍八,我拍八,天下高手成把抓。
你拍九,我拍九,爆机过后喝点酒。
你拍十,我拍十,人生惬意在此时!

——QQ 79321927!



乃神人也!神来之笔,能写会画,闯关族都笔,把风林画成了『三毛』,真是←青岛海军曾晓杰朋友的手

趣事一则

●三月,我与友同去书摊买《电软》,发现不少刊物都会赠游戏人物贴纸,友傲然曰:"凡有内涵者不以此手段收买人心也"一月后,四月号入手,发现刊所赠品,友悦然道:"送贴纸,有创意不愧是与玩家心连心的《电软》啊!"

——安徽 OVER

这次给你写信,主要是想说说杂志的问题。有很多读者都会发现8周年纪念刊大了一点儿。虽然这是好事,至少,各个栏目都可以沾光"增肥"。但这么大的杂志似乎不太方便携带,与我那本英语书相比会突出去不少,这样很难隐蔽在书架上。很不方便我收藏。另外一个就是封面问题,这期(5期)杂志的封面简直是天衣无缝没话说,半夜三更都放光(鬼火!)。但……物极必反。《电软》这么靓的封面与那些电脑游戏的封面已相差无几,在众多杂志中,挑出《电软》,颇为困难。《电软》好像没有了原本的"素"味。那种"素"味,换来的不是乏味,而是整洁、优雅。别忘了,《电软》一定得是独一无二,人有我有(指内容),人无我有(指优雅的原始封面)。希望阿风哥可以稍微注意一点。

——北京 催琳

电软变宽了,内容更多更丰富,而且各方面也在逐渐完善,我想2002年我们会给读者交上一份满意的答卷。

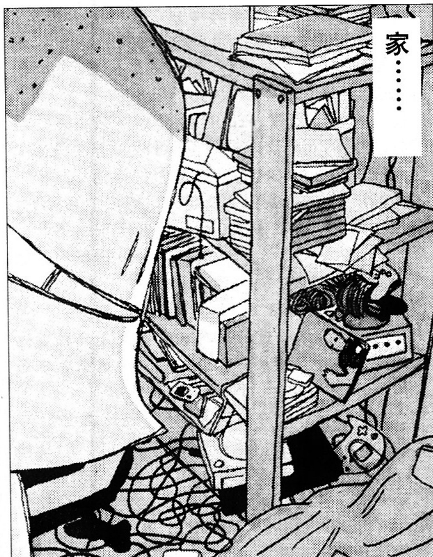
新的一期《电软》(我可是整整盼了一个月呀,哭……)入手后,认真研读一遍后,发现一严重问题:本期(第五期)《电软》的游戏新闻眼中登出的GBA销量为593万3000万台,而在2001年第十二期中则为900万台,出货量1100万台,不知究竟是哪个错了?这类错误在《电软》中已经不是第一次了。拜托你们以后认真点,否则你们会失去更多Fans的。

1、我相信如果推出"风林玩偶"的话,价格会炒得比PS2高……2、《电软》容易掉页的问题其实只要把所有广告放入中间就可以了(掉了也不心疼);3、攻略不要分两期出,否则攻略没出完,游戏已爆机N遍了……

最后提醒你:大家叫你GG其实是"姐姐"(哈……)并在此感谢ASUKA的回信。

——吉林 逢锦文

这些错误我已经反映给了相关栏目编辑,我们以后会注意的。GBA目前全球出货逼近1900万,对于发售不到一年半的主机来说,实在是非常喜人的成绩了。1、强烈要求主编与玩具厂联系定制,随书附送(笑,赔惨了);2、中间的位置可是风林年初辛辛苦苦争取来的,目的就是让大家一翻就可以到家;3、会注意的,但有时候根据页码的安排也是没有办法的事情,我们会尽量避免。



我就有一部GBA和PSone,小人最喜欢的GAME是《黄金太阳》与《最终幻想9》。本地虽然GAME贫瘠,但有一个支持我玩电玩的家庭,令人羡慕吧。

最近,有一个问题困扰着我——我要买一部次世代主机,是PS2好还是NGC好很难抉择啊。请各位抛开价格问题,替我想想吧!

先说说我的意见吧,首先冲着NGC我并不是为了《生化危机》的,是为了《黄金太阳GC》这游戏的(确实NGC上有这款GBA超大作吗?)假如没有她的话,我将对NGC失去兴趣……其次,PS2我也并不很想要,因为我已有PSone了。除了《FF》系列与《王国之心》,也没什么喜爱的GAME了。总之,我是比较喜欢NGC的,但是看PS2的销量……

——广东 林荣侃

决定是否购买一部主机,往往取决于某一款游戏。如果说当年要在SS、PS中选择一部主机而两难的话,这次就更是如此。对于"爱好广泛"的玩家而言,PS2、GC、XBOX可以说都是必买的,无论错过哪一部都会留下遗憾。具体如何选择,请看本期附送别册以及大墙画廊(笑)。



本人第一次给家写信,是因为隐约感觉事态的严重。我从《电软》创刊起便是贵刊读者,《电软》是我在游戏领域的指路人,思想上的指导者。我的正版意识,审美情趣以及挑战自我的游戏理念全赖《电软》上发人的思想性文章所传导。上期的家中又有一位读者要求杂志走"大众化路线",减少评论性文章。对此本人强烈反对。《电软》的新闻评论及对生活中敏感话题的探讨是《电软》灵魂之所在;是《电软》成为中国电玩刊物领头羊的核心因素。众小编可曾记得是什么使得电软"家喻户晓"?是一篇《乌鸦,乌鸦,叫!》掀起了中国电玩界的波涛,是MD同SFC在杂志上你来我往的硬件比拼吸引了读者的目光;是关于盗版问题全国性大探讨造就了中国现在仍为数不多,但来之不易的正版支持者。一本纯新闻,纯攻略的杂志是不合格的媒体。就好比"植物人",会呼吸但没有思想。

当然,时代不同了,出于对现今通俗文化压力的反映,《电软》理所当然要把自己化妆得更漂亮,更耀眼。但就像选世界小姐,内涵的最重要地位是不可动摇的。

——赵镇

赵读者说得在理,杂志要做出属于自己的内容,《电软》是一本有灵魂有思想的杂志,也正因如此,我们才能独树一帜,我们才能创造奇迹。

至于众口难调,我们该如何调整内容上的平均其实也一直在困扰编辑们,真的是左右为难。不过木木觉得这也是一种挑战,也是奋斗的目标吧。与日本相比,国内的电玩业还显得很不成熟,市场也非常特殊,《电软》在这样的环境下一直努力制作着自己的内容,而不流于形式,以属难能可贵。请赵读者放心,《电软》的风格是不会改变的。

天下一家●夏琳(地址:辽宁省铁岭市人才学校'01届电子一班 邮编:112000 QQ:55955505 留言:中国第一RPG女强人)●陈叶(地址:湖北省荆州市将台中学 邮编:434100 EM:xingxingazc@163.com)●陈波(地址:广西桂林市永福中学169班 邮编:541800 留言:结交天下玩友)



林兄：你好哦～！先向家里的老老小小们问好啦～！嗯，这次写信是想请教几个问题的。

1、北京到底有没有类似"东京电玩展"的活动呢?！这个问题很重要呢～！（人命关天啊）因为谣传很旺盛，所以想确认一下哦。其实一直以来，都很想让北京也举办这样的活动呢！（做梦都想～!!）只可惜现在去不了日本，呜呜，不然的话，哼哼（坏笑）……日本电玩店一定死定了～!!

2、呵呵，我们是想问一下，贵编辑部可否接收假期打工人员呢？初来北京度夏的我，可是深感此地夏の魅力啊～～真的很想为辛苦的你们做点儿事情！每次看到精彩的《电软》时，都会想这是大家花了多少心血流了多少汗做出的呀！所以觉得手中沉甸甸的呢。似乎我们手里拿着的不止是一本游戏杂志，还有大家真诚的心和期待啊！

3、既然都离你们那么近了，可不可以，让我们见见真实的你们呢?（你看啊，日本都有声优的照片和采访呢）。同在北京的我们，说不定走在街上就可能碰到哦～要是因为不知道真面目而错过的话，岂不是有些可惜吗？也许，各位会成为偶像也说不定呢！（那样的话，可就有点儿麻烦喽～）

——北京政法大学　女玩家二ナ



1、北京早先也曾举办过类似的展览，但参展内容只是街机而已。近几年北京的各类展会大大小小不计其数，但惟独与游戏不沾边，可惜。风林悲观的预计，5 年内在北京不会举行较大规模的游戏展会；2、千万别，一来呢编辑部本来就一亩三分地没多大，不需要打扫，二来呢编辑们都是整人专家（笑），到时候你可会忙不过来的；3、其实经常在大街上碰到读者朋友呢，不过大家面相不熟罢了。编辑们一向行色匆匆，即便相识恐怕也很难在街面上撞个满怀。

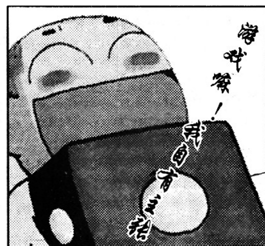


你好，我想跟你说一下我对赛车游戏的看法：我不是什么赛车名人，也不是专业玩家，因为我眼中游戏是没什么专业与不专业之分的。我只是一个普通的电玩迷，写此文只是对第六期《赛车名人谈赛车》一文的一时冲动……作为一名从 FC 玩过来的我，我觉得现在光怪陆离的拟真游戏中，少了一种叫乐趣的东西。游戏本来应该只让人轻松的。可现在的游戏，却让人神经紧绷，丝毫没有轻松。我想这是一些老玩家在现在的游戏中找不到以前那种感觉的主要原因吧？现在让我感动的赛车游戏是"马里奥赛车 A"，几个朋友操纵着有趣的人物互相发射 Q 版的龟壳导弹。如果让我讲什么是专业的赛车游戏的话，那么就是这款"马里奥赛车 A"，因为它有着游戏的本质——乐趣。记住，最好是几个朋友一起玩，肯定会让你感到快乐的。

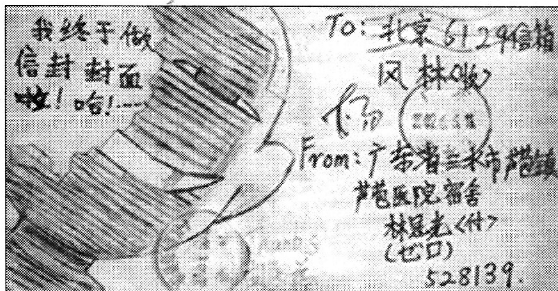
——浙江　郑阳



严重同意郑读者的看法，不过每个人有选择的权利，无所谓是否垃圾，关键还看自己的喜好。就像面对喜欢看娱乐片的人，你非给他一部文学片看，那显然令人无法接受。强加于人的做法自然行不通。其实风林比较喜欢像郑读者那样的轻松玩法，从没把游戏当做一种负担。



前几天跟个朋友谈起 XBOX 的游戏，从他口中得知对 SEGA 推出的复古未来风的"武装女神"评价颇低，但当木木亲自上手一试却发现完全不是那么回事，游戏出色得很。这也许就是喜好的不同吧。享受你该享受的，不想玩的，也没必要因为别人说好就强迫自己玩。毕竟人活着已经很累了。



↑广东ゼロ读者设计的"木木"信封。谢谢读者好意，不过万一因为信封不合规定而被邮局 X 了的话，可损失巨大。

木木番长究极情报

●DC 版"KOF2000"8 月预定，厂商 PLAYMORE，系 SNK 原班人马再动。

●**KCE 旗下两大知名足球到底谁才是正宗呢？下面由 KCE 东京所的"胜利十一人"制作人高冢新吾先生亲自解说：**其实我们和大阪（KCEO）的制作组都是源于 SFC 时代的足球游戏，但因为当时该游戏是大阪那边开发的，所以就历史的角度来看他们比我们要久远许多，从 SFC 算起也有 10 年以上的历史了，这是"实况足球"的状况。而胜利系列在起初是命名为"J 联盟实况胜利十一人"的，里面同样有"实况"二字，不过因为觉得两者容易混淆而去掉了。而大阪的足球的主力平台是以任天堂为主，而我们则以 PS 为起点。希望大家不要混淆。

女玩家留言

●发展娘子军？

我是个女玩家，但我对游戏的喜爱不输给任何男生，想最初《街霸》我称雄全街，再后来《拳皇》常 K 人二百五，《生化》有完美纪录，现如今精英辈出，好玩游戏一打接一打，真是让我眼花缭乱。

因为我是半边天。但这半边天内我的同道中人可谓寥若晨星（我处环境内），看别人都是四处找玩友，我不！我亲自培养（厉害吧），当然《电软》是我攻下我班女生心理防线的有力武器之一。

每次一捧得新鲜出炉的《电软》，急忙呼朋引伴前来观赏！当然，首先吸引她们的是彩页的活色生香的美女和玉树临风的俊男："哇，这个男的好像基诺李维斯哦"，某淑女语。

（这个男的指大神一郎）"哇，好可爱！"某女生指着《勇者斗恶龙》中的史莱姆叹道，然后整本《电软》被她们当成时尚杂志看，对里面人物的衣着，装饰评价不休，我无力又无语，风林君看到此也不要狠 K 我责备我侮辱神圣的电玩事业……

且慢！我这是循序渐进法，这下每个月她们都要看《电软》万里长征迈进了头一步！然后我又竭力鼓吹游戏是多么好玩，其中种种迷宫又是多么考验人的智力构思是多么的精妙，然后一遍又一遍不厌其烦地讲述种种游戏的故事情节，大叹某人物是真英雄。不但如此，还免费提供《牧场物语》上的小游戏让她们上手，然后再拿《黄金太阳》上美轮美奂的精灵魔法花她们的眼……终于，她们在我极力赞叹下鼓吹下跑到街机厅玩《泡泡龙》当她们发现我在《合金弹头》上冲锋陷阵时，某女生由于长期被我灌输 FF 系列的 RPG，竟脱口而出"你怎么打如此弱智游戏！"弱智？弱智?！弱智！她竟敢侮辱我最爱的《合金弹头》！我马上恶狠狠地站起来作森然欲搏人状，不料她知我面恶心软，好言道歉，我自然不了了之，但由此看来，革命尚未成功，同志仍需要努力！路漫漫其修远兮，吾将上下而求索！相信不久的将来，我班会有一支闯关娘子军！

独乐乐不如众乐乐，风林君也要支持我呀！

——四川　夏实



●アスカ参上

忘了我没有呢？Asuka……哦哦，终于又可以给你写信了！

自从"家"中公开地址后，收到了全国不少朋友的来信，大家都很关心我，理解我，也让我结识了不少的知心朋友！我现在开始习惯了成都的生活，找到了自己的位置，学习和生活慢慢忙起来了，新的问题却出来了。本来一开始收到大家来信的时候，我都在尽力做到每封都看，尽管多回一些信；随着时间和来信增多，我越来越感到力不从心，有太多的信回不了，甚至有的信都没时间拆看。有时觉得很内疚。人家那么热情写信来却不回信，想起就……可很无奈，毕竟学习不能误，而休息时间又有限。希望风林兄帮我向来信的朋友说一声："对不起"。每封信我都在认真的看；谢谢大家的关心和理解，也请谅解一下。怎么说呢？除了感动和歉意，我还能说什么呢？大家都一样的热爱游戏，支持电软，大家永远是朋友，"天下玩友是一家"!!

另外，我想给风林写信的朋友更多。你也一定发现，部队里的朋友不少吧？而且都共同的受到管束和周围环境的压力。有一个上海的朋友来信倾诉他的苦处，真的是太过份了！他身边没有理解的朋友更没有知心朋友，玩游戏先别说，他有次看动画被人围攻，骂他"日本鬼子"、"叛国贼"，有几次因为玩游戏被人添油加醋的告到上司那儿，受批评不说，下来又和那帮人打了一架。当然他一个人势单力薄，打输了，心里面就更郁闷了呀。凭什么嘛？我也气不过。部队真像"闯关族"的牢房，连小小的 PSone 也不敢玩，只能躲着玩 GBA。曾经有人建议开设"绿色军营"相关的版面，我也希望风林给军人们一个留言，倾诉苦水的房间，考虑一下啦！

马上快到"7·7了；高三的朋友大约都紧张起来了。唉，想一想其实也没什么吧；高三只是游戏流程中一个重要关卡，而最终 BOSS 的最终形态是自己的心态。全身心投入。以自己的方式达成一个属于自己的结局。

风林兄，"家长"的担子不轻，你要加油哦，我们大家都在支持你！电软这次的改版还算可以，但忙起来没什么时间看。总之，我决不放弃《电软》!!

——ASUKA



天下一家●林明润（地址：海南省三亚市解放四路一轻公司　邮编：572000　电话：0898－88291983　留言：结交玩友）●林方进（EM：lamfongchun@hotmail.com　QQ：121494944　留言：结交爱好 SEGA、任氏和动漫的朋友）●谭学清（QQ：117191212　留言：喜欢 GBA 的朋友找我）

"大马趴"新闻

●广州署名"天神"的读者来信说在当地成立了"风林游戏俱乐部"，成立两年，会员已经有500人以上。

●广西钟山的黄诚程读者说"稿子一定要刊登，不刊登就一定要回信，不回信就去出家当和尚"。

●本期最离谱的称呼——"十八十八"=木木

●部分游戏的英文缩写：TK(铁拳)、SM(莎木)、SC(灵魂能力)、GGB(武装雄师激战)、GB(武装飞鸟)、FF(最终幻想、快打旋风、饿狼传说)

●由于GC读碟速度过快，河南孟励读者怀疑自己的机器出了问题。

●云南王琥城读者来信说西部的游戏情况不景气，木木强烈要求进行西部大开发。

●风林，第三次给你写信，前两封信都没有回音，是不是用很朴素的信纸无法引起你的注意？这回我用了如此可爱、恶心、天真的信纸，你该满意了吧？（贵州　徐志）

●夏天来了，蚊子开始猖狂起来，为了不被蚊子叮咬，建议玩友们打机时使用SEGA牌"蚊香"——DC！（云南　王金成）

●MUMU容易看成MM……（一读者）



又是里脊，打扰了。

5.1假期过得如何？应该不错吧！我们的假期过得最好了，有《电软》，有《批评》，有《电新》。《电软》过生日，《批评》有新作，《电新》送大礼，还有新游戏，还和无数的朋友团聚。快乐的都有罪恶感了（笑）。

想说说《电软》的生日，从很早的时候，就想这一期杂志会作成什么样子？假设了无数种可能，就是没想到结果会这么simple。其实也对，8年时间，真的很长么？对一个人来说也许不算短，但对于一本杂志，对于一个产业，真的算不得什么。我们觉得漫长，是因为这条路走的艰难。并且通常也都是5年或者10年搞一次大庆的。这8年，前后都不挨着，的确没有必要特别的庆祝一下。所以这样很好，平淡但是温馨。没有特意的为自己过一个生日，但是真心的为我们添了一个节日。只是希望今后每年的这个时候，可以多一些总结和反省。

原来时间已经飞逝，我们很快便不再年轻。记住的和忘了的东西，好像差不多少。风林君其实也算个新人呢，在发展新读者的同时，请不要忘记关照一下老读者。他们也许从没给杂志社写过信，也从不关心各种抽奖，但他们真的默默的关心着这本小书的成长，每一个进步，每一次成功，他们都跟着欣喜。但他们不会说出来的，也许永远不会，但他们会毫不犹豫的买下一切《电软》编的书。

杂志越变越好看了，我也来说上几句：宽了的杂志显得很大气，看起来更舒服了。新闻相应的有所减少，不过在大作频出的5月，也确实是要让些版面来给他们的。看了"龙哥热线"中XX读者的建议，不免有些担忧，今后走中庸之路没有问题，也的确有利于《电软》的发展，但中庸不等于平庸，尤其是不能是像其所言，取缔那些深刻的评论。在攻略、新闻、彩图方面，《电软》都不算是最后的，但评论却是最准确、到位、负责、深刻的，这绝对是学不来的。今期杂志到手后，随便一翻，就惊出了一身冷汗，竟然没有王峻生的撰文！难道你们终于将他……还好看到了下期将会有他的评论的消息，但当时的恐怖的感觉，绝对比《零》还可怕！！



《编辑部的丧尸》　河南　孟励

贵刊终于正面面对网络的问题了，答案挺让人遗憾，也挺让人期待的——"最好的网站"，什么时候才能见到呀！！托贵刊的福，我也终于找到了组织，现每天都到"天幻网"上去发帖，贵刊在网络上，好像有点跟不上时代啊！！

说些私人的问题吧，风林每天除了游戏就是游戏，也许已经对游戏有少许排斥了？？从你的月记中读到了村上春树的味道，仿佛见到风林一手拿尺，去量化着自己的人生，有时激动，有时无奈。你很喜欢村上春树吗？？随便问问而已，勿见怪。（也许是我哪根神经受到了莫明的刺激）

——自认是风林朋友的里脊

里脊这道菜，风林个人认为是很考验一个厨子本事的，火候的把握很重要。每次去餐馆都会点这道菜，如果不好吃的话也就不再来了。

上面有点不知所云了（笑），读者里脊是风林的好朋友，也是杂志的老朋友，能够把木木的小心思都看得一清二楚。当年用了"跪谢"二字被很多读者批评，这回再用一次，希望不会有板砖飞过……

《电子游戏软件》使用说明书


文字、绘画/河南　小蛋壳

■正式品名：电子游戏软件

■英文名：GAME SOFTWARE

■主要成分：攻略人行道、特别策划、无双报道、游戏研究所等

■性状：本品为全新标志、大开本、132面TV游戏杂志

■适应症：适用于各类型游戏迷

■用法用量：使用量应因人而异，一般推荐用量每本/月

■注意事项：1、便秘者慎用；2、本品可导致缺"铁"性贫血，使用者应遵风林嘱；3、对有心肌梗塞、脑梗塞及对本品过敏者应慎重使用；4、与其他同类产品使用时应谨慎；5、本品安全性尚未确定……

■不良反应：偶见兴奋、神经质、贫血、头痛、呕吐、腹泻，停用后均消失

■禁忌症：1、课堂上禁止使用；2、马路上禁止使用；厕所便便中禁止使用

■规格：8、40元/本

■包装：250G超厚铜版纸

■贮藏：温室保存

■有效期：暂定一万年

■批准文号：京西工商广字00XX号

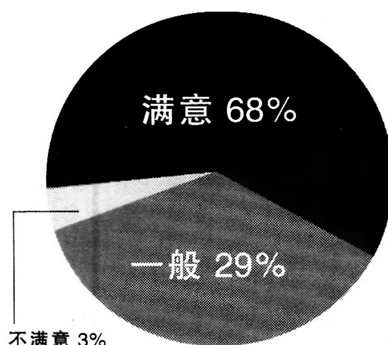
■生产单位：《电子游戏软件》杂志社

■地址：北京6129信箱

《电子游戏软件》第6期读者调查

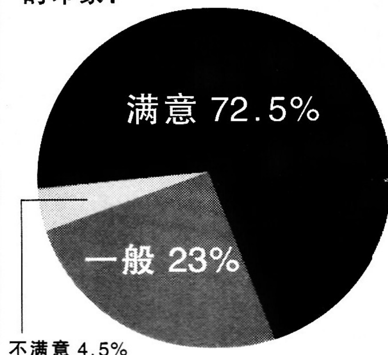
第6期《电子游戏软件》杂志大16开特型开本，52面彩页，80面黑白，附送20首电玩金曲光盘CD，定价8.40元。

■总体上是否满意：



■一句话评语：《电软》的满意度在不断上升，功夫不复有心人。

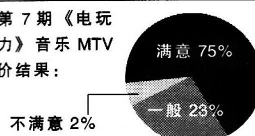
■对第6期《电软》附赠CD光盘的印象：



■一句话评语：与《电新》第7期音乐MTV评价相近，十分不易。

1、以上调查数据为随机抽取200位读者明信片回函表统计结果。
2、以上数据仅供参考，并不代表意见正确与否。

■对第7期《电玩新势力》音乐MTV的评价结果：



天下一家●陈明（地址：江苏省无锡光华高中部高二4班　邮编：214084　QQ：64932355　留言：SE迷与NI迷来找我）●陈亮（浙江嘉兴市新塍镇建安新村5幢405室　邮编：314015　QQ：116313601）●石海龙（地址：上海市宝山区泰和西路338弄126号102室　邮编：201906）



宽容的鼓励

■莱因之声

《电新》第七期已经成为经典的代名词，尤其是B盘20首音乐MTV，汇集了几乎所有好听的经典游戏中的经典插曲和CG，使玩家尽享视听之娱，大呼"爽"字。第二版加印不到一个月，全国又已售罄。有几张汇单，都是一下子邮购4册第七期《电新》，杂志邮购部面对汹涌的邮购单和捉襟见肘的库存，只好高挂"C'LOSE"招牌。

什么叫经典？经典就是具有永久观赏价值的东西。它不因时间的推移而磨灭光芒，反而在岁月的尘埃中熠熠生辉。那些经典游戏中的经典音乐曾经感动了无数玩家，《电新》第7期只是沾了它的光，站在了巨人的肩膀上而已。

第八期《电新》因时间关系，统计数据还没有出来（详细的统计数字见《电新》第9期）。但从销售情况和部分读者来信看，都还不错。不过总帅想：读者的赞美应该是对《电新》这个新生事物和莱因总帅的一种宽容的鼓励吧！

中国队让巴西狂灌四球，球迷还表示中国队踢得不错，我出汗！

想起王杰的歌：我的未来不是梦，我认真地过每一分钟。

请玩家看看"认真"的第9块点心。我自认比第八期要好一些吧。

商业头脑

义乌 黄风生

看《电软》上大肆鼓噪《电玩新势力》第7期如何如何好，心中虽然不能没有疑问，但仍旧没能逃过诱惑，决定上一回当试试。不料跑遍大街小巷，无论如何也买不到。无奈之下，只好寄钱到杂志社邮购。说实在话，因为现在好多单位都不讲信誉，我不愿意邮购。这可是我平生第一次邮购东西。不想从汇款到收到点心，来回不过7天。和几个同学一起品味点心，都大呼过瘾，真的乐翻天。啊，邮购也没那么麻烦，莱茵牛B自有他的道理。于是又和几个同学商量再上一回当。真恨不得把所有出过的点心都买回来大餐一顿。可是穷学生"铁"有限，买哪一期呢？最后大家一致决定先买创刊号，为什么呢？

第一、我们认定《电新》在中国游戏杂志中又开了一个新时代，不久大家将会认识到的。

第二、创刊号一定印刷得比较少，所以会短缺。

第三、创刊号会比较有收藏价值，有一天大家都会抢着收藏，我就能发一笔小财。怎么样，有一点经济头脑吧。

于是我手头已有了第一期和第七期点心。当然，我会买第八期的，原因很简单：点心好吃，人气正旺，不早下手肯定吃不上。

别的我就不多说了，做为一个没有次世代主机的穷学生真是大快朵颐，大开眼界，大开杀戒。

（编者按：电新创刊号已售完，千万别再邮购。想买的读者，以后早点动手吧！）

《电新》使我家的VCD复活了，使用率明显上升（2000年9月～2001年12月连电源都没插过）。我想不单是我们家，经过对邻居们的不完全统计，由于《电新》的出现，使VCD机成为继PS2、XBOX、NGC三大家用主机之后的第四大主机（统计对象仅为电玩迷）。

——兰州 在第四期成为《电新》Fans的周凯

希望你们将"点心"烤得更香，这样，我吃起就更香！其实我觉得每次的"点心"都太少了，不够吃！不知你们可否更辛苦一点，多烤一点，这样才可以保证我吃得饱吃得好！！好像有点过份！小弟给你们道谢了！！

还有，"点心"本来是每月一份，可我月初吃了"点心"，到了月底就饿得发昏，想得发慌。可不可以每月实行上半月和下半月刊，这样不仅可以解决我们"点心"虫的饥荒问题，还可以一解我们的相思之苦！！

——重庆 张述

客套话就不说了，今天下午到书店，BOSS说《电新》已售罄，顿时犹如昨天中哥之战比赛结束时那般，想K BOSS。得知在耍我，真K了他一下。不过《电新》真得很好卖，BOSS昨天进了30本，我今天拿到的是最后一本，可见……（别急着乐！别笑歪了嘴！）可见你们是成功的，我对你们的服务精神致以崇高敬意。

其实《电新》完全可以每期都送双光盘，每期都可以定价10元或12.8元，1VCD的内容太紧了，看了有点让人不过瘾。因此，不如专门来个双光盘CD，CD-ROM+VCD，只要你们开价不太高。

其实《电新》的包装很有个性，我也喜欢。不过改过后，你不觉得每次看都要翻开硬纸版很别扭吗？这样的话，看书时极有可能被愤怒的老师或家长臭骂一通。我知道镇江市买《电新》的人80%以上都是初二至高三的学生（镇江几家做这类杂志生意的BOSS我都很熟，问来的），上课时总想看一下。我认为，杂志的封壳和彩色导读应该分离，当然会方便一些学生上课偷吃点心，还会使《电新》销售量增大。

——镇江 叶晔

为什么不再搞双光碟（节目太少不过瘾）。为什么每次总要我买到最后一本（我们这《电新》迷太多，几次我差点没买到）。为什么要我连做梦都要梦到你（回头便知，我心只有你《电新》）。为什么不出《生化》专辑（向三上大叔要一下《生0》可演示画面，如果不给，那就出PS版《生3》吧，尤其是开场动画不可少）。为什么不可以送我一期点心呢（天热了不只是渴，心也……）？

——徐州 邵明儒

价格和速度是《电新》在市场畅销的两样法宝，保持《电新》的新鲜感和活力不难，我建议（希望）每期《电新》都像第7期。包装就不用说了，"装甲"很高，我原来常买其它的附赠光盘的杂志，有一次为了不让家长看到，我把它藏到书包底部，终于"奇迹"般的逃过了妈妈的"突击"加爸爸的"侦察"，等我高枕无忧的把书和盘拿出来，书还是书，而盘已被粉碎了，《电新》就不一样了，"厚重装甲"并没有影响其运动性，还节省了我的SP（哈……狂笑），我甚至不用把它藏起来，只要在《电新》中夹两三张考试卷即可。

我想《电新》的大多数读者都是在校的学生，我也不例外，所以应该研究一下出版日期，以免我们因为在学校而不能出去买《电新》，出版日最好在临近周末。

——北京 陈思阳

意见一大筐

义乌 黄风生

1. 双光盘：快改双CD，不，双DVD。A面90分，B面100分钟，对应5.1声道。

2. 说明书既小内容又少，能否改为《电软》精典豪华版！

3. 多些PS、DC和GBA游戏，这些中下层游戏达人占大多数且不脱离广大人民群众。古人云："水能载舟，亦能覆舟"。

4. 全年半价的捆绑订阅真的很好，很有创意，不知明年是否依旧。

5. 年终是否有像《电软》那样回馈读者抽奖送大礼活动，还有半年的时间，快准备吧！

6. 海报，像第7期一样加送大幅铜版海报。

7. 说明书怎么订在了硬本上，上课不好欣赏了……

8. 应加个"游戏藏经阁"，专介绍游戏秘笈与隐藏要素。

9. 莱因总帅的《广播站》栏目很棒，应扩大领土决不能停。

10. 下期能否给众小编来个写真集收录在B面中，尤其是美编阿YAN，能否让大家一睹芳颜。

11. 《科普园地》在CD中的效果会更好，更直观。

12. 尽快与《电软》合伙开个网站或BBS。

13. 速回信，别忘夹上几张签名照。

——海南 南海鹏



●点心不吃心难熬，《电新》不买睡不着

——蚌埠 苏允磊

●对《电新》的追求，只有逗号，没有句号

——南宁 苏文亮

●买《电新》是我快乐的起点，看《电新》是我幸福的终点

——重庆 张述

●看完第7期《电新》，为你们担心。看完第8期《电新》，轻吐两个字：还好！

——上海 靳东明

●搬出尘封已久的VCD，老妈说我"神经"。看游戏音乐MTV，老妈和我一起"神经"。

——昆明 张顺和

●请一定邮寄3份《电新》7，要不然真的要一桃杀三士

——汉口 吕新光

●看完《电新》7，我知道：糟了，我得了"点心"中毒症。

——合肥 邱再生

●为《电新》8，鼓掌，因为我知道《电新》7后总帅的压力。

——鞍山 小明



WOO WOO 半夜鸡叫

天下一家●吴国俊（地址：辽宁大连市第十二中学高二6班 邮编：116000 留言：结交PS迷）●霍光楠（地址：河北保定二中2001级5班 邮编：071000 QQ：67881443）●欧晓明（地址：四川泸州市叙永县消防中队 邮编：646400 留言：结交所有玩家）



昔日重来

~历史的教科书~

GBA 随着三四月份的大作狂潮退却后，在淡季最耀眼的一部游戏就是角川书店的昔日重来了。本作吸取了勇者斗恶龙和口袋妖怪的两大特点。加上曾经风光一时的"时空"故事题材，人设画面音效等各方面表现都比较平均。虽然不够大气，但她的发售日选的很到位。该玩的都玩了，别无选择，试试吧。

GBA	厂商:角川书店	类型:RPG
	发售日:2002.3.29	售价:5800 日元

长老：是个男孩呢，给他起个名吧。男女：嗯……那就叫他天魄吧。

长老：天魄，好名字。有我照顾他，你们可以安心的走了。神会保护着你的，天魄。

13 年后。"天魄，天魄"这小子跑哪去了？祖母来到房间寻找。一只可爱的青蛙精灵跳进来："天魄来了"。13 岁的毛头小子玩足了回到家中，一上来就被老祖母教训了一顿。原来长老正在村北的时之神殿等着呢，让天魄现在去一趟。好吧，带上小青蛙走啦。刚出家门，就碰到同村的红衣小子那索托，他也带着只青蛙，说是已经得到村长的许可，先走一步了。哼，有什么了不起的。一路来到村北的时之神殿。长老的孙女米奴托似乎很想得到许可，成为一名真正的时之女战士，但长老十分担心孙女的安全。因为魔物肆虐的世界已经接近崩溃的边缘。而我们今天所看到的世界，正是昨天的一切所积累而成的。此刻，天魄的重大使命就在于要重返过去，在历史中将魔物封印起来，以拯救今天的世界。而当天魄和米奴托走出时之神殿时，村子遭到强大魔力的袭击，顷刻间村人全部被石化。看来事态已经到了迫在眉睫的地步。长老也不再反对米奴托的一再要求，答应让她和天魄二人一同进行时空之旅。并把时之道具交给天魄，让二人通过村中的时之井户前往时之迷宫重返过去。言罢长老独自离去。此时天魄才突然想到祖母的安全，立即飞奔回家，还好祖母安然无恙，并把天魄的身事之谜一一道出，原来天魄的双亲就是时之一族的时之战士，在生下他后就离他而去。

出屋北上在桥旁边，精灵博士阿洛（施瓦辛格？）告诉了天魄关于精灵的一些情报和使用方法。原来天魄的宠物小青蛙就是精灵的一种（兽属性），给他起个名吧，现在按 B 键调出菜单选战力那项就可以装备精灵了。过桥后会有一个时之战士给天魄授课，想听的话就按 R 键确定，不想听就按 L 键否定。虽说都是些可听可不听的基本知识，但初玩者还是花点时间研究一下比较好。通过山洞后二人来到了长老所说的时之井户，与一旁的管理员对话后（可得恢复 HP 道具）使用时之道具，灵光一闪，二人倾刻间就已经身处时之迷宫。做为首个迷宫战场，可做熟悉战斗系统之用。迷宫的闪光处就有道具可拿。在遇到敌人密集一起的时候就可利用精灵出必杀技群殴之。其余单个敌人最好还是使用主人公的物理攻击比较实在。战后除了主角自身会自动得到经验值长级别外，还会得到精灵专用食物，只有给精灵吃才能令精灵不断成长。但这里必须要注意的是：精灵是有很多种属性的，各种属性的精灵食物喜好是不同的，必须给相对应的食物才行（10 段进化一次）。在路上有一个青蛙状的发光石像，为恢复点，上前调查即可恢复。二人一路杀敌，在迷宫深处看到了一个巨大的光柱，没错，这应该就是迷宫的出口了。往前一站，果然。通过传送再次回到了村中的时之神殿。很显然这已是身处昨日。而长老似乎早就预示了这一切，前来迎接二人。并告知关于未来魔物的消息。但突然长老发生了巨大的变故，被石化着消失在空气中？！当天魄来到家中时，发现祖母已经不在了，而在桌上发现了祖母留给自己的一封信和一件恢复道具。二人来到村子东南部的村口，精灵博士阿洛似乎已经等了很久的样子，并指点二人到村南多梅尼嘉城去找他的好友帮忙。

当二人来到城中广场时看到三个贵妇人正在闲聊着，从她们口中得知镇中有名的精灵博士就住在镇东的木材场附近。二人东行来到木材场，果然看到几个孩童缠着一个穿着老鼠服装的精灵博士要精灵呢。二人来到博士屋里，当托波利博士得知二人是时之村的同行好友阿洛介绍来的后，将一风属性的精灵送给天魄（取名后就可以给米奴托装备上了）。并指点二人前往城中南门旁边阶梯处的地下水路。先到镇上逛逛街，购购物，带足恢复道具后就可以前往城南的地下水路了。这里有一个时之井户，但显然缺少相对应的时之道具，还无法使用。二人进入到水路里，这个迷宫的敌人有些实力，不可小视。一路西行走出水路来到一山谷（先到恢复点恢复一下 HP），碰到了一个钉子怪，这首个 BOSS 善用精灵攻击随时注意恢复 HP 可轻松取胜。战后可得到此地的时之道具。又可以再前进一天了。二人来到井户处使用道具进入光柱被传送到这里的时之迷宫里。要注意的是这已经不再是单一的迷宫，开始出现假通路了。最终二人还是找到了迷宫出口，乘光柱传送到昨日的广场上。二人听到北门处似乎很热闹，寻声而去，发现竟然是同村的那个红衣小子那索托被居民敬奉为英雄！？他也认出了天魄，上前去将一时空道具交（扔）给二人扬长而去。好了，再次前往时之井户走一趟吧。



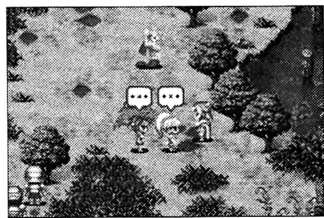
通过时之迷宫，再往历史倒退了一天的时间。二人刚从广场登陆就看到了那三个贵妇人走过来，像是在讨论着城里正在招募战士！？好极了，露脸的机会来了，说不定明日在城里受到居民簇拥的英雄就是我天魄了，呵呵。二人兴冲冲地赶到北城门，真是在招募战士呢。拨开人群一看告示，原来是公主被魔人掳走了，现在国王正在招募击退魔人的战士。与门卫说明来意，卫兵问是否要应招前去营救公主，答是（按 R 键）就可以进门去面见国王了。二人在



偌大的宫殿里转了老半天，好歹是摸着门头来到了皇宫，大臣们正在紧张的开会商议营救计划，此时国王看到总算是有人前来应招了激动万分，对二人寄以重望。后从大臣处

得到出城许可，但得知魔人的所在地“湿原地带”。而就军团指挥官所言，他们的先头部队派出很久，但没有音讯，看来是凶多吉少了。二人深知此番任务非同一般，带足道具后，进入宫殿中南部的关所，通过高塔出城，来到城东北方的湿原地带。而二人刚步入魔人所在地，就看到先头部队的队长独自逃出欲返回城中请求支援，但因伤势过重，倒地气绝身亡。一路上，士兵的尸体随处可见。而在魔窟门口，有四个人还在那里畏首畏尾欲打退堂鼓，没用的家伙！哼。二人挺身杀入魔窟，但魔人特斯塔真朝二人步步逼近的时候，二人的脚竟也不自主地开始弹起了琵琶(笑)。就在危机时刻，日式RPG的永恒角色助太刀及时杀到。而且是个十足的自大狂兼小丑。与二人联手将魔人消灭，将公主救下。而芙伊丽娅公主似乎受惊过度当即昏倒在地，门口那伙懦夫立马跑来把公主抬回城去了。战后可得到一时之道具，而助太刀的魔法使基肯多也与天魄英雄相惜了一番加入了冒险队伍。

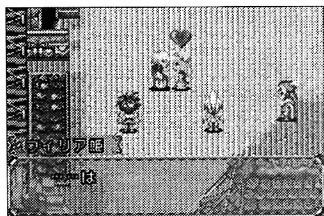
而当三人正欲返回皇宫领赏的时候，戏剧般的一幕发生了。三人在回城的路上发现那几个抬公主的人被击昏在地，公主被一红衣小子？！(天啊)带回城去。真没想到那小子竟然是使用这等无耻卑鄙龌龊的手段“救”得公主成为居民所敬奉的英雄。而且众人费得九牛二虎之力还是没能改变历史。待三人冲入宫殿欲揭穿他的伪善面具时，竟然被士兵欲捕入狱，天理何在？！没办法，总不能坐以待毙吧。当务之急，逃命要紧，现在只有退路一条，利用刚得到的时之道具再向历史倒退一天。而当得知二人正乃时之一族时，基肯多又是一阵狂笑，说是早就盼着时空之旅的这一天呢。接着当然是跟随二人进入到时之迷宫，好不容易走出了复杂的迷宫传送回到城中，而那个乡下人又开始感慨了。什么空气是昨日的空气，水是昨日的水(昏)。而据宠物小青蛙的灵感预测到，时之道具现在由水边的魔物持有，难道是湿原地带吗？！另外在宫殿的地下还有宝物可拿？！此时，那三个贵妇人来到广场，而且好像今天是魔物刚刚袭击了城中抢走了公主。三人立即来到宫殿中，两个士兵说军队刚刚遭到重创，现在已经人手严重缺乏，而且似乎地下又出了什么状况。三人先到皇宫向国王请命，而基肯多那个二百五见了国王还语无伦次的说什么他明日就和魔人交过手，弄得国王一头雾水(笑)。三人即刻轻车熟路的赶赴湿原地带。一路北上欲直接和魔人来个了断，但必经之路竟然有士兵把守，说是没有队长的指示不得通行，看来得另觅通路了。三人退出来东行，路上碰到了那一两个懦夫在一旁徘徊着，基肯多那厮又冲上前去讥笑了他们几句。过桥后一路北上来到魔人所在地，找到那个时之道具持有者，岂能放过，三人冲上前去大战一场，抢得时之道具。此战颇为艰苦，魔物一击可拿我方一人五分之四体力，甚为恐怖。战后，三人返



回城中在兵舍里找到那两个说人手不足的士兵，他们得知天魄帮他们击退了魔物就给了一件道具当做谢礼。三人再次来到时井户，朝着他们的历史之旅又迈进了一步。

穿过时之迷宫来到广场，宠物小青蛙又再次施展灵力探测时之道具的所在地。而这次的结果是在城南？！此时三个贵妇人又再次出现了，在她们的谈话中可得知城南的商店老板现在要送一批货物到南镇他弟弟的店中，但苦于走不开身，正干着急呢。三人立马赶到道具店，果然老板在那急得团团转，听到众人愿代其到南镇走一趟自是欣喜万分，将货物和通行证交给天魄。南下出关后一路南下来到老板的商店将货物送达，老板为了感谢众人就将时之道具相赠。此时再返回城中找到道具屋的老板还能得到一枚复道具。明天的这里究竟是发生了怎样的事情呢？！很令人期待啊。事不宜迟，向时之井户出发吧。通过时之迷宫的考验三人又朝历史倒退了一天。而这次宠物小青蛙探测到的道具所在地南镇的宝箱内！？基肯多起初还觉得听从一只青蛙的预测简直不可思议，但此时贵妇们到来的一番话让他不得不服了，而且还得知宝箱具体的方位：南镇工场。三人立即赶赴南镇，来到一宝箱商店，基肯多那家伙还到处翻了半天，人家这是卖空箱子的，昏倒！波士老头真有点哭笑不得了，指点众人工场就在出店东北方向。三人出店来到工场入口处，和管理员打声招呼就可以进入工场探宝了，三人穿过一间房子来到有放宝箱的仓库，天啊！遍地的宝箱，到底哪个才是放置道具的呢？开错了可是会遭到魔物伏击的哦，S/L大法伺候着，成功取得时之道具后众人又赶到时之井户再次进入到时之迷宫中，但这次在迷宫着陆后，宠物小青蛙竟有一种异样的预感了！难道将会有什么事发生吗？就在迷宫出口处，三人遭到了一强大魔物的伏击。就凭着小青蛙的直觉，它也是精灵的一种，随即进入战斗，而它的全体攻击魔法竟可一下拿掉我方二分之一的体力，甚为强劲。一番苦战，终于勉强战之。太好了，现在又多了一只强力工属性精灵助战，队伍实力大增，记得给基肯多装备上。

这次登陆后，宠物小青蛙的探测答案却只有一个：魔人特斯塔！天啊，难道已经回到了魔人来袭的那天了吗？话音刚落，只见贵妇三人尖叫着从广场跑过，而随之而来的自然就是特斯塔，而他连正眼都没瞧众人一眼就直奔宫殿而去。很显然，他定是冲着芙伊丽娅公主而去的。基肯多那小子现在竟想打起退堂鼓来了，被队中正义的辣妹米奴托一把揪住衣领拖着奔向宫殿（笑）。等三人追到宫殿时，门口的卫兵早已被击倒在地。而宫殿中幸存的士兵也大声疾呼魔人朝公主房间方向去了。三人飞奔到顶层公主的房间。但从房间内侍女呆若木鸡的表情来看，已经来晚了。而在宫殿中一个将要气绝的士兵告知魔人带着公主往中庭逃去。三人终于在中庭找到了正欲逃走的特斯塔。一场对决一触即发。但就在此时，公主竟然冲到双方之间，而且甚至有些护着特斯塔的意思。万万没有想到的是，眼前这个魔人竟然会是公主心目中的爱人，天啊！而且这次是公主要他来带她私奔的，三人还在这里棒打鸳鸯搞不清状况。原来当初在湿原击倒特斯塔时，公主不是吓昏而是心痛而昏。虽然人家身份差异大，但就为了他们让爱做主的勇气也应该祝福



他们才对呀！而为了感谢众人的知遇，特斯塔临走时将时之道具送给众人。而当三人来到时之井户准备传送到昨日时，看到了两个工人正在修理井户，据他们所说是奉南镇女职人之命而来的？不管了，先进入时之迷宫再说。这次登陆后宠物小青春活力蛙探测到的时之道具所在地是：战士之村。而一旁的那三个贵妇人的谈话中则有涉及到井户修理之事。看来明天那两个工人在修理井户是有什么原因的？带着疑问三人再次出发了。当三人来到城西门时，看到那的两个工人刚从时之井户方向过来，说是再有一天的工程就可以修复井户了。什么？难道……三人立即赶到井户处。天啊！井户果然是坏了，而且真的是还没有修好。无法使用井户就无法再进入历史之中了啊。看来得去寻找新的时之井户才行了。

此时如果来到广场会发现以前广场中间的那尊骷髅像不见了？！而突然一旁的餐馆里发出了什么声音。选是，前去查看之。与肥婆老板娘对话，选是，会发现老板婆瞬间速效减肥成为一苗条淑女，夸张得很，减肥药厂商应该高薪聘请她做产品代言人才是（笑）。而当三人正欲通过城南门前往南镇的时候，发现门口的卫兵全部倒地不起。而在南镇，NAN团的人几乎全部惨遭毒手，看来南镇刚遭到了巨大的变故。三人一路南下，走出南镇关口，来到一片森林，南下在一个山洞口，忽然一个男孩冲了出来说他们的村子已经陷入了苦战，正要到南镇去请求支援。但此时的南镇已经几乎全军覆没了，三人决定出手相助。跟随男孩

的一路指引，来到了战士之村。看到战士们正在与一怪鸟对峙，但似乎完全不是它的对手。而且怪鸟自称此战颇似十年前之战？看来还得众人出手了。此鸟果然了得，全体攻击魔法可拿我们五分之四的体力，没有足够的实力还是老老实实回去练级吧。一番血战终于将怪鸟KO掉



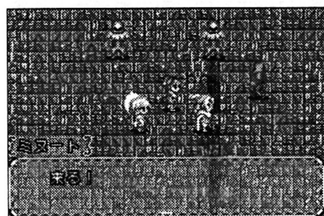
了。而怪鸟死后竟化身为一具骨架，细看怎么有些眼熟，正乃广场放置的那尊骷髅是也。原来是这么摆到广场去的啊，呵呵，明白了。击败大敌后村长自是大喜，让众人随即到村中集会所大摆庆功宴，大加赞赏三人的丰功伟绩。当然，最重要是将时之道具当作礼物赠于众人。而此时米奴托的父亲也来了，将一本《魔物绘日记》交给米奴托，并告知其母亲已经……道具入手，现在关键是寻找时之井户了。

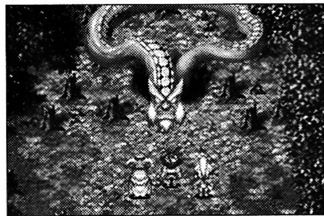
西行出村，来到一片原始森林。在森林东部，众人终于找到了新的时之井户。时空之旅再度开始。通过时之迷宫后，这次登陆在战士之村中。而宠物小青蛙所探测到的时之道具所在地是墓场。村中一家屋内，有个小女孩说她的哥哥出去玩还没有回家，希望能帮她找到哥哥。众人沿村西北的山道一直来到两个帐篷处，找到小女孩的哥哥，其实就是那个去求救的男孩。他说他是要去打败魔物当英雄。呵呵，小鬼有点意思，能打赢我们再说吧。男孩二话没说，一本正经的冲上来。最后自然是以卵击石，抱头呼痛。南下离开这里后，沿山路一直北上，在一间房子里可得到了一个古人形。好了，现在不是办闲事的时候。基地就在南镇出口的北部。三人经由山洞原路返回到十字路口，这里的道具屋总算是开门营业了。而里面的老板娘似乎跟众人很熟的样子，相互寒暄了一番后还白送一道具（模范商人啊）。购足装备后就该北上前往墓场。那地方自是阴森森的，胆小的基肯多有点弹琵琶了。又被辣妹米奴托一番训斥（笑）。没想到这次的时之道具得来全不费工夫，三人还没走几步就在一个亭子里找到了道具。而女同伴的母亲恰恰就安葬在这片墓地里，女孩深情的给母亲献上了一束鲜花。并道出她此次时空之旅的目的，就是要去见见在她很小的时候就故去的母亲。在离开墓地的路上，墓地管理员老人说他已经在这里守护了十个年头了。在村西森林去时之井户的路上可以得到一个树属性的新精灵，乃回复系，应重点培育。而这次的时之迷宫更是繁琐恼人。头都转昏了，半天半天才得以逃出此地。

来到村中，宠物小青蛙刚要施法探测时之道具所在地，突然一群木头人从众人身边呼啸而过。紧接着又一大帮战士追过去？！三人急忙向村长打听事由，原来是村子里修行用的木人暴走了，并委托众人到修罗之道洞窟去帮忙阻止这次的木人暴走事件。而小青蛙此时也探测到时之道具就在那里。即然如此，一举两得就即刻前往吧。经由村东洞窟东行通道可以通到修行之洞，一上来就有一战士身负重伤逃出来。看来事态严重，将战士安置在一旁休息后一行继续深入。途中米奴托的父亲正独自抗战暴走木人。但木人大批源源不断的袭来，如果在这里战斗，只会令大家都围困在此，殆误战机。关键时刻父亲命令众人不要管他，继续深入，定要将暴走原由查个水落石出。为了顾全大局众人只得立即动身。几经周折，终于来到了木人的所在地：修罗之道。而这里要再深入就必须要经过木人巷的考验才行。连续15场的战斗是对玩家耐力的磨炼。另外如果此时恢复道具没有带走的话，也极易陷入苦战。在修罗之道的深处，众人找到了暴走木人的头目赤色木人，随后一场恶战一触即发。此战会打得艰苦，应做好心理准备。战术要得当，首先集中火力将两边的普通木人做掉，不要急于攻打赤色木人，否则必败。最主要的是模清楚它们的攻击套路。顶住前三板斧，站稳脚根再慢慢和它们周旋。制服赤色木人后暴走事件还远未结束。三人继续深入到修罗之潭，而这里可谓是步步设防，每前进一步就要攻克一强力木人。而到了后半段更是出现巨型木人狙击众人。连续数十场近似乎BOSS战下来，必然消耗巨大。但必须要留神的是，现在出村到南镇商店的路全部被堵住了，也就是说恢复道具是用一个少一个，如果不尽量节约使用的话，到最后必然遭弹尽粮绝卡壳之苦。几经周折众人在最终的房间与BOSS遭遇，有了之前的经验，此战倒是异常容易搞定。这厮临死之前还唤出两个暴走木人袭向众人，危急关头还是米奴托的父亲及时杀到将之KO。至此，村子的木人暴走事件终于得以平息。而时之道具也在BOSS倒下的一刻现身了。房间的南面出口正好可以直接下到村中，基肯多那小子又开始得意忘形了。飞身跃到地面正欲摆个胜利的泼式，哪知天魄和米奴托随之从天而降，硬生生把他当了一回肉垫子（笑）。

好，进入时之迷宫吧。而登陆后宠物小青蛙所探测到的时之道具所在地在村中的某个民家中，而且是很高的房子里。这好办，按照村子的地形来看，应该前往村西北一直上山去沿途寻找。途中又会遇到之前那个和众人决斗的小男孩，而这次却说要不是今天肚子饿了决不会放过众人，下次别让他撞见，总之非常搞笑。众人沿山路一直来到最顶层的屋子里，就是之前在这里得到一个古人形的地方，发现时之道具就放在桌子上，得来全不费工夫！？奇怪了。而当众人兴冲冲的来到村西森林的时候，小青蛙忽然说他有一种不祥的预感。果然天下没有白吃的午餐。众人来到时之井户时，突然一阵地震，时之井户忽然坍塌了，随之出现的一条赤色巨龙，确切的说是长老所说的食时之魔物，终于是现身了啊！其虽然不经常使用全体攻击魔法，但拥有会心一击单体必杀的实力。而且HP较高，物理攻击对之几乎无效，必须做好持久战的心理准备。将时之魔物击退后，众人直接跳入井户留下的洞中，时空一转，竟然这次没有通过时之迷宫就直接被传送到了村子里。而众人这次也感觉到了一种不同的气氛似的。忽然米奴托看到村子里她儿时曾经玩过的秋千，难道这一行竟然向历史跨越了十年的时间？而十年前不就是母亲还健在的那个时候吗？太好了，终于可以和母亲相见了。众人刚要动身去找米奴托的母亲，宠物小青蛙可不高兴，原来竟把探测时之道具的事给忘了。而这次探测的目标是鸟之魔物。米奴托怀着无比复杂的心情来到母亲的屋前，怀念着拥有美丽歌声和高超厨艺的母亲。这时屋内传来了阵阵悠扬的歌声，米奴托终于鼓起勇气走进屋去。母亲依然是那么的美丽、动人。此时母亲要做料理需要一种野菜。最终女孩还是抑制不住心中的激动退出了母亲的房间。好了，该去寻找时之道具了，顺便想办法帮母亲弄野菜来。毕竟拯救未来世界才是此行动的最大任务啊！

据女孩所言村西的确有一个叫做山之修行场的地方。并且据村人说山顶就有那种野菜。太好了，一行人北上出村，来到南镇十字路口的商店处。经路口的旅人所言去修行之山的路就在西边。先到商店把道具都备齐了再说。一切准备妥当后，众人启程前往大陆最西部的修行之山。当众人来到山脚下的时候就被压迫感十足的山庄所震憾。光阶梯就有数千层之多。而步入大门更是陡增几分神圣感，众人决定先北上前往修行之山本堂去参拜斗神像，以祈求此行一切顺利平安。参拜完毕后，众人东行正式开始登顶。先是来到一条水魔之溪旁，在溪边可得到强力中间，水属性精灵。记得把之前所累积到的全部水属性精灵专用食物给它吃，令其迅速达到一定的



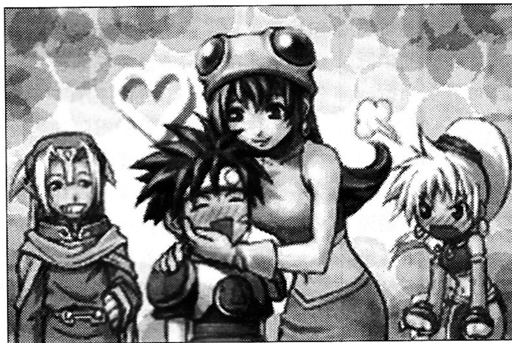


段位。别告诉我你把那些无用的东东给卖了啊！水边所遇到的怪物基本上都是水系的，实力颇强，可做练级对象。如果此时段位已经够高就可以不理会直接沿山路北上登顶。一行人几经周折来到山顶，果然发现了一片野菜地，但女孩刚要伸手采下它的时候，空中突然飞来一只怪鸟向女孩袭来，这难道就是鸟之魔物？管它呢！胆敢阻栏本大小姐要



做的事儿？！先把它弄下来，分成五块再计算给本小姐的精神损失费。众人合力将怪鸟击退后，果然得到了时之道具。当然，现在可以为母亲采摘料理用的野菜了。呵呵，此得可谓是一石三鸟大丰收啊。众人带着野菜回到村中，来到女孩母亲的屋前。但此时的空气却分外的凝重，因为米奴托决定留下来，陪在母亲的身边。相聚与分别在此刻竟如此完美的交织在一起，那么的复杂，但又那么的简单。分与合，合与分，也许这就是人生吧。虽然很舍不得她，但没有理由挽留，怎能不祝福她幸福呢！二人来到村西森林时之井户正欲前往忽然听到后面传来熟悉的声音，米奴托？是她。原来虽然她很爱她的母亲，但她最终还是决意与二人并肩作战，拯救世界。令人感动的重逢啊。三人再次结队闯过时之迷宫的考验进入昨日。

一上来宠物小青蛙的探测结果是穴掘之魔物。而此时从村中战士的谈话中也可得知近来是出现一种巨大的怪物。当众人来到南镇村口十字路时遇到一旅人跑来救助，说是多梅尼嘉町出现了魔物。好极了，就是它了。众人照旧先到商店补足道具即刻启程前进。而当三人来到南镇的时候发现大门都被拆了。NAN团的战士已经死的死，伤的伤，横七竖八躺了一地，说是那魔物连斧头攻击对之都无效。到底是何方妖物？弄了半天不是别人，正是之前已经在战士之村交过手被打的变成骨架的那位。而且据路上的幸存者说那厮一直往北去了，难道他的目标是时之井户？不妙，众人马不停蹄地追到井户处。就在他正欲动手使坏的时候，让三人给逮个正着，手下败将，受死吧！最后还是让他扔下时之道具逃走了，算他命大。这次正好时之井户就在眼前，倒省了点事儿。通过时之迷宫后登陆在多梅尼嘉广场。探测目的地为托波利的家？！十年后的三个贵妇人，现在还是少女的年龄。三人又再次来到广场聊天了，说的自然是那个穴掘魔物事儿啦。此时如果去城北部的酒场，正好这十年前的酒场还是刚刚装修开业中。举办免费赠大礼活动，只要正确回答一个问题就可获得奖品。答案是(按R键一下，切记只是一下，多按无效)，还真白送了五个兽精灵专用的大块食物。爽呆，切勿错过之。而且如果去南镇的话还会被应邀参加选美活动，还可以投票的哦！这里比较搞笑的是第三位美女竟穿错了服装就跑出来走秀，结果被取消了参赛资格（笑）。最终的南镇小姐得主是5号选手可可娜，她还会下来和选民们一一握手哦。如果之前投了她一票的话，对待咱们的小帅哥天魄就格外照顾了。赠予香吻加拥抱，还留影呢，当然，还有奖品拿。天魄倒被艳福的红了脸，把一旁的米奴托醋个够呛（笑）。三人又来到时之村，找到精灵博士阿洛在后院得到重要的时空道具。好了，闹的差不多了，应该去办正经事儿了。



三人来到城西木材场的托波利博士家。这十年前的老鼠博士还是个小孩子，真可爱的模样啊。还在把弄他的宠物小老鼠，但突然从围墙上蹿出一只猫来把他的小老鼠给叼走了。这下子小托波利可急了，他老爸赶紧跑过来请求众人帮忙把爱子的宠物小老鼠救回来，事成定当重礼谢之。重礼？！如果没猜错的话应该是时之道具了吧。好，答应你了。但问题是那只该死的猫到底去哪儿了？众人决定地下水路找找看。果然在水路的入口处发现了猫的行踪。众人随即追入地下水路，但北进的门被锁上了，无法再深入了。得想办法先把钥匙弄到手才行。一行人先是西行去在当初打钉子怪的那个地方，到真找到了钥匙，可以继续前进了。好不容易在水路中部找到了新的通路，追了下去。眼看猫就在眼前了，但它一跃又逃到铁门的后面跑了。完了，这铁门又是给锁上了的。回头去找吧。刚走到路口，辣妹米奴托又火了，连逮一只猫都有这么多的名堂，气不打一处来，对着出气桶基肯多就是一掌，把他击飞贴倒在墙壁上。但这一推不要紧，要紧的是竟阴差阳错的发现了一条隐藏的通道。进去后又意外的拾到了开铁门的钥匙。打开铁门后，三人一路追到猫的老窝，其正欲对小鼠下手行凶。那还了得，你吃只老鼠不要紧，我的时之道具怎么办。所幸这只病猫除了单体攻击较强、皮厚外就没啥大本事了。轻松将小鼠救下回去取赏去喽。小托波利见到他的宝贝宠物平安的回到了身边自是喜出望外，而他老爸的谢礼不所料出为时之道具也。

又往历史退后了一天的时间。而这里的时之道具所在地则锁定湿原之水场。此时那三个少女，照例的谈话中似乎可以得知昨天南镇发生了大地震？看来昨天会有什么大事发生，赶紧前去湿原把时之道具弄到手再说吧。但此行绝非易事，先去把该补充的补足了。因为现在湿原地带的魔物早已今非昔比，并以毒属性攻击见长，个个强悍。稍有不慎都有可能全军覆没。三人一路北上走了一会儿竟发现时之道具就掉落在地上，正欲拾取时，半路杀出了叫做鲁巴的无耻之徒说是他先看到的，一把将时之道具抢跑了。追！但只要进入水场后



你就会发现此地的恐怖之处了，因为每走一段就会有一战不亚于BOSS战的恶斗，没有超强的实力连一板斧都撑不过就得挂。当然如果你善长DQ系列，这倒是小CASE（苦笑）。众人一路浴血奋战终于将之堵到死胡同里了，那小子到是知趣，老老实实将时之道具交还给众人，还把一精属性精灵赔给天魄。这样，6只属性的精灵就全齐了。这里必须要留神的是回程路上仍然会遭到不可逃跑战，要有心理准备。死在半路上那可就冤了（笑）。平安返回多梅尼嘉城后，赶紧补充道具，即刻前往时之井户。之前如果去一趟南镇的话会得知金矿中因地震有人被困住。而这次的时之迷宫竟然异常简单，几乎就走最近的路转两下就到出口了。一行人在广场着陆后，自然这次的目的地就是南镇。而三个女孩的谈话信息则是南镇新开张了一个精灵用品专卖店。随便去看看吧。果然，三人刚来到南镇被精灵店的促销小姐给候个正着。说是今日是精灵店新装开业特典大酬宾，凡顾客均送时之道具（有这等好事？）。但店面则有些难找，故在此迎宾引路。三人在去精灵店的路上，看到两个人说是要到金矿去。什么？今天不正是南镇将要发生地震的日子吗。三人赶紧冲上前去阻止他们，但有谁会相信他们的鬼话呢。大呼开玩笑，精神病之类就扬长而去了。不听好人言，等死吧。要说那精灵店，如果是没有迎宾小姐教你怎么走可真的难找。转了半天，东拐西拐才到(门口有青蛙的标致)。一进店内，热情的店长（美女哦）就迎上来了，甭提有多客气了。当然最关键的是果真白送时之道具(商人的楷模啊，JS要送我PS2就好了)。天上掉馅饼啦。米奴托倒好，拿了时之道具就想叫天魄即刻前往井户。这回爱面子的塞肯多有话说了，咱可是有身份

的人哪丢的起这个人啊。好歹也得买点东西吧。此话倒真不假，店中大量出售各种属性精灵专用成长食品和新必杀技发觉道具。如果铁足的话，可令队中精灵迅速成长起来。而且店长处还可以免费咨询精灵的基本知识，可谓服务周到。6 种精灵按攻击力排名的话为兽、工、树、精、

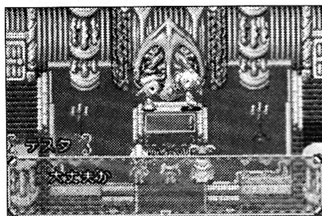


水、飞。飞属性以速度见长，水属性以命中率见长。工、精属性刚是能力最平均的。

消费的差不多也就该前往时之井户了。众人回多梅尼嘉的路上又碰到了红衣小子那索托。而他也在找时之道具，看到东西已经落入天魄手中竟然激将天魄不配拥有它，要与天魄单挑决定时之道具的所有权。而少根筋的天魄居然还会把道具放到台面上来与那索托决斗，最后被他使诈将道具骗走了。这可把米奴托惹火了，要拿了那索托算总帐。那索托岂会束手就擒，一溜烟往金矿工场方向逃窜而去。众人正欲追赶的时候忽然一声巨响，地动山摇。地震在这个节骨眼上爆发了。三人一路追到金矿，那索托果然是逃进金矿了，就在众人欲进入时，又是一阵强烈的地震。矿里大量的工人飞似的往外逃命。但为了时之道具，大伙还得偏向虎山行啊。刚进矿区就发现一老工人情况危急，众人立马上前将之救起，但此时老工人竟莫名的被石化消失了？！难道食时之魔物又再度现身了吗？带着巨大的疑问，众人只能选择继续深入。矿区的范围比较大，路程很繁琐，最后在矿区的南部找到了入口。而这里还有两个要钱不要命的家伙还要下矿去采金矿石，可谓是人为财死，鸟为食亡，服了。三人追到矿底终于追到了那索托，但眼看到他就要利用矿底的时之井户进入时空隧道了，但就他在正即将得逞的时候，一声巨响井户炸裂开来，杀出食时之魔物将那索托击飞，一场恶斗就在眼前了。所幸魔物并没有太为难众人就败逃而去，留下了一个时空之洞。和上次一样，这种时空之洞将把众人送到 10 年前的时间，也就是天魄还未出生的时候。三人纵身一跃，历史的车轮又倒退了十年。

而登陆后似乎有点找不着北的感觉，不知自己在何处。其实就在多梅尼嘉城，只不过早在十年前的城市建设还比较落后，看上去没那么繁华罢了。探测的结果是芙伊丽娅公主。而二十年前的贵妇人，十年前的少女，现在又是一个十年，变成了三个小女孩了。那三人是打小就是死党，又来广场聊天了(昏)。而这次她们带来的最新情报中则有提到梅鲁库之森？！先不管那么多了，即刻就动身去城内找芙伊丽娅公主再说。但三人刚来到城门吊桥处，突然身后冲出来两只大猩猩，问这里是不是人类的城市，而无论天魄怎么回答，干一架是免不了的了。好在它们并没啥大本事，倒是白送了一大堆经验值和大型兽属性成长道具等好东东。两猩猩眼瞧着碰了一鼻子灰，二话没说，调头就跑了。但就这么俩个主儿一闹腾，三个还没回过神来，云里雾里没搞清楚状况。说时迟那时快，更令人咋舌的是没几秒钟就来了一大群猩猩，连正眼都没瞧三人一眼就径直冲进宫殿去。三人这才回过神来，立马追进城去。看到士兵已经全部陷入苦战，而中间上楼的路已经变成战场无法通行。只能走右边的路线上去了。在监狱门口发现了已经身负重伤倒地不起的士兵，并得知魔物们已经冲上楼去了，目标直指皇宫。而现在主通道已经无法再走了，唯一的办法就是从监狱后面的密道走了。好在这个迷宫并不算复杂。怪物也相对比较友好(笑)。密道的出口就通向兵舍，从兵舍出来后就可以前往皇宫了。众人马不停蹄的赶到皇宫，而国王又是那副死相。天啊，老头没事，难不成又是芙伊丽娅公主倒霉？！冲到公主房间，果然又晚了一步，公主已经被魔物掳走了。该死的猩猩早不抢晚不抢，我要找公主拿时之道具的节骨眼上它来抢公主！

再次回到皇宫时看到士兵前来禀报，魔物携公主往礼拜堂方向逃走了。得，想要英雄救美腿脚就得放勤快着点儿。众人又调转枪头，直奔中庭左侧杀到礼拜堂。果然发现了魔在挟持着公主，但只能眼看着魔物抓着公主飞向顶层而去。众人又一路奔上楼去追赶，但在第三层里竟然出现了一个非常脸熟的人飞，上去将公主从魔物手中救下。此人就是二十年后芙伊丽娅公主的如意郎君：魔人特斯塔。而脱险后的小芙伊丽娅公主自是为芳心大动，特斯塔临走的时候还赠以之香吻（忌妒啊）。原来二十年后公主会心甘情愿与魔人私奔正是因为有今天的这样

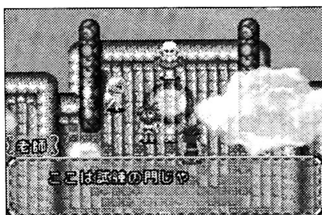


段机缘啊。当然，事后公主并没有忘了众人的相助之恩，谢礼就是时之道具。前往时之井户吧。但这轮的时之迷宫可就不跟你客气了，怪物均以速度加攻击力见长，上来就是抢先进攻。没有足够的实力这地儿怕是进的来出不去喽。而且迷宫的结构非常复杂，三人玩了命才好不容易找到出口。简直太恐怖了，这难度都快赶上 DQ 了（苦笑）。拼死拼活总算是逃出了那个鬼地方在广场登陆。这次的时之道具所在地被锁定为多梅尼嘉城东部的梅鲁库之森，众人经由南镇最南部的出口到达梅鲁库之森，一上来就有个伐木工人似乎非常惊恐的对天魄说森林南部桥附近出现了魔物。一行人立马南下赶到现场，奇怪的是这里竟然风平浪静，没见着半个魔物的影子？这就奇怪了。这里的敌人也是速度型，实力超强且群体出战。如果我方段位不够极易被其抢先攻击一命呜呼。若实在打不过去的话，建议先到城西的那座修行之山去练级（少说 19 级）赚铁，再到十字路口的那家商店里买道具，最重要的是多买点精灵必杀技的发觉道具。并把拥有逃跑必杀技的工属性精神给队中速度最快的米奴托，进可攻退可守，比较有利于掌握战局的主动权。众人继续南下深入，在森林深处遇到一叫做加斯托恩的红色魔物（咋看咋象古惑狼）。而塞肯多似乎和他有很深的仇恨，冲上去就是摆开拼命的架式。和之前路上那些变态的杂兵比起来此斯还算是温柔的。留神他的兽属性全体攻击魔法即可。塞肯多的仇终于是报了，而且出乎所有人预料的是塞肯多此时得以恢复了他的真姿：有翼龙人族（与魔人特斯塔同族）。而塞肯多加入队伍重返历史长河的目标就是找回自我，今天他终于如愿以偿了。

众人带着时之道具来到多梅尼嘉城的时之井户。善感的米奴托本以为完成宿愿的塞肯多将会就此离开队伍。最后米奴托问了他一个问题，这次时空之旅的目的是什么？而塞肯多的回答竟前所未有的坚定：为了世界的和平而战！通过时之迷宫再次在广场登陆，这次探测的目标竟然非常近。几乎就在眼前，那就是广场上的餐馆（门口有刀叉标牌）。而三个少女也有听说餐馆的老板娘有拾到时之道具！众人闻之大喜，转身前往餐馆和老板娘商量。刚走到门口，一个挺眼熟的冒失鬼从餐馆里冲了出来，不是别人，正是以前在湿原地带和天魄抢时之道具的那个无耻之徒鲁巴。这斯关键时刻又现身肯定就没什么好事。果然随后追出来的老板娘就是一通骂街，原来那厮不但吃了霸王餐还乘机盗走了店内的东西。老板娘委托众人前去帮忙将东西追回来。那还用说，除暴安良嘛。三人随即北上朝他逃走的方向追去。一路追到宫殿内的中庭，这里还有两个倒霉的士兵被那个泥棒顺手牵羊盗走了配剑。按照之前的经验来看，那厮十存八九又是逃到湿原地带去了。三人整装赶赴湿原。那个混蛋又跟众人玩起了捉迷藏，说是有本事追到他就把东西还给众人。又来这套，他还能躲到哪去，还不就是上次的老地方。轻易将其往死胡同里一堵。鲁巴老老实实把东西交出来（时之道具就装在里面）。而他走的时候一番话和他身边的那只粉红色的精灵，不得不让众人怀疑他和天魄同为时之一族的人？看来想要得到答案唯有继续重回昔日来应证了。三人返回多梅尼嘉城后，将失物归还给餐馆老板娘。老板娘见东西返回大喜，但发现时之道具不见了就询问众人。这个

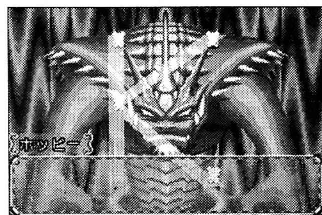
嘛，自然是要装装糊涂了，“时之道具？有吗？可能是路上掉了吧”(呵)。而基肯多那个傻冒差点说漏了嘴，被米奴托一记粉拳击出餐馆(笑)。随后赶赴时之井户，但在前往井户的途中忽然一阵地动山摇，众人有一种不祥的预感。当三人来到井户边正欲使用时之道具时，井户再次炸裂开来，食时之魔物应声而去，又是一场恶战。魔物不敌后纵身逃回井户之中，这次众人决心一定不放过它，随即跃入井户进入时空追击之。在时空时众人再次与魔物遭遇数道强光闪过，最后天魄只记得米奴托呼唤了自己的名字……

得以重返广场的人就只有天魄一个，重重的摔在地上。紧接着在广场登陆的人竟然会是那个鲁巴，从他的精灵所言可以得知这是在5年前。而摔出来的人非有天魄一人。此时，又有一个战斗从时空隧道里弹飞在地。幸好一个叫做塔洛乌的城民将他救回家。通过交谈得知他也进行着时空之旅，为了找到他的妻子而战。并告知精灵正是食时之魔物的天敌。要与魔对抗就必须善用精灵之力才行。而后将战士之铃交给天魄，并指点天魄前往城东的梅鲁库之森，经由森林去到龙人之村寻找传说的黄金精灵。随即天魄与鲁巴就地组成冒险队伍南下出城来到梅鲁库之森，一路南下一渡口，乘船到对岸。听到一有翼龙人族少女艾拉正被魔物袭击，天魄见状立马出手相助（注意，鲁巴只袖手旁观，天魄一个应留神)。将魔物KO后，艾拉得知二人欲前往龙人之村寻找传说的黄金精灵，决定报答天魄，将二人一抓飞入去宵，来到浮云之城(龙人村)。艾拉随后带着二人北上到顶层的房间去面见她的老师。老头看到艾拉竟然带了两个人类来到村里大为恼火，当得知天魄是时之族的后裔和来意后，还是将二人领



到神坛上的试练之门，并告知通过试练之门可以到达龙之村上空的试练之塔，经由层层考验后，层顶就是天魄要寻找的黄金精灵了。而且试练之门只允许一人进入，鲁巴为此甚为光火大发脾气，一番口角后负气而去。天魄独自通过试练之门的传送进入了试练之塔。第一层分别有三个房间，里面有兽、水、树属性的试练，击败它们后才可以上到第二层与飞、精、工属性对决。其中除水、兽二属性无明显弱点外，其余的属性全都怕精属性精灵的“5656”这招带有气绝效的必杀技，注意善加利用。通过前两层的6属性试练之后天魄继续向塔顶前进。在塔顶等待着天魄的是最终的试练者斯塔洛索。虽然5656无法令其气绝，但使用精灵属性主攻仍然是最佳攻击选择。在击败斯洛索后，传说中的黄金精灵（青蛙）终于现身，将天魄送到时空隧道。

天魄再次踏上那片熟悉的土地：多梅尼嘉城。但时钟则已经往后倒退了十年。而且天魄看到了一个令他眼前一亮的人，那就是基肯多。今日重逢二人都非常激动，接着基肯多领着天魄到了餐馆。米奴托正独自呆坐在餐桌旁自言自语，显然她一直期待着天魄的平安到来。而这一刻三个人又再次聚在了一起。但三人刚步出餐馆的时候，悲剧再次上演了：一对只有十岁的兄弟俩库里欧和皮里先后被石化消失。难道食时之魔物也已经来到了10年后的今天?！此时广场上又有一人穿越时空登陆了，自称为时之宅配人（邮差?)。在确定了天魄的身份后，将远在50年前未来时之村的阿洛博士书信交给天魄。原来博士已经成功培育了一种可以一次性穿越十年光阴的强力精灵（无法真正装备在战斗中使用，残念)。现托人给天魄送来，并希望天魄能够早日将食时之魔物封印解救未来的世界。谢别时之宅配人后三人带着新精灵来到时之井户。又是十年的时空之旅在广场登陆。无须多说，今天就是于食时之魔物决战的日子。三人先去购齐装备后接下来就是探测魔物的具体方位了。当三人来到城西门的时候突然一阵强烈的地震袭来，这显然已经接近魔物了。而这条路所通往的就只有天魄的故乡时之村。三人即刻赶赴时之村。在村口又是一阵地震。看来魔物果然就隐藏在村中某处，而其中可能性最大的就应该是时之神殿了。当三人来到神殿时发现这里出现了一条通往神殿地下的通道。一行人一路下到最底层来到地下神殿。当三人正欲冲入最后的决战场地时，鲁巴和那个受伤的战士欧加兹以及特地穿越时空前来助阵的三个时之战士也赶到神殿，誓要与天魄等人联手将魔物封印在60年前的今天。这魔物的老巢真是众魔云集，但我方也是众星云集啦，怕什么。众人怒喝一声一拥而上。这里米奴托会问到天魄对此战是否有信心，如果回答有的话（R键）将对阵两个实力相对偏弱的魔物。但若是回答没信心的话（L键）反而会遭遇到强力魔物的狙击，需留意。此战首先应布好防御工势。先利用工属性精灵的提升本方的防御能力。再用精属性降低敌物理打击力、水属性令敌方必杀技威力下降。此三套防卫措施缺一不可。站稳脚跟后再集中火力将魔物逐个击破，耐心点吧。一番激战后，我方的屠魔军团均已告捷，就只剩下最终魔头加思洛基欧斯了（什么鸟名又臭又长)。面对决战在即众人又是一番壮志凌云，而天魄则会被问到是否要与之决战?！这里，敬请所有热血派玩家先到墓地订好豪华包房（笑）再选择是，并走好，不送(暴笑)。你会发现人家一根小脚指都能踢死你。比较实际的选择只有一个，就是NO(L



键)。因为以现在的实力和BOSS肉博无疑于以卵击石。这还得应那句老话：君子不立于危墙之下也！现在可是新世纪了，屠魔自然要用现代化手段啦。天魄、鲁巴、欧加兹以及时之战士分别将时之精灵放出，使用强大的时之一族古仪式将魔物封印了起来，并随着地下神殿的坍塌彻底埋葬掉。众人成功脱出后都互相问安，没事吧？当然没事啦，有事的应该是埋在洞里的那主儿，哈呵呵啊啊……瞧着这伙子人肆无忌惮的诡笑，到真开始怀疑哪边是正义一方了(笑)。

这个世界唯一不变的就是永远在变……



作者后记(阿俊语)

本作共有三种结局。达成的方法完全在于最终决战时的选择。第一种即是笔者文中介绍的方法。第二种要选择与魔物决战但战死沙场（悲壮型)。最后一种结局是最难达成的，就是屠魔成功，前提是疯狂练级(自虐型)。最后我想说：我改变不了历史，但我会把握现在，因为我在创造历史。

文/历史の创造者：南昌 严俊

装甲核心 3

AREMORED CORE 3

曾经在 PS 上引发驾驶热的"装甲核心"最新作登场 PS2。也许大部分玩家在看到这款游戏时，都会马上想到其中紧张多彩的任务与激烈的对战场景。然而各位是否觉得，营造这些场景的主角 AC 其实也是一项相当重要的内容呢？由于个人的操作特性不同，所以大家组装出来的 AC 自然也各有特色，并根据不同任务装备不同机体。流畅、自由和火爆构筑了装甲核心的迥异世界！

PS2	厂商:FROM SOFTWARE	类型:3DSHT
	发售日:2002.4.4	售价:6800 日元

第一层 第 2 都市区

任务名	アリーナ防卫
奖金	0
特别加算	战斗用 MT 1500 战斗メカ 500
委托人	グローバルコーテックス
作战领域	アリーナ
敌战力	不明
作战目标	袭击部队全灭
僚机出击	×

重点指引 ——建议先去竞技场打赢 E－10 得到 CWM－560－10 后装备起来，FCS 也换成 AOX－F/ST－6。敌方的战斗用 MT 需要三发飞弹才能破坏，战斗メカ约需要三～五发来福枪的攻击，因为是看击破数量计算酬劳故手脚要快。另外任务进行中会有一架红色 AC 出来帮忙，被对方破坏的机组并不会计算在酬劳中，想多赚钱就组装轻量型 AC 出击。另外把不必要的装备卸下来也能增加一些机动力。

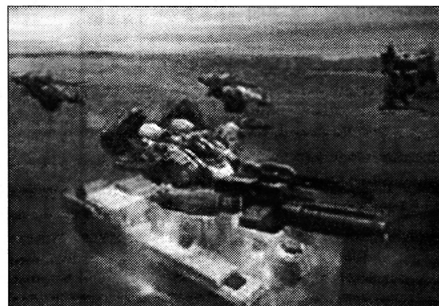


任务名	工场占据者再排除
奖金	15000
委托人	クレスト
作战领域	ジダン兵器开发工场
敌战力	作业用 MT×10、逆脚 MT×4
作战目标	解除限时装置并消灭占据者
僚机出击	×

重点指引 ——枪支建议拿 CWG－RF－160，机体要轻量化，如果有多余的资金就加装一个飞弹反制系统吧！敌方 MT 和先前的任务差不多，只是作战区域变大并追加解除四个瓦斯槽的限时装置，利用轻量型 AC 的速度可以同时进行解除和消灭占据者的任务，如果用重装型 AC 就要先击破 MT 再解除限时装置。工厂中有一座大型电梯通往地下，不搭乘电梯也可以往地下楼层移动，而电梯通道天花板上的炮台也要消灭才行，不然不算完全消灭敌方势力。

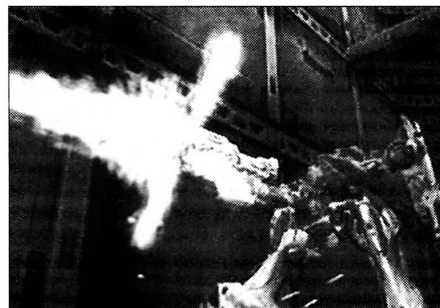
任务名	レイヴン试验妨害阻止
奖金	18000
特别加算	战斗ヘリ 500 机动型 MT1500
委托人	グローバルコーテックス
作战领域	トレネシティ
敌战力	轰炸机×1
作战目标	击落轰炸机
僚机出击	×

重点指引 ——枪支必须用 CWG－SRF－80 狙击来福枪，其他装备大概只要能维持一定的机动性就行了。作战一开始就会被战斗直升机和机动型 MT 包围，轰炸机出现以前要不停地和这些小喽罗交战，不光是为了加算奖金，如果光闪躲不将这些战斗直升机击落会让 AC 受到很严重的伤害。轰炸机出现之前会先倒数一分钟，倒计时后轰炸机开始进入作战区域，利用狙击来福枪的远射能力不停地射击。



任务名	工场占据者再排除
奖金	11000
特别加算	6000(僚机未出击)
委托人	クレスト
作战领域	ジダン兵器开发工场
敌战力	作业用 MT×3、作业机械×4
作战目标	占据者全灭
僚机出击	○

重点指引 ——建议先把枪换成 MWG－RF/220 对作战比较有利，进入工场后慢慢地利用远距离击破作业机械和 MT 就能轻松过关。



任务名	输送车辆护卫
奖金	15000(订金 5000)
特别加算	战斗用 MT1500 ガードメカ 500
委托人	キサラギ
作战领域	基幹高速道 A－24
敌战力	逆脚 MT、浮游型ガードメカ
作战目标	运输车脱离作战领域
僚机出击	×

重点指引 ——驾驶轻量型 AC 出击最妥当，敌方的 MT 和浮游机械不是很缠人，主要的任务只是帮运输车开路而已，地上的石块、车辆一定要帮忙全部清除。

快速前进摧毁敌方 MT 和浮游机械尽量不要让运输车受到攻击即可。

任务名	逃亡者追击
奖金	12000
委托人	クレスト
作战领域	基幹高速道 A－24
敌战力	飞行型 MT×1、逆脚战斗メカ
作战目标	击破目标 MT
僚机出击	×

重点指引——这个委托尽量不要携带能源系兵器，使用能源系兵器的话让目标逃走的机会很大，使用实弹系来福枪或机关枪就能轻松应付，推进器要选择能源消耗量较少的类型，机体轻量化就可以了。刚开始会先击落一架伪装的飞行 MT，接着真正的目标才会出现，尽快追上并加以击落，路旁的战斗机械只要扫除妨碍我方前进的就行。

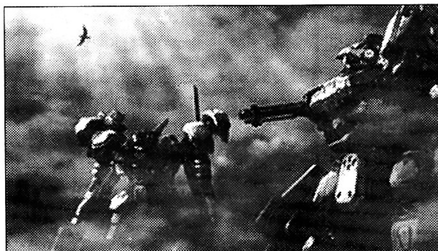
任务名	都市侵攻部队排除
奖金	0
特别加算	机动型 MT2500 战斗型 MT3000
委托人	ピラージュ
作战领域	トレネシティ中心部
敌战力	高机动型 MT(数量不明)
作战目标	消灭敌方部队
僚机出击	×

重点指引——ミラージュ在任务说明中会提到另外有一架僚机：ファナティック，她是ミラージュ另外订下契约的驾驶员，也就是说玩家一定要和她进行这个委托。如果在コナオン袭击这个委托中拿到 KARASAWA 的话建议装备，其他只要机动性强就够了，快速摧毁敌方 MT。

第一层　自然区

任务名	重要物资护卫
奖金	32000
特别加算	40000
委托人	クレスト
作战领域	アビア湾
敌战力	不明
作战目标	护卫胶囊
僚机出击	×

重点指引——建议先将脚部换成浮游型零件，带着弹药量 40 发以上的枪校就能专心应付。敌方部队除了水上型 MT 会来抢浮在海面上的胶囊外还有战斗机掩护，只要专心摧毁水上型 MT 避免胶囊被抢走就好，不理会战斗机也行；胶囊有两个分别掉在海湾的两侧水面上，立足点不多是笔者推荐使用浮游型零件的原因，撑过一定时间后会显示敌方部队撤退和**クレスト**回收部队被攻击的讯息，此时会有追加任务，回到运输直升机待命处就表示接受，在海上设施掩护工作部队即可。



任务名	座礁船内探索
奖金	31000
特别加算	コンテナ 1000 燃料タンク 1500
委托人	ミラージュ
作战领域	军事研究船オストリカ
敌战力	强化型ガードメカ、浮游机雷散布メカ
作战目标	取得目标胶囊后逃出
僚机出击	×

重点指引——只要带把弹药量多的枪支就可以出击，机体建议轻量化并将推进器改成较不容易消耗过多能源的类型。进入沉船内部后就要快速地往目标地点移动，另外委托中的货柜等物品可以逃出时再破坏，防御系统可以不用理会，因为进入约三分钟后船就会开始进水，此时会开始倒数 6 分 10 秒的时间，没有安全逃出沉船回到地面就算作战失败。进入一个会报出"侵入者が～"讯息房间后的下一个大房间中往左方，走到最尽头的房间中左方尽头里侧有 MWG－SBZ/24 扩散火箭炮。

任务名	机动兵器侵攻阻止
奖金	100000
特别加算	20000(僚机未出击)
委托人	ユニオン
作战领域	アヴァロンビル
敌战力	大型机动兵器
作战目标	击破大型机动兵器
僚机出击	○

重点指引——肩部武装建议使用 CWR－HECTO 大型火箭两门、CWEM－AM40 飞弹反制系统，机体使用重装型才有办法装备上述武器。作战一开始有足够的时间到地



图东南方的角落拿 CBT－FLEET 推进器，接着打开飞弹反制系统并不停地用大型火箭攻击就行了，约 30 发左右就能击落大型机动兵器；目标受到一定的损伤后会分离出子机用榴弹炮攻击，趁子机飞出作战领域外还没回到交战地点时尽快击落机动兵器比较保险。

任务名	水精制设施防卫
奖金	24000
追加任务奖金	28000
追加报酬	6000(僚机未出击)
特别加算	AC 8000
委托人	キサラギ
作战领域	アピア湾
敌战力	水中专用 MT、战斗ヘリ(数量不明)
作战目标	防卫水精制设施
僚机出击	○

重点指引——这个委托建议采用实弹系武装和浮游型脚部零件，因为地形的关系立足点相当小，加上玩家还要和一架 AC 对抗，无法自由行动会很吃亏。作战一开始可以先到玩家 AC 后方的水管处找到 MWI－DD/20 内藏式假标靶，接着消灭二波攻击直升机的编队后敌方 AC 登场，要注意其他部队还会不停出现



攻击设施，很难两边兼顾，可以先击破 AC 后再找攻击部队下手，要让追加任务出现必须击破 AC 才行，回到陆地上的运输直升机处就表示接受委托。在追加任务中只要击落两架大型轰炸机就算完成，不过会有一些讨厌的战斗机会在空中盘旋并伺机攻击要小心。清除追加任务后会得到**キサラギ**赠送的 KES－ES/MIR ROR 左手用盾牌。

任务名	巨大兵器击破
奖金	80000
特别加算	10000(僚机未出击)
委托人	ミラージュ
作战领域	水没都市
敌战力	机动兵器
作战目标	击破机动兵器
僚机出击	○

重点指引——建议雇佣僚机并交换浮游型脚部零件比较容易应付。机动兵器会不时潜入水中，这时所有攻击都是无效的，等到它浮出水面闪躲榴弹炮和垂直发射式飞弹后用最强的火力攻击就能轻松击破。开始地点脚下的

铁丝网破坏后进入可以拿到 KWB－MARS 右手强化型光束剑。

任务名	ミラ－ジュ部队强袭
奖金	25000
特别加算	9000(僚机未出击)
委托人	キサラギ
作战领域	アヴァロンヒル
敌战力	重装 MT、机动装甲车(数量不明)
作战目标	敌部队全灭
僚机出击	○

重点指引——机动装甲车的速度非常快，如果不想被包围就需要组装机动性强的机体出击，武器建议使用能源系枪枝和武装，这样可以减少弹药费支出，重装 MT 的装甲相当厚比较难对付但是机动力低，可以先从攻击力较低的机动装甲车下手，击破后再将目标指向重装 MT，地图上有一辆补给车，弹药不够的话随时可以补给而且不限次数相当方便。

第一层　特殊实验区

任务名	研究所内大型シリンダ破坏
奖金	36000
特别加算	コンデンサ 300　作业机械 300 S シリンダ 1000　ガード MT 1000 ガードメカ 500　ECM メカ 500
委托人	キサラギ
作战领域	ルグレン研究所
敌战力	不明
作战目标	破坏全部大型培养槽
僚机出击	×

重点指引——很简单的一个委托，带着威力高的枪支、光束剑和追加弹仓就可以出击，研究所内的防御机组只要注意浮在空中会影响瞄准镜的 ECM 机械，先在远处破坏就可以了。MT 的武装 T 不强，轻轻松松就能打倒;大型培养槽一个房间各有六个，用光束剑破坏比较不会消耗弹药，必须在限定时间内破坏三个房间内共 18 个培养槽才行。

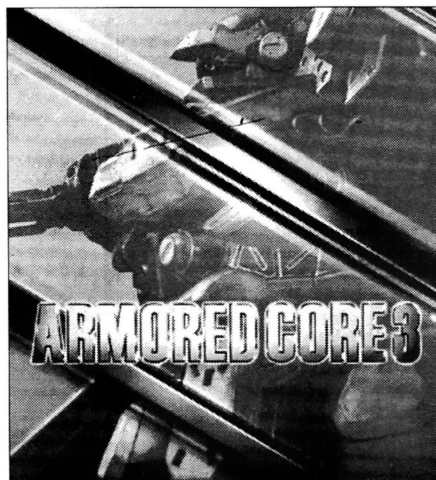
过关后评价若在 S～P 之间，会得到**キサラギ**赠送的，KWX－OC－22 双肩背负式小型自律兵器。

任务名	クレスト设施制压
奖金	31000
追加报酬	16000(僚机未出击)
特别加算	AC8000 AC8000
委托人	ミラージュ
作战领域	リツデン情报管理施设
敌战力	不明
作战目标	破坏全部雷达设备
僚机出击	○

重点指引——敌方战斗直升机会源源不绝地出现，战斗型 MT 和特殊 MT 也是一样，基本上雇佣僚机并装备 KARASAWA 就绰绰有余了。五座雷达分布在相当散开的区域，靠机动性高的机体会很轻松胜任这个委托，短时间之内破坏全部的雷达就会有追加任务。追加任务中要打败两架 AC，有僚机帮忙最好。

任务名	移送部队护卫
奖金	42000
特别加算	16000(僚机未出击)
委托人	クレスト
作战领域	リツデン情报管理施设
敌战力	不明
作战目标	运输车脱离战斗区域
僚机出击	○

重点指引——建议雇佣能力强的僚机一起出击，任务开始后可以先跑到第一个雷达基地拿 MRL－SS/ SPHERE 肩部雷达再进行护卫工作，敌方大多是高机动飞行型 MT 和战斗机，枪支和肩部武装的弹药量必须足够，而地形因为高低差过大的关系可能要常常飞上飞下地快速称动，利用中量型机体能轻松办到，注意不要离运输部队太远就好。



任务名	中央研究所防卫
奖金	34000
特别加算	友军 MT5000　友军 AC5000
委托人	クレスト
作战领域	ルグレン研究所 A 栋
敌战力	不明
作战目标	重要物资迁移前争取时间
僚机出击	×

重点指引——委托说明中是要争取时间，其实还要击破一架 AC 才能提高过关评价，任务中只有几架浮游型 MT，用光束剑解决就好，摧毁所有 MT 后和友军 MT 进入研究所另外一个区域时会出现身份不明的 AC，和另外一架友军 AC 尽快将之击败。

任务名	耐性生物驱除
奖金	26000
委托人	クレスト
作战领域	ルグレン研究所
敌战力	耐性生物
作战目标	驱除所有耐性生物
僚机出击	×

重点指引——研究所中委托对象就是一堆类似跳蚤的耐性生物，任务开始后先躲到高处躲避这些生物的攻击等降下酸性瓦斯培养槽的讯息出现，看到讯息后在整个研究所内破坏 6 个培养槽就能将这些耐性生物快速驱除。想要拿到隐藏的 CEEC－01－XSP2 肩部紧急冷却组件，必须在没有破坏培养槽的情况下消灭全部耐性生物才行。

任务名	ユニオン袭击
奖金	35000
追加报酬	14000(僚机未出击)
特别加算	45000
委托人	クレスト
作战领域	自然保护区
敌战力	大型グレネード炮台×5、其他不明
作战目标	破坏全部大型炮台
僚机出击	○

重点指引——笔者建议雇佣僚机，而且能力越高越好，想要安全一个人完成委托相当困难，有僚机帮忙除了可以进入追加任务外还可以减少被当成目标的机会。敌方除了榴弹炮台外还有隐形 MT，最好组装防御力高或者机动性高的机体，快速的寻找炮台并加以摧毁即可，不要理会隐形 MT 的攻击，在 2～3 分钟内破坏全部的炮台后就会收到追加讯息。

追加任务中虽然只要撑过 5 分钟却不好防守，除了战斗机外还有 MT，MT 装备有威力强大的雷射炮，战斗机的飞弹命中率也很高，身体零件建议使用 MCL－SS/ORCA，利用特殊自律兵器帮忙攻击可以省下相当多的弹药，过关后会收到**クレスト**赠送的 MWG－KARASAWA 能源来福枪。

任务名	デ－タカプセル回收
奖金	32000
特别加算	14000(僚机未出击)
委托人	クレスト
作战领域	自然保护区
敌战力	不明
作战目标	回收全部胶囊
僚机出击	○

重点指引——委托重点只有回收胶囊而已，敌方 MT 可以不用理会，快速回收四个胶囊等待运输直升机到来即可，未雇佣僚机一同出击可以多赚 14000C 的奖金。

第二层　环境制御区

任务名	ダクト侵入
奖金	51000
特别加算	AC10000
委托人	ミラージュ
作战领域	通气用ダクト　C3－11
敌战力	浮游型战斗メカ×6
作战目标	解除全部电磁波发生装置
僚机出击	×

重点指引 ——敌方机组可以不用去理会，只要快速解除装置就好，妨碍前进的再解决都行。基本上敌方AC的性能不弱，采用重火力的武装直接压过对方的机动力是笔者采用的方法，因为只要电磁波装置运作的话玩家AC的AP会不停减少，越快打败对方越有利，电磁波装置有两个需要破坏铁丝网才能前往装设地点，另外两个只要跳到通风系统底层就会见到，下层藏在通道内的电磁波装置所在地点上方，还有一个通路可以捡到MEST－MX/CROW肩部外挂隐形装置。

任务名	溶解炉破坏阻止
奖金	30000
特别加算	浮游型MT 1500　AC10000
委托人	クレスト
作战领域	废弃物处理施设　深解炉内
敌战力	AC×1、飞行型MT×4
作战目标	解除全部炸弹
僚机出击	×

重点指引 ——虽然任务只有解除炸弹而已，但是飞行型MT和AC一起打倒的话也会有特别加算的奖金，加上是否打倒AC又关系到新零件的出现，在这样利多的状况下可以考虑摧毁敌方战力。武器建议用MWG－XCB/75能源来福枪，如果感觉有点危险的话可以加装MWX－LANZAR弹仓飞弹对付AC，全部命中只要三发左右就能打败对方。溶解炉中的炸弹分部在下层和上层，下层的炸弹装在闸门上不好发现还会受到立足点不佳影响，而上层的炸弹因为立足点比较宽的关系容易移动。另外每打败一架敌方机组就会提升溶解炉的温度，最好不要用OVERED BOOST以免机体过热。

任务名	デ－タバンク侵入
奖金	51000
特别加算	战斗用MT1500 逆脚MT1000 战斗メカ 600　天井炮台 600
委托人	ユニオン
作战领域	クレスト中央データバンク
敌战力	近接战斗用MT、逆脚MT、浮游型战斗メカ
作战目标	破坏动力设备、消灭全部警备部队
僚机出击	×

重点指引 ——一个相当热闹的委托，任务中会有许多竞技场登录等级A～C级的AC登场，玩家在这个委托中要和他们并肩作战；机体建议使用中量级武装、能源系枪枝，雷达甚至可以不用装备，任务中只要不停的依照ユニオン通信士的指示击破警备部队就行了。过关后商店中追加贩卖MWG－XCB/75能源来福枪。



任务名	管理者部队迎击
奖金	56000
委托人	クレスト
作战领域	通气用ダクト G9－29
敌战力	管理者部队
作战目标	敌部队全灭
僚机出击	×

重点指引 ——作战开始后不要理会敌方机组，先往上占领制高点，从上往下攻击比较容易，坚持不停摧毁敌方机组。

第三层　产业区

任务名	采掘场制压
奖金	11000
特别加算	ンテナ 500　钢材 300
委托人	ミラージュ
作战领域	グラン采掘所
敌战力	地上ガードメカ×13、逆脚战斗メカ×8
作战目标	敌部队全灭
僚机出击	○

重点指引 ——受到委托人指示的关系不能随便开火，只要一破坏货柜或钢材就会被扣酬劳，除了这个以外就没有什么好担心的，不请僚机出击也很容易过。

任务名	工作部队救出
奖金	14000
委托人	キサラギ
作战领域	地下下水道 L9
敌战力	逆脚MT、浮游型ガードメカ(数量不明)
作战目标	护卫对象脱离战斗区域
僚机出击	×

重点指引 ——工作部队在一进入作战区域就是和MT交战的状况，所以快速移动到达交战处是这次委托的重点，只要配备威力够强劲的武器就行了，因为摧毁MT或浮游机械并没有特别加算奖金，保护好工作部队即可。在往交战处隧道的左方涵洞中有MEBT－OX/MB辅助推进器记得要回收。

第一层　第2都市区

任务名	キサラギ扫讨
奖金	46000
委托人	クレスト
作战领域	グラン采掘所
敌战力	近距离战斗用MT、特殊分离MT
作战目标	集结部队全灭
僚机出击	×

重点指引 ——建议使用中量型机体，武器越强越好，推进器推荐使用MBT－NI/MARE，玩家在任务开始没多久就会和僚机分开独自进入厂房对付战斗用MT，其实除了战斗用MT外特殊分离MT的攻击也相当强劲，其实说穿了特殊分离MT就是大型飞弹，被击中会狂扣AP，所以要仔细注意雷达和画面上移动的小型物体，进入地下后必须和一架AC对决，拿出所有火力对付他吧！万一火力不够可以拖一段时间等僚机到达后联手进攻也行。



任务名	制御装置破坏
奖金	42000
特别加算	ビーム炮台 500　ガードメカ 500 ガードメカ 300　コンテナ 500 燃料タンク 800　整备机械 1500 特殊车辆 1000　军画车辆 1500
委托人	ミラージュ
作战领域	ガルナット军事工场
敌战力	不明
作战目标	破坏控制系统后逃出
僚机出击	×

重点指引 ——只要准备的弹药量足够的话可以大赚一笔额外奖金，军事工厂内的厂方机组都相当的弱，用能源来福枪加装扩充弹仓就能不停的靠击破敌方机组赚奖金，加上没有时间限制可以慢慢进行委托，在工厂内部摧毁完全系统再逃出即可。

任务名	下水道调查
奖金	45000
委托人	キサラギ
作战领域	地下下水道 L9
敌战力	不明
作战目标	调查下水道
僚机出击	×

重点指引 ——机体建议用中~重装型武装，武器用 CWGG－GR－12 携带式榴弹炮，背负式武器用 CWR－HECTO 大型火箭，左腕装备光束剑就好。下水道中有许多蜘蛛型生物兵器，除了一般雷达搜寻不到之外飞弹也无法锁定，只能靠目视瞄准并加以攻击，光束剑拿来攻击这些小喽罗，其他的武器弹药留下来备用，首先在开始地点的右方隧道尽头转角处有一个排水开关，先操作开关将下水道的污水排掉再打开隧道另一头的开关。

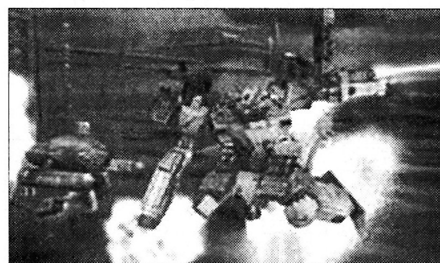
进入中心部分就会看到巨大的生物兵器，如果顺利的话大约 5~6 发大型火箭就能加以摧毁。最后的巨大生物兵器会使用光束和类似闪电的多重攻击，使用出力强的发动机才有办法顺利闪躲，蜘蛛型生物兵器会从类似卵的物体中出现必须小心。

任务名	训练辅助
奖金	0
特别加算	不定(最高 50000)
委托人	**キラサギ**
作战领域	**バレルダム**
敌战力	逆脚 MT×5
作战目标	生存一定的时间
僚机出击	×

重点指引 ——基本上只要回避飞弹而已，建议装备内藏 ECM 装置妨碍对方的飞弹锁定，加上能力高的飞弹反制系统可以轻松应付，回避全部的飞弹会得到**キサラギ**赠送的 KWM－AD－50 双肩追加弹仓。

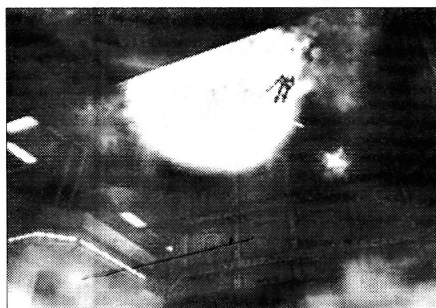
任务名	桥上占据者排除
奖金	13000
委托人	**ミラージュ**
作战领域	**ナイアープリッジ**
敌战力	作业用**メカ**
作战目标	消灭占据者
僚机出击	×

重点指引 ——推荐使用轻量型机体出击，推进器装备 MBT－CX/E9 节省能源消耗。因为场地是正在施工中的桥梁，立足点不多，加上敌方作业用机械都是好几架待在一起攻击，不小心立足点落空还可以飞回来，注意地形前进就没问题。出发点的下方有个隧道，在边缘放置有 AC 用头部零件 CHD－04－YIV 可以拿。



任务名	脱出部队护卫
奖金	0
特别加算	**トレーラ** 2000 作业员 2500 作业车 1500
追加任务 特别加算	机动型 MT 800 战斗**メカ** 500
委托人	**ミラージュ**
作战领域	**グラン**采掘所
敌战力	不明
作战目标	全部护卫目标脱离作战区域
僚机出击	×

重点指引 ——不论枪支或是背后的背负式武器都建议携带能源系，身体建议使用**ミラージュ**开发的两款零件（笔者使用 MCL－SS/ORCA），OPTIONAL 组件：OP－E/RTE 和 OP－TQ/CE 是必备零件；进入战斗区域后就要尽快摧毁雷达上的 AC，委托的报酬是看救出的作业部队而定，能全部救出最好。如果枪枝或背负式武器的弹药量不够时可以使用**ミラーｌュ**身体零件的特殊自律兵器（按下 R3）帮忙



攻击，不过因为都是能源系武器的缘故发动机（GENERATOR）和冷却系统（RADIATOR）必须使用好一点的型号以免发动机过热。作业部队逃出后会有追加任务，只要跑到地图上的逃出点就代表接受追加任务，击落机动型 MT 和战斗机械另外有加算奖金，不过打倒竞技场等级 D 的 AC 是没有奖金的，全部的作业部队和追加任务中的所有敌方机组奖金加起来约有 70000，另外作业部队没有人伤亡的话会得到**ミラージュ**赠送的 RMR－ICICLE 冷却系统。

任务名	毒物混入阻止
奖金	20000
委托人	**ミラージュ**
作战领域	**バレルダム**
敌战力	小型战斗**メカ**、战斗**ヘリ**(数量不明)
作战目标	解除下毒容器的引爆装置
僚机出击	×

重点指引 ——开始地点在水坝顶端，可以先往西走一小段距离就会看到掉在直的 MWR－M/45 中型火箭，拿到后先跳到最东边的平台上进入打开 6 号门，接着前往最西边的平台进入打开 5 号门，进入 5 号门的平台内部还必须把水放掉让通路出现，最后从 5 号门内部叉路前往有毒容器的所在地点解除引爆装置就行了。

任务名	联络桥破坏工作
奖金	11000
特别加算	**モノレール** 6000
委托人	**キサラギ**
作战领域	**ナイアーブリッジ**
敌战力	不明
作战目标	在指定地点设置炸弹
僚机出击	×

重点指引 ——设置炸弹的时间是 2 分钟，必须尽快争取时间，敌方 MT 不论怎么攻击都不要去理会，用最少的时间将炸弹设置到定位；在设炸弹的同时会有两列电车通过，顺便破坏可以另外拿到报酬，两列电车皆破坏的话**キサラギ**会赠送左腕用枪支 KWG－HZL30。

第三层　第 1 都市区

任务名	侵入者挟击
奖金	15000
委托人	**キサラギ**
作战领域	立体驻车场
敌战力	**ステルス** MT×3、其他不明
作战目标	消灭所有侵犯者
僚机出击	×

重点指引 ——委托中会有另外一架竞技场中排名等级 C 的 AC 登场，玩家可以和他合作一起消灭目标。玩家一开始会从停车场的 8F 侵入，击破浮游型机械后沿着楼层逐一往下扫荡，枪支使用能源系武器可以省下不少弹药支出，笔者使用的是 MWG－XCW－90 能源来福枪，对付浮游型机械相当轻松。到达目标所在楼层时另外一架 AC 也会登场，一同消灭隐形 MT 就能完成委托。

任务名	封锁地区侵入者排除
奖金	22000(订金 5000)
委托人	**クレスト**
作战领域	封锁都市
敌战力	**パワードスーツ**、其他不明
作战目标	歼灭入侵者
僚机出击	×

重点指引 ——入侵者刚开始只有战车和一些穿着飞行装的武装人员，一路上可以安心前进，但是经过特定的地点后会有一架名叫**ブラッククロス**的 AC 加入敌方阵营。玩家 AC 的武器威力要高，装甲也要坚固。虽然对方的速度很快却被局限在一个小小的空间中，稳扎稳打就能获胜。

任务名	モノレル防卫
奖金	15000
特别加算	9000(僚机未出击)
委托人	ミラージュ
作战领域	ファルナ研究所
敌战力	重装型 MT
作战目标	防卫单轨电车
僚机出击	○

重点指引 ——基本上装备威力高就行了，防卫敌方部队三次的攻击后，等电车脱离现场即可。



任务名	重要物资移送
奖金	30000(订金 10000)
特别加算	トレーラー2000
特别减算	レーラー1000 车 500
委托人	クレスト
作战领域	クレスト研究施设
敌战力	不明
作战目标	到达运送目的地
僚机出击	×

重点指引 ——玩家 AC 的装甲和机动力需要在一定值以上，武装也要强力的枪支才行；一边前进一边保护卡车是委托重点，速度是决定成功或失败的关键，因敌方 MT 的武装都是火箭炮并拿着盾牌的缘故，回避攻击后使用光束剑加以击破的效率比较高，用一般武器会稍微拖延一点时间。通过安全闸门后一架有竞技场登录等级的 AC 出现，要拖延或者击破都可以(它只会在出现地点徘徊)，只要能让卡车安全到达目的地就行了，万一卡车被摧毁的话，玩家就要从卡车上拿走运输物资跑到目的地。车辆安全到达后会得到クレスト赠送的 CEBT－HEX 辅助推进器。

第四层 エネルギ－生成区

任务名	アクセスプログラム夺取
奖金	49000
委托人	グローバルコーテックス
作战领域	レヒト研究所
敌战力	不明
作战目标	夺取连结程式
僚机出击	×

重点指引 ——装备弹药多的武器和额外弹药就可以出击了，很简单的委托任务。

任务名	侵入路探索
奖金	55000(订金 55000)
特别加算	7000(僚机未出击)
委托人	ミラージュ
作战领域	マグナ遗迹
敌战力	不明
作战目标	遗迹探索
僚机出击	○

重点指引 ——机体的 AP 值要高，最少也要约 8500 的程度以上，刚开始ミラージュ选的僚机会和玩家一起面对隐形 MT，但是当另外一架 AC 登场后僚机会背叛，变成玩家要单挑两架 AC，有点考验玩家的技术。武装的分配需仔细考量以免吃亏。

任务名	ミラ－ジュ设施侵入
奖金	52000
委托人	ユニオン
作战领域	レヒト研究所
敌战力	不明
作战目标	取得目标资料后逃出
僚机出击	×

重点指引 ——这个任务中必须先找到 3 个密码钥匙（コードキー）才有办法取得资料，取得资料后逃出时会遇到一架 AC，必须击败 AC 后才能脱出，弹药的准备要充足，另外侵入时要尽量避免机体损伤这样和 AC 交战后才不会中途被防卫机械打倒。



任务名	エネルギ－炉防卫
奖金	67000
委托人	ユニオン
作战领域	エネルギ－炉
敌战力	不明
作战目标	防卫能源炉
僚机出击	×

重点指引 ——能源炉入口处有一座能源炮，而走廊上有防护罩和雷射炮台，我方前进的方式有点麻烦，首先要等防护罩消失后利用推进器往前冲过两道门，接着躲进走廊旁的凹陷处躲避能源炮，被能源炮击中最少会扣 2000AP 以上，趁发炮后、防护罩消失前攻击能源炮核心部就能进入能源炉核心，敌方 AC 的机动力非常高，建议使用飞弹系的锁定武器，推荐使用 CWX－DM－32－1 双肩飞弹夹舱外挂 CWEM－R20 肩部连动飞弹，全弹命中约只要 4 次就能打倒对方。

中枢

任务名	中枢侵入
奖金	150000
委托人	ユニオン
作战领域	レイヤ－ド中枢
敌战力	不明
作战目标	破坏管理者
僚机出击	×

重点指引 ——推荐装备 CWX－DM－32－1 双肩飞弹夹舱外挂 CWEM－R20 肩部连动飞弹，枪支用 KARASAWA 比较妥当，以这样的火力在后半段会比较轻松。首先作战开始后完全不理会小喽罗的攻击，只管前进就好。进入后半段时会遇上两架蓝色 AC，运用身上的最强火力加以打倒后，就会进入管理者所在地，攻击中央柱子上标示着 TARGET 的部位并破坏能源供给部分就能迎接结局。

强化组件

读取第一次破关纪录时商店中会出现 OP 组件，买下来后完成右表中的条件就可以拥有强化人类的能力,。另外必须 AC 的身体中先装上 OPIN-TENSIFY 这个零件出击才行。

任务名	条件	能力
水精制施设防卫	打倒敌方 AC	飞弹反制能力强化
机动兵器侵攻阻止	先击落分离的子机后过关	使用加农炮系后座力控制程度增加
巨大兵器击破	完成任务	光束剑可以发出光波
中央研究所防卫	完成任务	射击补正机能最佳效率化
溶解炉破坏阻止	打倒 AC	回转性能强化
竞技场	打倒サンダーハウス	追加雷达机能
竞技场	打倒エース	推进器能源消耗减少
竞技场	打倒エグザイル	光束剑有效范围强化
封锁地区侵入者排除	完成任务	追加各种探知器功能
机动兵器侵攻阻止	无僚机出击完成任务	强化冷却机能

路线分支

注:都市侵攻部队排除的出击次数会根据**ユニオン**袭击的出击次数有所改变

任务名/出击次数(SORTIE)	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
レイヴン试验	■																																						
アリーナ防卫		■	■	■																																			
工场占据者排除		■	■	■																																			
采掘场制压			■	■																																			
输送车辆护卫					■	■	■	■																															
桥上占据者排除					■	■	■	■																															
工场占据者再排除						■	■	■	■																														
レイヴン试验妨害阻止							■																																
モノレール防卫							■	■	■																														
工作部队救出								■	■	■																													
逃亡者追击									■	■	■																												
侵入者挟击									■	■	■																												
连络桥破坏工作										■	■	■																											
毒物混入阻止										■	■	■																											
封锁地区侵入者排除													■																										
重要物资护卫														■	■	■																							
脱出部队护卫														■	■																								
ミラージュ部队强袭															■	■	■																						
训练辅助															■	■	■																						
中央研究所防卫																	■	■																					
耐性生物驱除																			■																				
下水沟调查																			■																				
座礁船内探索																				■	■																		
重要物资移送																				■	■																		
データバンク侵入																						■																	
溶解炉破坏阻止																							■																
研究所内大型**シリンダ**破坏																								■	■														
データカプセル回收																								■	■														
制御装置破坏																								■	■														
水精制施设防卫																										■													
ユニオン袭击																										■	■	■											
都市侵攻部队排除																													■	■									
キサラギ扫讨																													■	■									
ダクト侵入																															■								
アクセスプログラム夺取																															■								
移送部队护卫																																■							
クレスト设施制压																																■							
管理者部队迎击																																	■						
巨大兵器击破																																		■					
侵入路探索																																			■				
ミラージュ设施侵入																																				■			
エネルギー炉防卫																																					■		
机动兵器侵攻阻止																																						■	
中枢侵入																																							■



部分隐藏零件

任务名称	零件部位	编号	取得方法
桥上占据者排除	头部	CHD－04－YIV	刚开始地点的下方通道边缘
毒物混入阻止	背负式武器	MWR－M/45	掉在水坝顶端西侧
工作部队救出	肩部外挂零件	MEBT－OX/MB	隧道中左方涵洞口
座礁船内探索	右腕武器	MWG－SBZ/24	出现"侵入者が～"的房间后左方通路尽头房间里侧
水精制施设防卫	内藏武器	MWI－DO/20	掉在作战区域陆上水管东侧边缘地带
巨大兵器击破	右腕武器	KWB－MARS	开始地点下方的铁丝网中
移送部队护卫	雷达	MRL－SS/SPHERE	开始地点附近的雷达基地
ダクト侵入	肩部外挂零件	MEST－MA/CROW	下层目标所在位置的上方通路中
アクセスプログラム夺取	双肩武器	CWX－LIC－10	过关后出现在商店中
连络桥破坏工作	左腕武装	KWG－HZL30	破坏两列单轨式电车
训练补助	双肩追加弹仓	KWM－AD－50	回避全部的飞弹
制御装置破坏	脚部	MLL－MX/EDGE	过关后出现在商店中
机动兵器侵攻阻止	左腕光束剑	MLB－MOONL I GHT	无僚机出击,过关后得到
研究所内大型**シリンダ**破坏	两肩武器	KWM－OC－22	破坏全部培养槽及全部敌方机组
データバンク侵入	右腕武器	MWG－XCB/75	过关后出现在商店中
AC **テスト**	脚部	MLH－VOLAR	两项测试皆得到S级评价

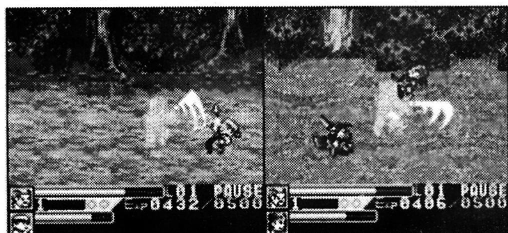
文/KINOPIO 责编/宇部



真·三国无双GB

机种:GBC　厂商:新特奇　类型:ACT　发售日:2002年7月1日

人物必杀详解



↑龙翔青云(组合键:↓↑+B)

首先介绍的是关羽最强的一招"龙翔青云",但这招也不是随便都可以发出来的。条件是气量需满一级,而且按键也要连贯,关羽一旦使出这招,他的青龙偃月刀就会高速旋转几圈,刀光闪烁,整个人像发怒的猛龙,气集于刀口,爆发出强猛威力。无论有多少敌人围攻,也奈何不了他,稍一接近必被击飞出去,大片倒地,可谓无敌大招。



←狂龙出海(组合键:A+B)

接下来再介绍关公的又一猛招,叫"狂龙出海"。这一招也非常适合对付围攻的敌人。当几个敌人围上来时,关羽挥舞手中大刀在地上猛扫,击出火红的刀光,敌人当然四面弹飞出去,腿都找不到了。



←万箭穿心(组合键:↓↑+B)

赵云的这招"凤凰初现"也是精彩无比,咄咄逼人。赵云使出这招时,整个人快速往前冲,手中的赵家枪炫耀着白光,顷刻之间就把敌人击倒于地,给敌人以措手不及。死了都不知道是怎么一回事,显示了赵云无比的勇猛和气势。



←猛虎咆哮(组合键:A+B)

张飞此招如雷贯耳威振山河,一出招,敌人必被震飞出去。真乃气势磅礴,无愧为"猛虎咆哮"。



←猛虎咆哮(组合键:A+B)

黄忠的"万箭穿心"更是威力无比,杀伤力强。当遇到强敌时,黄忠一拉强弓,连续发出无数的利箭,箭箭穿心。

哈利小子之密室之谜

机种:GBC　厂商:新特奇　类型:ACT　发售日:2002年7月1日

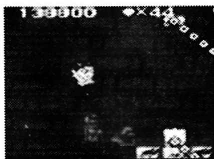
解开密室之谜 主事件大介绍

恐怖袭击在霍格瓦泽魔法学校不断发生,哈利的好友荷米恩被一股神秘的力量带走,自己也被变成一只青蛙,一切都与神秘的密室有很大的联系为了救出好友与破解密室之谜。哈利踏上密室之途与邪恶的力量展开了激烈的斗争……

熟练操作哈利的必杀技



按A键,可用头顶墙块宝物攻击敌人,可跳跃用脚踩踏攻击敌人,按B键可发射闪魔弹攻击敌物,还可加速跳跃或加速攻击。按左右方向键速键与加速键再按向下方向键,可钻进低处。

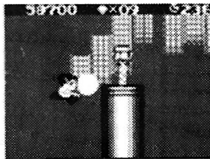


旋转铁球阻挡

险情指数:9

攻略方法——

控制哈利前进的速度与跳跃的高度及方向。

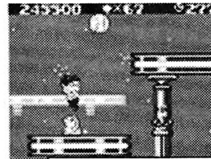


险关重重

险情指数:8

攻略方法——

要耐心等待,并控制前进的快慢,可用闪魔弹攻击。

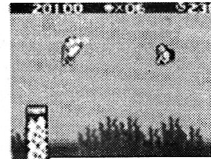


万丈深渊

险情指数:10

攻略方法——

要把握好加速功能与跳跃功能以及起跳时间。

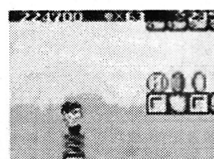


海底探幽

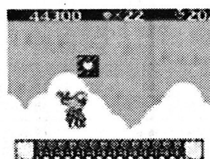
险情指数:7

攻略方法——

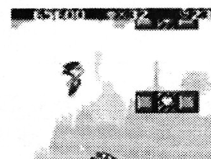
控制游动的高度与速度,可攻击敌物。



失足在即



危情一刻



豪情万丈

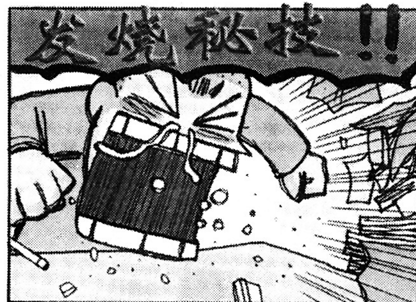


快跑迎敌

在你心中什么才是秘技的"真身"？什么才可称为秘技？

其实很简单，只要是自己的独家心法，在这里统统OK！

秘技天地



这些日子为了挑战"生化"TIME 记录，搞得头疼得很，虽然目前的成绩自己还算满意，但还有提高的余地是肯定的，为了将时间缩短一秒而再打一遍无疑也是值得的。不知道国内的生化 FAN 们有没有更过硬的打法。本期内容不少，许多玩家的游戏心得都已收到，将陆续刊登，希望能有更多玩家参与进来。

——天地会会长 风林

DC 莎木Ⅱ

游戏推荐度:8	秘技实用度:8

●无赖的必杀技

在敌人倒下后，马上要起来时，使用连环腿(→→＋AA)这样敌人必然会中招，永远也站不起来了(斗牛除外)。

——天津市河西区 王焕程

GBA F14－TOMCAT

游戏推荐度:——	秘技实用度:10

●所有关卡任你选

1	DGHJKLFF	11	JDEFLKFV
2	GSDFBFDT	12	SPNGDRRG
3	RRHCFDVM	13	SFGFJHDH
4	BPSXDFNF	14	LPFHPRFZ
5	LDFS DTKQ	15	TDK EXS HX
6	PXSBSENJ	16	DGBVKMNB
7	DKXEGZQK	17	KJHGRTCB
8	GKQBGHCT	18	VBMQRWTP
9	DTRHRPFJ	19	LKFDSPBV
10	WZPKJYEX	20	NHDCDKPM

输入最后一组密码后，会退回到开始画面，这时再选择 NEWGAME，会进入第二轮游戏，敌机都变成了飞碟，而且都变得非常厉害，密码依然通用。

——河北唐山 郑超

（虽然这些密码看上去枯燥，但其实用价值与郑读者在游戏上所花费的心血都是难以想象的。希望玩家在使用密码的同时也尝试自己去打一打）

GBA 超级马里奥 A2

游戏推荐度:10	秘技实用度:7

●得到 999 条命

首先，取得"披风"(羽毛)，然后来到**バニラドーム ひみつのコース**(第三世界)，或其它有类似条件的关卡。看到那些乌龟了吗？随便找一个用披风将其顶到墙边，注意别弄成踢开。然后站在龟壳旁，再按一下 B 将龟壳打飞，紧接着跳起，在空中再打一下。

在龟壳落地前再跳起打击，不断重复，然后就是……只要龟壳不落到地上，就可不断加命，骗多了机器还会显示出你 COMBO 的命数。

注意:别忘了时间限制哦！

——云南昆明 王曦嫁

DC 梦幻之星在线 V2

游戏推荐度:10	秘技实用度:7

●巧躲炸弹

从第二关洞窟开始就会有炸弹。若炸弹已现形，玩家接近它时角色就会谨慎的慢慢前行，这样玩家就会在炸弹爆炸前无法跑出爆炸范围而被炸。但若按 START 键后前进，角色就会对炸弹没有判定，不顾炸弹直接向前继续跑，就不会被炸了。这对第三关坑道中，一些长过道里满布的"炸弹路"特别好用。

●减少火龙地钻损害

森林中的 BOSS 火车龙在失掉一定 HP 后会进行钻地攻击，不易躲开且威力大，一般挨一下就要回复一次 HP 才安全，对于用药回复 HP 的机器人实在不划算(药少)。其实只要站在火龙钻出的火坑旁边，看准地图，当火龙快钻过来时走入火坑，角色就会被烫伤减 HP(但威力不大)，而不会被火龙所伤(利用受伤后一定的无敌时间)。对付究极模式中的冰龙可也有效，不过需装"全状态防"的插件。

●带上无限药品打 BOSS

对付究极模式中的 BOSS，如果等级不够高就需要许多药品，而角色每种药只能带 10 个，对机器人来说无疑是少得吓人的。其实你花点时间就可带很多药。把需要的药带够，转移到 BOSS 那里把药扔完，再死去；若药不够就再带满到 BOSS 处死去，就可以有很多药在 BOSS 处。这样当药用完时，可以随地就捡，很有用。

——四川金堂 唐一峰



单机作战的玩家准备的技，唐读者表示是给只能 PSO 迷必玩啊～而以上秘起码买齐全套装备。真是←GC 的『梦幻』，要玩的话

GB 牧场物语 2

游戏推荐度:8	秘技实用度:8

●防"雨、暴风雨、暴风雪"

牧场中有时会阴天下雨或下雪，平时倒是好事，可以省去浇地之苦，可是如果这雨恰逢收获时节，也许你忙着冒雨收割了一天，第二天却感冒了，只能在床上躺一天，菜地没有料理不算，牛、羊、鸡也得饿一天，影响了四五天的蛋奶产量，而遇上暴风雨雪就更惨了，不但一天不能做工，连硕果累累的菜地也被刮得七零八落，损失惨重。其实要预防很容易，关键之处在于看天气预报的时间，不要晚上临睡前才看，早上一起床就打开电视，一看明天有暴风雨，马上跑到木匠屋，请他到牧场估算建房事宜，建什么都行，反正等木匠第二天来了，告诉你金额与木材数，问你建不建，你只说"不"就可以了，木匠失望的走了，但是好天气却留了下来，明白了吗？一句话，不论天气预报说明天是什么天气，只要你请木匠来估算，那就一概是晴天，不过，如果暴风雨发生在星期一，你就认命吧，因为木匠星期日不接待客户预约。

●快速钓鱼法

其实钓鱼根本不用等半天，把钓竿往水中一甩，钓竿会上下颤动，当它向下颤时立即按 A 键提竿，一定会有东西钓上来，多半是鱼，也可能是破皮鞋或罐头盒，如果你熟练掌握钓竿下颤第一下时就能起钓，那一天下来，钓七八十条鱼是很轻松的。

——河北宣化 张渊泓

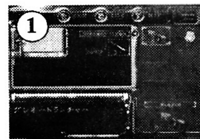
GC 生化危机

游戏推荐度:10	秘技实用度:10

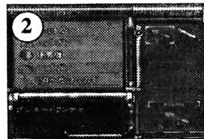
●BUG 也疯狂！

虽然 BIO 在 GC 上的表现堪称完美，但却也有令人啼笑皆非的 BUG 出现。不过，不同于一般导致游戏进行不能的 BUG，玩家大可将这个 BUG 看成是制作人精心设计的秘技。而这 BUG 的作用就是可以使 JILL 的硫弹枪(火焰弹、硫弹)的子弹无限。

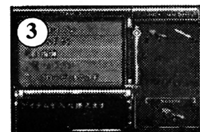
方法如下：



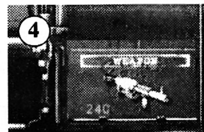
↑先取得硫弹枪并装备上，然后将随身带着的子弹放入道具箱。



↑将弹药放在道具箱第一格位置，然后退出道具箱。



↑再次进入道具箱，将光标停在第一格的弹药上，按 A 键。



↑此时光标自动移到道具栏，在硫弹枪上点 A 键确定即可。

●"天地会特别指导手册"从本期起将不定期登场，欢迎广大玩家来稿，让我们一起来重新审视秘技的概念，共同钻研难以掌握的心法绝学。

GBA SONIC A

游戏推荐度:7	秘技实用度:6

●泰欧斯当"跟屁虫"

进入人物选择画面后，顺序输入↑、→、↓、→、L、→、R、→、A后，玩家选择SONIC进入游戏，身后就会出现泰欧斯。她除了形影不离外，也会攻击敌人呢！

——探寻音速状态下生存方法的MUMU

GC 星球大战 侠盗中队Ⅱ

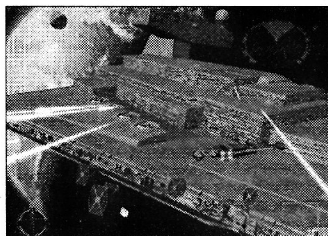
游戏推荐度:9	秘技实用度:9

●密码！又是密码！

在游戏的OPTION中选择PASSWORD后，输入以下密码即可得到相应效果，超实用——

LIONHEAD:打开モノクロ模式
BLAHBLAH:打开オ－テイオコメソタリ功能
COMPOSER:打开ミュ－ジツク・ホ－ル功能
EXHIBIT！:打开ア－トギャラリ－功能
？INSIDER:打开メイキソグゼテオ功能
THATSME！:打开スタシフ・クレジシト功能
ZT？！RGBA DISPSBLE:使用钛战机
PYST？OOO DUCKSHOT:可玩新关卡
！？？QWTTJ CLASSIC:一直过10关
CDYXF！？Q ASEPONE！:使用新战机
MVPQIU？A OH！BUDDY:使用千年鹰
JPVI？IJC RSBFNRL:剩余命无限

——觉得这游戏很难打的MUMU



←以近乎完美的画面表现风靡全球的GC首发星战游戏。难度不低，值得挑战。

GBA 风之克罗诺亚·梦中帝国

游戏推荐度:7	秘技实用度:7

●隐藏关出现条件公开

EX1:打通世界1~5的每一个小关(且红色圆柱体变为蓝色)

EX2:打通世界1~5的每一个小关且钻石全满(即30/30或100/100)

EX3:打通世界1~5并满足EX1与EX2出现的条件，而且打通EX1、EX2(钻石在EX1中要达到30/30即全满)

——准备拿稿费并贴上此卡换WE2002玩的张建辉

(木木:张读者玩过WE6后，表示要买GC。不过，GC版的WE发售日还没有确定，个人估计最快也要年底，这时间可拖得太长了)

GB 风来的西林2~沙漠的魔城

游戏推荐度:9	秘技实用度:8

●"奈落の果て"轻松突破

让A在1F被打倒，B去救援，成功后回到助屋并发生谈话，这时不断按B结束谈话，然后让B去仓库取一些极强的装备，再回到助屋并发生谈话。助屋的人让B选道具送给A，这时B选刚取出的极强装备送给A,这样A就可以一开始拥有极强的装备，突破此迷宫不在话下。(注:同一层迷宫第二次被打倒不能被救助)

——广州　卢永康

GBA 光明之魂

游戏推荐度:7	秘技实用度:7

●选用ADVANCE模式

当利用其中任一角色穿版时，先不要关机，待出现"电源……"字样后，下次再玩这个记录时便可使用A模式了，其中BOSS超强。

●清除记录

在选择记录的画面中同时按下SELECT和A键即可清除记录。

●在游戏中"暂停"

本作在战斗中不能暂停，但经过本人研究发现，战斗中按START键选择保存记录，当系统让你确定时，不去按任何键，会发现敌人仍在攻击，HP却不会减少，相当于暂停的效果。但这招对BOSS无效。

——QQ:75463966

GBA 魔法封神

游戏推荐度:7	秘技实用度:7

●利用加HP上限来复活：

在我方队伍有人战死的情况下，如果手头没有复活的魔法及道具的话，只要手头上有**たいりょくガン**这件道具的(加HP上限)，使用给死者后虽然没有马上复活，但会以刚才加的上限数值在战斗时复活，此时只要使用加HP的魔法或道具就行了。

●运气值上升至最高：

运气(**うんき**)是该作的隐藏参数，它关系着战斗中**うんだめし**指令的使用，逃跑以及合成的成功率等等，在游戏中占据重要地位，虽然游戏中设有许多加运气值的地方，但有此方法后，那些就都不用管了。方法很简单，在初期的思い出**の**村内西南角屋内有这样一个仙人，你只要找一个**うんきのもと**给他，他便会将主角们的运气值升至最高。

——忧郁飞花

GC 生化危机

游戏推荐度:10	秘技实用度:9

●抵消……

当你用刀或枪击中敌人且出血的一刹那，马上按START,再按一下，你又可再次攻击敌人，且敌人处于被攻击的状态……无限连击？？

——上海　陈智慧

GBA 露娜~传奇~

游戏推荐度:7	秘技实用度:10

●不是秘技的秘技

当主角一行人通过暗龙的试练，准备和草原牧民一族告别时，最好再去和那个曾经救过你的弓箭手唠叨几句，他就会送给你一把极好用的剑。给主角装备上，攻击力虽然比阿尔帝娜之剑弱十点，但却比其发动会心一击的几率大很多，经常三连击，对付BOSS非常好用。

——河南　史东旭

GBA 马里奥赛车A

游戏推荐度:10	秘技实用度:7

●删除所有记录

开机后会出现NINTENDO的字样，此时同时按下START和SELECT键，会听见一个声音且NINTENDO的字样会消失，然后松开两键，再按住START、L、R三键不放，然后按下B键，NINTENDO的字样又会出现，然后会进入一个选择菜单，问你是否要把所有记录删除。

——不能适应库帕的吴晓雷

GBA 光明之魂

游戏推荐度:7	秘技实用度:7

●影丸(カグマル)登场

影丸只会出现在普通模式，穿版后进入第二轮就不会再出现。忍者套装只有战士、弓箭手、魔法师能得到，龙战士最多会得到"おいしそうな寿司"。

□打倒兽人后，回到城镇时与武器屋旁的影丸谈话可以得到药草。

□打倒巨人后，在城镇抓到快速移动的影丸可得到いやしの雫。

□打倒**ブルザム**后，调查道具屋后方的桌子识破影丸的伪装得到鉴定之卷物。

□打倒**ミシャエラ**后，找到躲在道具屋后方树上的影丸得到寿司。

□打倒**イオム**后，调查鉴定屋前方的奇怪帐篷后回答"否"得到忍で钵金。

□打倒**ゼオソ**后，和道具屋前面的男性谈话得到忍で装束。

□打倒黑暗索尔后，调查道具屋前面的看板得到忍で腕轮。

——光明之魂MUMU

PS2 侍~SAMURAI~

游戏推荐度:8	秘技实用度:8

●对战模式中可以使用所有的剑技啊~

VS模式与故事模式一样，如果玩家没有学会剑技的话，那么VS模式中的人物也不能使用。不过有了以下秘技就可以解决问题啦！方法是在VS模式中按START键，然后按住R1不放，依次输入←、←、→、→、L1、L1、L2、L2、L1、→、←,成功后会有音效声。

●狼人？？

在VS或故事模式中，玩家按住R1键，然后摇动L3键4圈，就会发现控制的角色目露凶光……

——武士MUMU

DC 梦幻之星在线V2

游戏推荐度:9	秘技实用度:10

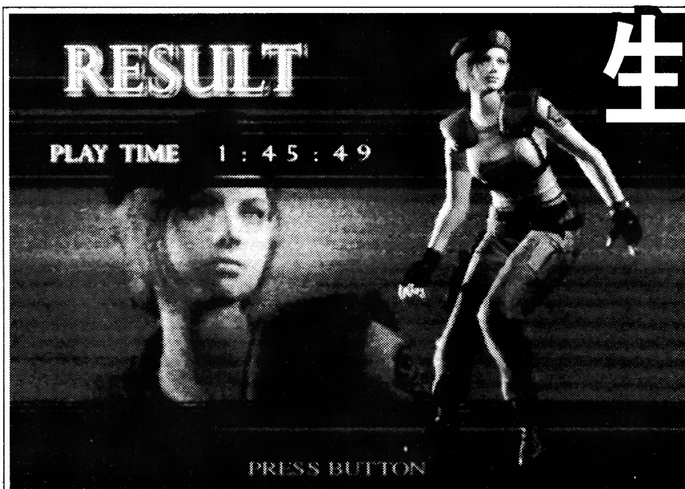
●直接就看到结局的好方法……

这个方法必须使用键盘，在标题画面闪动"PRESS START BUTTON"字样的时候，在键盘上输入"URAENDING"即可直接欣赏结局了。

——对结局不感兴趣的MUMU

●终于争取回了3个页码，不容易啊~大家多多来信，多多支持吧~~这个栏目可以展现你个人的游戏才华，一起探寻游戏的奥秘。

生化危机极限挑战



相信拥有 GC 的朋友都没有错过 CAPCOM 鼎力制作的 AVG 巨作“生化危机”吧？本作不仅在画面给予玩家全新的感觉，在游戏的打法与内容上也有颇多创新之处。其中还有历代生化都登场的隐藏武器以及极具挑战性的高难度模式，供打穿游戏后的玩家享受。而随着 CAPCOM 紧锣密鼓的生化新作开发计划崭露头角，电软自当不能错过对系列的详尽研究。从本期起，MUMU 借天地会宝地，不定期对众多人气系列游戏的深层打法进行研究，并有大量不为人知的秘密逐一披露，希望可以燃起大家对家用机热门游戏的研究热情。秘技天地欢迎读者来稿披露某款游戏的短篇“独家秘籍”，字数请控制在 1000 字以内为佳，希望大家支持。今次第一期，MUMU 先献献丑，来与生化 FANS 讨论一下 HARD 级难度下最快的翻版时间到底应该是多少。

时间挑战完成条件：

● 游戏的难度为 HARD ● 可以使用隐藏武器 ● 结局不做考虑 ● 剧情交代一律不看 ● 多余情节不发展（如：取得麦林枪） ● 总结出最佳路径 ● 不存储 ● 不上厕所（笑）

看左上方图片，该图是 MUMU 在第 6 期发售前抽时间打出的成绩（使用 JILL），1：45 分多一点，不是很理想，理论上说还可以再提高至少 5 分钟以上。创造该成绩的条件同上，相信有不少打机高手已经跃跃欲试，是否在更为苛刻的条件也能创造出更惊人的成绩呢？MUMU 不得而知，极待高手赐教。

配药方法揭晓！

●配药方（克里斯篇）：以 3、5、6 三组数字来解开配药室（寄宿舍－8）的密码。然后取得三个空瓶即可开始配药。方法如下——水＋UMB3、YELLOW6＋UMB4、YWLLOW6＋水、UMB10＋UMB7、VP－17＋UMB3＝V－JOLT，共 5 步完成。随后即可到大水槽的植物根部使用药物。

最速通版 MUMU 篇（本流程地图代号请按照上期攻略对号入座）：

○洋馆脱出（最佳时间 25 分钟以内）

洋馆 1F－9（调查血迹）→洋馆 1F－5（吃人）→洋馆 1F－9（巴瑞开枪）→洋馆大厅（上楼梯再下来得开锁工具）→洋馆 2F－1（黄金箭）→洋馆 1F－12（使用箭头）→洋馆 B1－4（洋馆钥匙）→洋馆 1F－22（药）→洋馆 1F－29（油罐）→洋馆 2F－16（犬笛＆ZIPPO）→洋馆 2F－4（唤狗得项圈）→洋馆 3F－2（换钥匙）→洋馆 1F－11（杀植物取得面具 1）→洋馆 2F－12（遇伤者）→洋馆 1F－3（血清）→洋馆 2F－12→洋馆 2F－13（点蜡烛、推柜子、取乐谱）→洋馆 1F－9（取得木纹章）→洋馆 1F－10（推柜子、合并乐谱、弹钢琴、换下金纹章）→洋馆 1F－9（用金纹章、调时针得钥匙）→洋馆 2F－15（躲蟒蛇得面具 2）→洋馆 2F－23（按右上、左下、右下推动铠甲得到面具 3）→洋馆 1F－26（按动画像得面具 4）→洋馆 B1－4（战 BOSS 并焚尸得徽章 1）→洋馆 1F－14（用徽章 1）→最终到达洋馆 1F－15。

○中庭脱出（最佳时间 10 分钟以内）

中庭－6（红色＝西、蓝色＝北）→中庭－9（得扳手后脱离）→洋馆 1F－15→中庭－5（放水）→最终到达寄宿舍。

○寄宿舍、大水槽脱出（最佳时间 20 分钟以内）

寄宿舍－5（取赤之书）→寄宿舍－1（推箱子）→寄宿舍－10（得钥匙）→寄宿舍－3（得钥匙）→寄宿舍－9（推书柜）→大水槽 B1－1（三木箱入水）→大水槽 B1－3（躲鲨鱼）→大水槽 B2－1（排水）→大水槽 B2－4（炮轰鲨鱼得钥匙）→寄宿舍－7（得杀虫剂）→寄宿舍－6（杀马蜂）→寄宿舍－7（得钥匙）→寄宿舍－12（移动书本拼图）→寄宿舍－13（一炮解决植物、得洋馆钥匙）→最终到达洋馆 1F－15。

○洋馆脱出（最佳时间 10 分钟以内）

洋馆 2F－22（推石像、得鹰币）→洋馆 B1－2（恢复电梯电力）→洋馆 B1－1（坐电梯）→洋馆 2F－6（得蓄电池）→洋馆 2F－3（取红宝石）→洋馆 3F－1（一炮灭蟒蛇、得狼币）→洋馆 1F－20（用红宝石、拼图得纹章钥匙）→洋馆 2F－30（得徽章 2 的部分）→最终到达洋馆 1F－15。

○中庭脱出（最佳时间 20 分钟以内）

中庭－3（用蓄电池）→中庭－5（收水）→中庭－3→中庭 B1－9（得扳手）→中庭 B1－6（转墙壁）→中庭 B1－5（引滚石）→中庭 B1－4（一炮杀蜘蛛、用炮轰蛛丝）→中庭 B1－2（转动墙壁三次躲滚石）→中庭 B1－1（推石像得零件）→中庭 B1－8（组合零件输入 4231 升起电梯）→中庭 B2－3（推木箱并传送）→中庭 B2－1（压碎木箱得火焰喷射枪）→中庭 B2－2（炮轰变异女拉开关放火焰喷射枪）→中庭 B2－4（取得徽章 2 另一部分并组合成完整的徽章 2）→洋馆 1F－14（取下另一块徽章）→洋馆大厅（用两块徽章打开铁门）→隧道（推石墩）→中庭－1（鹰币、狼币安在水池两侧坐电梯）

○研究所脱出（最佳时间 15 分钟以内）

研究所 B3－8（JOHN、ADA、CELL）→研究所 B2－1（密码 8462 得钥匙）→研究所 B3－12（得燃料罐，杀光怪物）→研究所 B3－5（补充燃料别跑动）→研究所 B3－12（安装燃料）→研究所 B3－14（开电源）→研究所 B3－10（坐电梯）→研究所 B4－2（杀波士解除电锁）→研究所 B1－1（取电池启动电梯）→天台（使用信号弹、一炮轰波士）→GAMEOVER。

■如果按时按照以上流程进行的话，时间应该可以缩短到 1：40 分以内。以上流程是 MUMU 目前总结的最佳路线，不知其他玩友是否还有更理想的方法来节省时间，或者有更快速的破解顺序？希望对生化有所研究的朋友指教。

注意：如果放弃使用火箭筒的话，MUMU 认为无法达成 1：40 分的时限，因为在 BOSS 上会耗费很长时间。另外，有几处致命的版图都有丧尸把守，例如洋馆 2F－1 下方的丧尸，MUMU 仅有一次躲过的经验，不知道大家有没有什么更好的方法（片头演示中是先向其开一枪再闪避，不知是否正确）？希望大家能够来信指出自己发现的捷径，并最好配上图片（手绘地图亦可）说明。

■行走的最佳路线上，风林个人推荐多多运用“洋馆 2F－1 至洋馆 2F－2”以及“洋馆 1F－26”两处。前者是向 3F 前进的最佳路线，而且在取得红宝石以及杀死蟒蛇的行动中，这条路线就更是节约时间。需要注意的地方是那具第二次经过就会自动爬起的爆走丧尸，一定要消灭，否则后患无穷；后者是画廊，走该路线可以避免洋馆 1F 右下方的众多麻烦，应该多多利用。

另外，玩家一定要给自己的行动路线制订好先后顺序，能不走第二次的路线绝对避免，可以节省时间的路线一定要多加利用，甚至不惜将该路线中的敌人消灭干净，这样对今后的行动将会带来方便，节省更多时间。

■克里斯方面，其实除了根据剧情发展的调和药剂的情节外，并没有什么难点。而且，火箭筒一个人取得后，另一个人也可以使用也使得挑战克里斯变的不必要起来。不过为了对生化进行更深入的研究，值得尝试。



●生化危机急待研究的内容有：真实生存模式的最速穿版、用匕首过版的方法、全游戏敌人躲避研究等等。急待有心人投来自己的心得。其他游戏也可。



E3之后……

打破脑壳也没想到NGC竟然这么强。听业内人士说(注意:这里指的是专业在游戏公司工作的人士,具体地说是开发员而非媒体从业人员或作者)——NGC与XBOX是一个量级的,无论是性能还是开发环境。

E3展出的NGC游戏令人赞叹。其画质当在PS2之上上,而不在XB之下。光源与阴影果然让世人见识到"硬件T&L"的威力。

任主机上的游戏多数给人以全新感觉,相对于XBOX上面的一些美式风格浓重的作品,对我们来说似乎更有吸引力。同时,XBOX也令人吃惊地展出了不少重量级作品,颇有些DC2的味道。遗憾的是PS2的作品,不但在画面上没有进步,更无甚创新可言——看得出它是多么想达到GC或XB的境界,哪怕是接近些也行!——但由于硬件的先天不足,"接近"也仅仅是一个梦而已。

一些人士指出,媒体要"中立"、要"随大势"、要"向日本媒体看齐",而不要"指责厂商"或对主机"倾向化"、"个人色彩"。

说到底,不要太"实话实说",则"一切OK"、"有利无害"。但问题是:

如今时代,连铁拳也卖不出去。PS2的大成功背面,多少也隐藏了玩家的一些无奈。

感谢

超大量读者以各种方式指出,DC版高达外传的B盘是可以打爆的。首先感谢大家的指教。由于天语工作失误,莱因总帅特将如何打败阿姆罗的录像收至第9期"电新"光盘中(爱好者必见),天语对总帅的支持表示感谢。万一大家觉总帅表演得也不够过瘾(因为天语听说有高人白耍阿姆罗21万多且不依赖僚机),则请玩GGB——用13式打HELL难度的GREECE面(表)——别说不能打,过了就是达人。而如果觉得GGB也很软(就像这阿姆罗这般EASY?),则天语愿跪地拜您为师。

龙哥热线 头版头条

<环球同此凉热>

这就是专业玩家!

提起用家用机玩网络游戏,大多数人都会认为那是将来的事,目前是可望而不可及的。但事实正好相反,DC的网络游戏早就如火如荼地展开了。方法也很简单,对DC进行一些设置,然后接上电话线即告OK。本人有幸见识了DAYTONA、AERO、PSO这3部代表着各自类型的顶级作品!PSO属大众型作品,可以这样形容PSO:只要是玩游戏的人,没有人会觉得这款游戏不好玩的(ONLINE模式)!即使是从不玩RPG的我也能从中找到乐趣,目前Lv45。但……本人天生一副RPG菜鸟的模样,加上玩RPG、SLG之类的游戏已得不到丝毫的成就感。之所以玩PSO,纯粹是为了考察其游戏性,仅仅是"玩"。您还别说,PSO的游戏性还真是强极(但不上线就永远也想象不到PSO的优秀)! 伴随着SEGA转型专攻软件和PSO的出现,我们有理由相信,若干年后,那些以CG为卖点的游戏将走向绝路,游戏业将迎来又一个春天!

PSO让我觉得好玩,而下面的两部作品却让我为之"疯狂",游戏者HEAVY USER限定!它们是梦美和飞空之舞i。

托梦美排行榜的福,我第一次上线玩的时候只要把"LYF"这个名字一亮,就没有人不知道。随后几天,我让所有的日本人都见识了"火箭"的威力(笑)!这么说吧,用"火箭"我还从没输过。但总是赢也不是个办法,后来就都是用弱车,输了几场后,心里踏实了许多。(- -;

只有遇见其他的火箭车手,我才会把火箭又搬出来(汗)。有时和其他的火箭车手交流心得时,发现彼此对火箭的看法竟一模一样,只是驾驶方法有所不同。常常引来一帮围观者(非火箭车手),他们时不时的提一些问题,一些日本人的英语水平不是太好,会英语的人会热心地充当翻译的角色。我们无所不谈,以至于我手头上的那本《英汉词典》也几乎被翻烂(大汗)。因为这里汇集了各国的梦美爱好者,可以说是清一色的铁杆,甚至连年龄也相差无几,基本上都是上班族,与这么多志同道合的人交流真乃一大幸事。话说回来,在对战的时候几乎遇不到对手,哎……都得怪自己当初练梦美练得太狠了。(- -;

注:DAYTONA排行榜的TIME ATTACK模式共8条赛道的总成绩和单圈记录,我已全部拿下!中国上榜人数不断增加中……欢迎登陆梦美网页查询(龙哥报告:主页洗内!)。补充一句,TIME ATTACK和SINGLE RACE之间区别很大,将二者的成绩进行对比,即可发现其中奥妙。

在AERO就不同了,由于我是从最底层奋斗上来的,刚进去的时候是被人K,后来是K别人。当你把那些"高手"们逐一干掉的时候,成就感大得难以形容。因为你战胜的是活生生的人,而不是电脑。在对战时,你可以感觉到对手的心情:高傲、恐慌、狡猾、冷静……当你打出些名气后,就会有人慕名前来挑战。你也会有一些老对手(老朋友),棋逢对手是最爽快不过的了,一见面,打声招呼,然后大战几十回合当然是免不了的(^-^)。最激动人心的当属定期举办的"网络游戏大赛",大赛期间,就像武侠小说中的英雄大会一样,各国高手们齐聚一堂,且派系(战队)林立,自我感觉酷极。在这里,你可以很清楚的看到自己到底是什么实力,以后的路还有多长……得不得冠军倒显得不那么重要了。来吧,都来加入我们的行列吧。(^-^)

截稿时,AERO总上线游戏时间近1000小时(汗)……

老大:我上次稿子延期的事,我倒无所谓,但很多AERO迷都等着看呢。这次你总得对AERO迷们说两句吧。/(^-^)

桂林 LYF 2002.5.10

龙:你老先生连网络情绪符都成了日式的,可见交流极多。在下佩服之至。m(._.)m

龙哥向本栏第六期中的"光之帅男"读者致歉

●一号机选择BEAM手枪,2,3号机BEAM手枪或BEAM RIFLE(3号机推荐!)

先让2号和3号机躲在地图最下方偏左,自己一个人去中间偏右的地方诱敌,看到BEAM就回头,多数引来的是RX-78,注意:RX-77在附近,尽量远离他,RX-75移动慢,不理他,回到地图底端,不出意外RX-78会从那个长方形高底右侧进入,2。3号机进攻,选远距离,从三个方向打他,NT也挨不住!注意回避BEAM!多练习平移!左左或右右,GUNDAM靠近时松开锁定,前前不放加左右键快速回转,远离他(肉搏没有胜算)!将距离保持在400-500左右,若他接近友军就不断射击,可以使他离开(为了回避BEAM),将他磨死后面就好打了,打完GUNDAM最好自军全在,HP不要进,有100-200就够了,自己最好高些!(我打时自己剩600左右,头没了,盾剩100,机剩200多,头,盾没了,3号机HP100,完好无损!)

接下来去打RX-77,这是他应该在附近了,全部使用肉搏战!砍死他!!!主意,若距离远接近时要学习MS-09的移动方式S形推进。他不是NT,所以也不会躲BEAM,只不过HP高些,实在不行就撞他,让友军打。

最后去打RX-75,接近时他会疯狂射击,只要接近他后,他就只会逃跑了,若自己HP不足就躲吧(我打时自己只剩200了,头,盾全无,2号机报废,三号机HP剩600多,头,盾都在!(奇迹)),接近后,砍他就行了,他移动力好差!!!

结束时,我剩150左右,三号机砍死他的。

多练习几次,另外靠一定的运气才行。重点:引GUNDAM时千万别把RX-77也同时引过来了!切记。 (所罗门的恶梦·网易/龙哥m(- -)m)

↑玩笑。天语向国内高达迷的执着致以最高敬意。不少朋友为作战成功,精研日本高手情报资料,此实为成长必须之路。请大伙儿注意,这事儿还没玩。不说这个了,值此一代天骄"彩京PSIKYO"被收购之际,电软与电新将对彩京游戏进行文字和影像方面双重回顾,爱好者请与天语联系。

飞空之舞 i(OFFLINE)

心得一篇

XTT13★41:

我是上海的芭月望,希望你记得。我写了一篇 i 的攻略——6 期已看过,LYF 只对在线玩作了指导,故赶紧写篇单机用功略,以求引玉。水平不够不要采用,我不喜被人嘲笑(像那个梦美四十多名,还号称"只有我们这些人才懂得这些数字背后的意义"的人,嘻嘻)(龙:怎么,你竟敢嘲笑梦美玩家?!你…你……!茄子读者勿怪)攻略中各数据及方法均经验之谈,应该很有用。SC5.2(太空频道 5 二代)好久不玩了,但想起一个小技巧,可能不少人还不知:游戏中出现一代的音乐或被救人群发出欢呼又或 SC 标志性 3HIT……时按任一键打节拍,会有外星人出现,并加百分比。——第四关中最多,就在拉拉队被救下来后。——若要 100%过关就需要这技巧。我第三关常规全按对,但有外星人没找出,只 97%多一点过的关,懊恼。

不过不知用秘籍会怎样。(龙:谁会用秘技?)

—— 飞空之舞 i ——

对此游戏不做评价,能玩的人自有"感应",玩不了的人看不懂。抱歉,L.U 们。NEW GAME 时,ADVANCED 必须,因为难度并不比 NORMAL 高多少,但细节处会更有感觉。训练 24 关,全通即出现任务 8 关。通关后必哭。初学者可先用 F/A18(大黄蜂)过地面 8 关,之后:

进入 OPTION, BLACK OUT/ RED OUT 设为 ON, AUTO GEAR、RUDDER 为 OFF, WEAPON/TAGET SELECT 设为 MANUAL,摇杆 TIGHT,其余自便。

32 关不一一赘述,选难关略作介绍。AIR ATTACK 数第 5、8 关难。推介 F86,机炮和机动力均能让初学者满意。

A。5:保持极度信心,上来加大引擎出力(油门),桥头几个目标务必一次搞定。之后向右转的过程中,力求消灭眼前一切目标。需自信,确定击中就不要回头!慢慢减速,顺利的话此时应处在另一大桥右侧,有信心的玩者可从桥下钻过,消灭下面一个目标(不行只能绕一圈回来打了)此时机头正好朝向来时方位,若前面有漏掉的话,剩下三四十秒足以实施补完计划。CLEAR。

A。8 上手稍等几秒,作 180 度转身或翻腾(用 LOW G YO YO 更佳!),调整出力,以 400 速度追靶机,至距离一二百时,速度降至 385 上下(与目标速度同),机身水平右倾约 40 度,摇杆稍向下拉,准星死死咬住目标。CLEAR。——日本有人打出 180000 分,即 F86 弹无虚发。

SURFACE ATTACK 很简单,只要投弹时机体不要过于靠近地/水面就行。(以防炸伤自己?)

DOG FIGHT:与飞机的白刃战,难度中。谨慎发弹减少浪费就行。

二十四关全过了?!知道好了吧。此时哪怕凌晨 2 点,玩者也必难关机,终于能玩 OPERATION 了!O.8 大关,关关经典。此时应知道 CRI 的苦心了——不玩前 24 关,此八关过关好像不可能。

O.1:航母起飞,三架 MIG-29 击坠,着舰。着舰时注意,速度慢比快好,高度底比高好,必要时打开 AIR BREAK。个人感觉此关大黄蜂比 F14(雄猫)好用。难道是因为美丽的雄猫因其可变机翼而少带了两枚导弹?CLEAR!

O.2:摧毁坦克后正得意,敌增援飞机出现,F16A×2。无信心用子弹灭之的应选有导弹的飞机破此关。注意:此两辆坦克虽极坚硬,但他们中间的我方 VIP 车辆只需一粒子弹便炸!另外,不可让敌机空出手来攻击我方车辆。CLEAR。

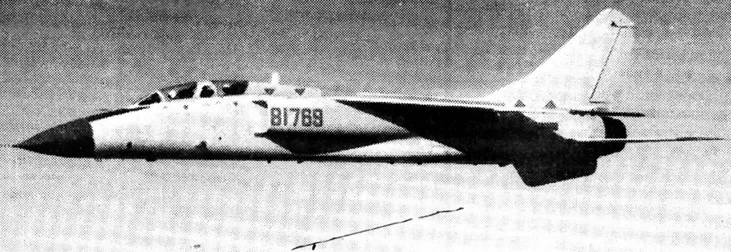
O.3:保护输送机,击坠敌机。全凭 DOG FIGHT 所学,理应一刀拿下。不过,对方是 4 架强大的 SU-27(侧卫)。CLEAR!

O.4:若子弹用得好,则不必理会地面干扰你雷达的车辆(右下角大雷达无影响,目标发现雷达不灵而已),转身击坠迎面的两架 F15。几十秒的问题。CLEAR!(听上去……有些简单?嘿嘿)

O.5:推介 F15E 对空对地兵装,AGM6 枚迅速干掉逼近输送机的坦克(这时 TAGET SELECT MANUAL 的作用显现!)回身废掉增援的两架 MIG-21(歼 7?)即可过关。但还是要注意不让敌机有空攻击输送机。CLEAR!

O.6:头痛吧?空中加油,一切看技术,无敌人。这里提供一个重要数据:加油机速度大约 340,以不装弹的 F15 为例,缓缓赶上去后,出力至 80%左右即可保持与之相对速度为 0,CLEAR。此关我最快 48 秒,其余几次都一分左右,算得上中等水平? O.7:F/A18×3 军舰×2。一上来敌机极可能发导弹,避之。同四五关,主要目标是 SURFACE TAGET,灭之即过。但第一次玩的话应该是不知道的,所以鼓励大家全歼敌人!此关不理飞机情况下,我最快 11"80,还行?(其实这关相对较简单)

O.8:来了,本关只许用好用但难用好的 AV-8 鹞式(《真实谎言》)。着舰补给后,建议不要垂直起飞——慢且易成攻击目标。正常起飞后由于敌机较弱(TND-IDS×2),可轻松取之。补充:着舰后飞机自动驶向起飞位置,这一时间极长,可能敌机会攻击 CV 扬陆舰。故着舰时灵活运用垂直降落机能尽量靠近起飞点。资料篇中日本玩家从右边舰体突出部分离奇着舰,只用 2'15"过之。由于他有两段几乎一样的录像(VER 破损/未破损),所以他一定是在 REPLAY 中段进入不停"演练"而成,但仍可看出他功底深厚。真正游戏时,任务中失败取其 REPLAY 从失败前一段开始打的话,就算完成也不让过关,更留不下记录,至多有个漂亮的 REPLAY,极硬!此关我最快 2'57",CV 未被攻击。



天语玩模型时,正上初中,曾看过时价 400 大元的武藏,完全 MADE IN JAPAN,不涂装都很酷。那时什么兵器杂志都买。现在因为 GGB,重买《兵器知识》和《坦克装甲车辆》。我以为,这样可加深对游戏的理解。

有必要解释的是,选 ADVANCED、BLACK OUT ON 等等决非刻意追求难度(重度玩家不是 BT 玩家)。只是寻求一种厂商想给你的感觉,不这样对不起人(包括自己!)。比如在起飞后你很自然地收起起落架时,是否觉得离"海空卫士"不远了?

—— 一些心得(重要!) ——

导弹方面,敌我正对时(HEAD-ON),距离 3000-6000,用中距离导弹 MRM,但必须在对驶情况下,若对方转向,不可浪费导弹。对驶时短距离导弹 SRM 发射不能。追尾时(CHANCE)方向一致则视距离定导弹,距离近(1000-3000)且方向略有不同时,即在其侧面,SRM 命中率高。发弹需等自机平衡时即 HUD 的水平表位于屏幕中央,且自机方向与导弹方向一致时,才有把握击中。

射击方面,应该是较难了。初学可用扫射——先将准星对至目标框正中的上(下)方,边射击边向下(上)压机鼻,但效率自不如熟练后的"死死咬住"!感觉上 HEAD-ON 时击中比 CHANCE 容易,但危险就大了。LYF 达人说的两机同毁的情况会让你拍疼大腿。

↑CRI,现隶属 SEGA-AM2 公司。AD 系列,是知名的飞行模拟游戏。特色就是真实,绝大部分数据都是从日本航空自卫队取得(有日刊《德利麦加》为证)。CRI 现地取材,加之 SEGA 家族公司制作游戏时特有的韧劲儿,在日本有一定人气。待到游戏发售后,天语也很想试试 PS2 版的 AD4。

LIGHT USER——有读者问这个词是什么意思(绝非杜撰)。1、这词是日本人发明。2、这是中性词。3、词义:无法和游戏制作人产生共鸣的玩家(文批)。至今无法适应街机摇杆的"高手"(武批)。

"舞"方面,无非是不计代价绕到敌人后方。舞的技术太多,最难使用也是最高深的就是 HIGH G YOYO & LOW G YOYO!(眼镜蛇动作?不会用,望"大佐"们教导)。具体方法在 CRI 早先出的飞空之舞 2 里。2 似为了 i 而作 ,游戏很深,只有 24 关训练(和 i 的不同)。玩过 2 后会觉得 i 的难度有所下降(玩家水平上升之故!),若觉无法自行参透,电软曾有 2 的攻略,可作教参。

躲避方面,最难。子弹的话,全看敌人技术(笑)。导弹要靠自己。方法多,要领是极度沉着——导弹飞近前不可乱说乱动,将速度调至最佳(李达人指出 F2 在 350KT 下最灵活,与 2 中所暗示的数据不谋而合,大多快速飞机均在 350 时机动最大)。等导弹将至时突然改变方向。各种变相方法中最可靠仍是 YOYO! 自机速度不够用 LOW G,速度过快用 HIGHT G。其他如打转转弯、翻腾、低空避弹(让导弹打到地面或建筑物!)、人为失速……虽可行,但我不常用。另外,若觉得飞机太难控制、游戏难度过高,可练习 DC 梦美(同出 SEGA 豪门,血统纯正)!以加深对小摇杆的理解。我即是在 0.6 关碰壁后,练了一会火箭,回来即加油成功;而此游戏通关后,火箭三七道单圈最快进步至 15"218,神奇。

由于时间和经济上的问题(汗),我的总飞行时间才 30 小时,且闭门造车,从未在线玩过,毫无实战经验。故以上可能只能用于单机作战。所述各关打法纯属个人习惯,不必拘泥。由于关卡设计太巧妙,各种奇怪打法可见本作资料篇《飞空之舞 i——不必等待续作了》。此篇 FANS 必买,任务少而难,另有极多珍贵映像。推荐一段名为"大型战斗机对决,反击许可等待"的录像,请准备好手帕观赏。(龙:擦汗用?)

如果 i 是军校,《皇 X 空战》也可以算是幼儿园中班了。还真巧了,本人只上过几天幼儿园……(龙:你这是怎么说话呢你!!!)

区分普通和重度游戏有一方法:初次游戏时,若还能抽烟,基本确定是普通了。

天天,最后推荐一首我以为最好听的游戏音乐。虽知你不喜欢 RPG,但《飞龙 RPG》的片尾曲一定能打动你,记得好像就是 CD4 的第 4 首歌。其实飞龙 R 不能算是 RPG,其战斗有如 STG,若编辑部还有 SS,希望你能玩一下,定会觉得只有此曲才能配得上《飞龙》! 祝 顺利!

P.S:6 期上有读者问 DC 黑屏的之事,可能是因为在插手柄的电路板上标有 F1 之处上面两个焊接点间的元件坏了或脱焊。我在手柄失灵后在店家用 120RMB 修过一次,后来就发生过这事。打开后发现此处被店家换成了一个保险丝,正是其脱焊引起故障(原本上面是什么或有无元件不清楚)。可让此读者检查一下,坏了就换个保险丝(很小,像电阻一样的那种)。若无保险丝,焊一铜线也无大碍——我就是不慎将其弄坏后焊了根电线上去(汗),一年多没出问题。

(上海 芭月望)

前言:写此文的时候,我强烈地觉得游戏的概念被我们理解得扭曲了。一个游戏就像一首歌曲一样,没有大小制作之分,没有新旧程度之分,唯一区别的是它们的主旋律不同,哪一种最适合您现在的心情,它才是正确的选择,它才会令你"真正的"开心。不要对某个把赛车游戏当成最爱的人嗤之以鼻;也不要笑拿起手柄只会踢足球的人不懂得 RPG 世界观的庞大……除去眼、耳的感观,直接用心与游戏的接触,你未必够深——每个游戏都有他的精彩,每个人都有他自己的游戏世界,即便做为井底之蛙,我仍乐于期待其他的青蛙述说他看到的天空是怎样的美好,因为我们的心灵是相通的。

"青蛙"的世界 ——DDR 之恋

好稿自当重酬

长春 李一卓/GS 责编天师力荐

本人也算是个资深游戏者,玩过资深游戏者玩过的游戏,有过资深游戏者有过的感动,为很多个精彩的 RPG 所震惊,所叫好。但也许是周而复始的闯关倦了,倦意在心底累积的多了,终有一天在我看到一个叫 DDR 的游戏时爆发了出来,使我对这个游戏一见钟情,从此便深深"陷入",喜欢不已(还能记得那是 98 年的夏天,算一算,四年了)。

后来,作为与 PS 派之间口舌之争 N 年的 SS 派的带头者(笑),我作贼一样为此购入了 PS,痛并快乐着。开始是用手柄,倒也玩的开心,后来玩不出什么花样了,试着用跳舞板,则更加被"四个箭头"的魔力所征服,也开始感受到了游戏制作人的本意所在。

就在我自我感觉"十分良好"的时候,我不禁提起勇气,上了街机的跳舞台,也走进了观众的视线里,可这时我才发现街机厅里的众多高手的舞步何其漂亮,其水平是我望尘莫及的,第一次看到高手的"演出",我至今难以忘记,这再次改变了我对这游戏的敬佩之心。

经过了街机厅中的漫长的练习,我得到了一些要领,更可贵的是结识了众多和我一样着迷的 DDR 迷,我们互相学习新的舞步,互相讨论新的跳法,一起观看、钻研日本大赛的 VCD 到深夜……街机厅中的经历对我来说是极其宝贵的,我想对很多玩家也是如此,因为在这里可以学习、交流;这里的游戏可以秀出来;你的努力也可以在这里换得掌声,换来我们继续努力的动力……如果没有街机厅里的经历的游戏生涯,始终是带有遗憾的,我以为。

也许最开始"跳舞机"的流行风就是偏得的,她的新鲜注定只能得一时之宠。一天又一天……DDR 的热潮退去了,渐渐的冷了,跳舞台被冰凉了,也冰到了我的心。我等翘首期待的 DDR 新作问世的时候却被"电玩迷"们骂的狗血喷头:"换汤不换药!"(龙:本部天师是也。请作者谅其无知……)可是想一想,KONAMI 在音乐游戏操作上的垄断地位,又岂是她自己敢轻易尝试换掉的(当初在 DDR4 时试着加了一个 6 键模式,饱受恶评之后在后面几作中都看不见了)?改,改不得;不改,又要遭骂,我能理解制作人的无奈,无奈中的创作是痛苦的,"四个箭头"早晚要黔驴技穷的,BEATMANIA 系列已经划上了一个并非圆满的句号,街机厅不断在关闭,DDR6 被搬上了 PS2……吾等苟延残喘,不知道还能活多久。

由此文的延伸:我们的玩家现在与日本的玩家相差的已经很小了,硬件、软件,可以说丝毫不差,但排名榜上的中国玩家的名字还难寻之,虽说玩游戏远不用带着国家荣辱那么严重,但那么多别人的游戏成绩都是让我们咋舌的,这说明了什么?我相信我身边的朋友,他们之中英雄辈出,但我想是他们的游戏太多,选择起来太容易,轻松的玩到了所有的游戏,却看不到任何一款游戏的所有(龙:即"全部")。玩龄十余年,却没有几个拿得出台面的成绩,这是 D 版的"副作用"?还是我们的悲哀?

作为游戏迷我们每一天遭受着旁人误会的眼光,我们为游戏痴狂,前赴后继,为的是向大家证明游戏不是碌碌之物;作为游戏迷中的"偏执狂"者,我们还要背负同仁们的不理解,大声的为我们深爱的游戏呐喊,因为我们热衷,崇尚我们喜爱的游戏,游戏的世界本来应该如此的。

兴趣是最好的老师;理想是我们努力的方向;我们对喜欢的游戏付出了一切,我们喜欢的游戏令我们痴狂,痴狂,使我们忘乎所以。(完)

今天,你给电软投稿了没有?

今后对于相当多种类型的游戏,电软会大力提倡,每个编辑都要自己写攻略。而读者所感所想所研究,如果你怕稿件被错过,可以和天语打招呼(百万级 RPG 巨作请致其他编辑),我们在照面时应了的稿子,一般都会兑现。

例:黑省哈市读者的五频道 2,本期未登,下期热线全文放送……



请此画的作者与天语联系地址。QQ:44813464

↑VF4,实乃究极格斗游戏。天语愿把和尚心法全盘托出(现在是时候了,本人终于有些开悟。敬请各路高手届时不吝赐教)。得知 VF4 进化版的消息属实之际,天语恰从五段升到十段,VF 正式入门,街机十级水平达成!VF 是个让人流眼泪的游戏。天语已开斋破戒,雷飞绝不吃素。^ ^

游戏·点评 gamebar

责编/宇部

鬼武者 2

机种：PS2　厂商：CAPCOM　类型：AVG　媒体：DVD－ROM



没有想到的是本作与前作相比较居然有了质的飞跃，虽然仍旧是属于"青春偶像剧"一类的作品，但本作已完全磨灭了前作中的那些拖泥带水的东西，从而给人一种更硬派，更AVG(做形容词)的感觉，况且松田优作在日本的知名度也绝不比金城武差。这只是CAPCOM一年来的成果啊！佩服！

在图像方面我无话可说，如果非要给本作的图像下个定论的话，那就只有一个字——绝！真的，这么多的PS2游戏中我怎么也没有想到CAPCOM的这款AVG游戏能够如此出众，现在想想甚至与NGC上的"生化危机"也在一个档次上！尤其是光源处理，真是恰到好处，为游戏增色不少；而CAPCOM对水的刻画也达到了相当高的造诣，自然而又真实的流动，实在是让人无法言表(谁说PS2的机能对水的刻画不真实？)；而在游戏的开始阶段，那个村子里下着雨，雨水顺着房檐往地上滴，感觉是多么的真实啊！CAPCOM，用心良苦了！

说了这么多表面的肤浅东西，再说说本作的重头戏——也就是作为一款AVG游戏所拥有的灵魂。前所未有的爽快感与AVG独有的冒险解谜完美的融合使得"鬼武者 2"的精华尽显。在谜题方面，小到移动拼图打开宝箱，大到填写数字横竖相等，让人感觉既不复杂又不失乐趣，实在妙不可言！而相比前作，敌人无论从种类还是数量上都大幅增加，"魂"的设定也更加丰富，多角色多分支也是让人感到十分兴奋，过关后还有附录的存在，包你大吃一惊！

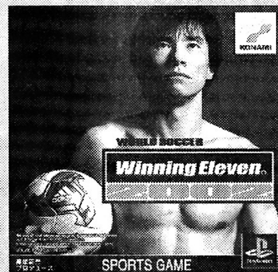
最后，我实在是找不到任何缺点，如果你爱挑毛拣刺的话，那你就拿它那不伦不类的剧情开刀吧……不过——我喜欢！

——哈尔滨/李万鑫

角　色：8.5	操作性：9.5
画　面：9.5	创　意：9
音　乐：9	移植度：——
情　节：9	总评价：9.08
游戏时间：通关两遍	

世界足球胜利 11 人 2002

机种：PS　厂商：KONAMI　类型：SPG　媒体：CD－ROM



没想到在众多新主机已成为主流的今天，KONAMI仍然没忘记买不起PS2只有PS的WE铁杆们，在PS2上推出WE6之际，同时在PS上推出了WE2002。

片头的CG动画非常精彩，QUEEN有点狂野的歌声和着绿茵场上激烈球赛的画面，实在令球迷大呼过瘾，一下子就可以调起人玩足球的欲望。令中国球迷为之兴奋的是，CG动画竟然出现了中国队员在训练场上练球的画面，虽然只是一闪而过，但也着实让我惊喜一下，难道初次入围世界杯决赛圈的中国队会设计的比前作更强吗？进入游戏，一只硕大的足球；飞火流星出现在面前，世界杯专用球啊！此作可选球队达到了54支，另外满足一定条件就可使用所有的俱乐部队，还有好几支隐藏球队，令人兴奋啊！然而不知是不是PS机能已被发掘尽了的缘故，画面相比与前作没有丝毫的提高，不过球员的资料都是最新的，并且第一次在PS主机上使用真实姓名与《WE6》相同，这一点一定让大家高兴吧！如果此作也被汉化的话，那么该多好呀！个人觉得本作相比前作，球员的个人能力设定有着普遍的降低，但似乎比赛场面激烈程度丝毫不比前作差，也许还更胜一筹。不由得对KCET制作足球游戏的水平更加佩服了。

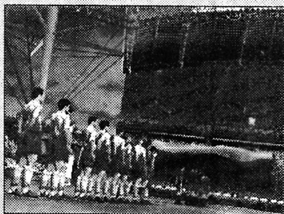
不管怎么样，本作的系统及操作手感等等都还是秉承了该系列的优良品质。对于没有PS2的WE铁杆来说，大家一定不要错过它，本人在此强烈推荐！

——昆明　周剑刚

角　色：——	操作性：9
画　面：8	创　意：7
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	总评价：8.5
游戏时间：一周	

FIFA 足球世界杯 2002

机种:PS2 厂商:EA 类型:SPG 媒体:DVD－ROM



整款游戏带给我们一种另类的风格。大家习惯了柯那米的《胜利十一人》后,不如换换口味。也许你会从中找到快乐和一份新鲜感。

在大幅度的改良和借助强大的PS2,画面到了极点。人物的表情,烟火的释放,达到了真实度100%(夸张一点),和看比赛一样!团结就是力量游戏强调了整体化一。玩家要注重配合意识,在掌握好技术的同时,对操作系统也得非常熟练。调兵遣将,定位球、角球的发射也是必胜的关键。游戏的唯一缺点就是动作稍慢,过于真实,爽快感骤减。

总体来说已是上乘之作了。希望它和《电软》说的一样:用你的拳拳真心,用你的不灭激情将足球的旗帜再度擎起!当你在电视中欣赏着世界杯时,真·玩家,真·球迷们真正的'战斗'摆在你眼前。拿起PS2,放入FIFA 2002,它会与你共同渡过国足征战世界杯的日日夜夜,Now Loading……

角　色:9	操作性:9
画　面:9	创　意:7
音　乐:8	移植度:——
情　节:——	总评价:8.4
游戏时间:超过看球时间	

——河北　高磊

哈利波特与魔法石

机种:GBA 厂商:EA 类型:AVG 媒体:卡带



本游戏基本上忠于童话原作(如果也想爆机,笔者建议先将电影欣赏一遍)。该游戏的解谜成分非常重,开始较易上手,但千万不要被假象所迷惑,到了后期游戏真是变态的可以(爆机后笔者发现脑细胞伤亡惨重)。游戏的画面做得较为出色,值得一提的是本作的3D人物,2D背景,尤其是在飞行比赛中,GBA的强大机能发挥得淋漓尽致,飞行特技的3D效果定会吸引众多玩家的眼睛。游戏后期森林中云雾弥漫的效果,使本身发暗的GBA屏幕更加"模糊"(由于感动的泪水+颤抖的双手),真不愧是EA啊!

此作并非完美无暇,不能即时存储就是令人遗憾的。玩家往往要经历八十一难才能达到下一个存储点,这是极不利于笔者这种"地下工作者"的。但从可选12种语言进行游戏的方面上,充分体现了EA公司还是很为玩家着想的。

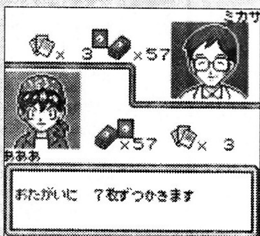
总之,这款AVG游戏不失为一部经典,对有头脑有自信的玩家,不妨试一试。

角　色:8	操作性:8
画　面:9	创　意:9
音　乐:7	移植度:——
情　节:7.5	总评价:8.4
游戏时间:40小时以上	

——河北　石盛皓

口袋妖怪卡片 GB

机种:GB 厂商:NINTENDO 类型:ETC 媒体:卡带



一款由正统"口袋"系列引伸出的新军——"卡片"系列第一作。此作迎合当时市场上的"卡片化"风格,在日本深受欢迎。

由于日文太多,加上剧情的枯燥(极!),所以在日本隔海的邻居家里并不流行。可如果真正玩进去,趣味性还是非常强的!此作系统非常人性化,如果战斗中突然有事,那么你就可以关机走人,当你回来,只需开机就又能从你的回合继续开始了!(SK大法依然适用)。

本作趣味性在于,不必通信也可完成图鉴!于是便可以完全沉浸在个人空间里,不必与他人分享,独占!但有一张不在序列号里的卡片还是需要联机,但不影响图鉴(它叫"妙蛙花LV64"),由于战胜同一人每次奖励相同,便有了多次挑战的可能,让不多的敌人有了更多的战斗!本作怪兽卡LV是固定的,不会升级,必杀完全取决于能源卡,所以,加上效果卡这三类卡,如何分配着实让人头疼,不过趣味性就在其中!笔者已完成图鉴,各位努力吧!

角　色:8	操作性:9.5
画　面:8	创　意:8
音　乐:7	移植度:——
情　节:5	总评价:7.5
游戏时间:25小时43分	

——辽宁　邓尧

生化危机(BIO HAZARD)

机种:NGC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 媒体:8cmDVD



在激烈的次世代主机竞争中,capcom公司毅然在NGC上推出《生化危机系列》。令人恐怖的音乐和超逼真的画面,全方位的进化,给我们带来了全新的冲击和感受。

CAPCOM公司居然要将《生化危机》逐一移植到NGC上,是否说明CAPCOM对这类恐怖游戏的制作要求已经尽善尽美?游戏将各种角色都刻画得淋漓尽致,背景也大幅提升,不像以往那些用马赛克所组成的游戏人物和背景。而对于重新温习《生化危机》系列,也增加了许多毒蜜蜂,巨大的变异蜘蛛、吸血蝙蝠和狩猎人,使我们更加融入紧张刺激的游戏气氛当中。虽然没有了《生化危机3》中的追踪者紧追不舍的那种紧迫感,但在NGC上所表现的效果会为你带来脱胎换骨的变化和超逼真的画面,对于人物的描绘以及每一个动作都做了很细致的调整,又在人物动作中增加了许多以往作品没有出现的动作,对于这一切玩家绝对会知足。

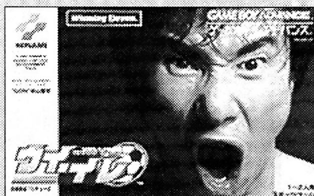
虽然NGC并没有随着《生化危机1》的推出而大卖,但CAPCOM依然会继续他的梦想。

角　色:10	操作性:9
画　面:10	创　意:9
音　乐:8.5	移植度:——
情　节:8.5	总评价:9.2
游戏时间:直到下一代的推出	

——湖南　陈刚

世界足球胜利 11 人 GBA

机种:GBA 厂商:KONAMI 类型:SPG 媒体:卡带



注意!狼真的来了。这回可是货真价实的正宗 WE 系列作品,绝非江水湖水。而且此次的 WE 系列新作对应三大机种一并发售(还有 PS2 的 WE6 和 PS 的 WE 2002)。广告全由中山雅史代言,气势很猛。

本作,完全可以说是移植自 PS 版本 WE。而且除了画面换成 2D 以外,竟然将操作感完全带入。包括界面、系统模式、解说配音等等,均做到移植。托 LR 键位设计的福,WE 的操作性得以保证。其中 A 射门、B 短传、BB 起高球、LBA 围抢、连 L 假动作、LB2 二过一等等。球员动作异常丰富流畅细腻,怀疑也用了动作捕捉?!庆祝方式也几乎完全移植。PS 版 WE 玩家可轻易的感受到那种熟悉的不能再熟悉的气氛。在这种从 3D 到 2D 的机能大倒退的前提下,还能将游戏性超水平的保留。移植度之高,绝对令人咋舌。简直就像是用比较糟糕的电视玩 PS 版 WE 一样。

另外值得令国人自豪的是,本作是由上海科乐美参与制作。绝对有理由相信随着时间的推移,GBA 上定还将出现超水平表现的移植及原创优秀作品。我们拭目以待,更拭币以待(笑)。

角　色:——	操作性:10
画　面:6	创　意:——
音　乐:8	移植度:8
情　节:——	总评价:8
游戏时间:与世界杯同步	

——南昌 严俊

昔日重来(カエル B バック)

机种:GBA 厂商:角川书店 类型:RPG 媒体:卡带



笔者一向对由日本两大"书店厂商"出品的游戏有点好感。虽说不是什么大厂大作,但玩起来很上手,,操作简便入戏快是本作的特点。

剧情是本作最大的卖点。虽然世界观并不大,甚至可以说是小的很。只有一张小小的地图,区区 6 个分支地区。充其量只能算是小品级游戏。主人公的身世和宿命单刀直入,看似单薄。但倒叙的剧情发展就调足了玩家的胃口。通过不断的返回历史来推动主线,并从中参入大量的调味料。利用玩家自身无限的想象力与理解力,无形中就营造出绝佳的空间感。这点颇似黑客帝国的制作理念。本作总共有三种通关结局,达成的方法也略有不同。只是结局有点太仓促了。至于是头重脚轻还是游戏好玩舍不得穿版就不太清楚了(笑)。

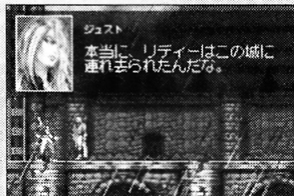
战斗系统完全借鉴于 DQ 的视窗式,这通常是比较节约机能的设计。精灵的设计也中规中矩,只是属性相克就不是很明显,6 种精灵能力也不是很平均,有一两种几乎没有存在的价值。但本作难度则意外的没有跟随时下的休闲大势。没有足够的练级,寸步难行,为此很容易影响游戏的进行,令人大倒胃口失去耐性。这种现象在游戏后期尤甚。要说起来本作最大的缺点就莫过于此。

角　色:7	操作性:7
画　面:7	创　意:9
音　乐:7	移植度:——
情　节:9.5	总评价:7.5
游戏时间:穿版	

——南昌 严俊

恶魔城~白夜的协奏曲

机种:GBA 厂商:KONAMI 类型:ACT 媒体:卡带



日刊银殿堂之大作。从整体来看,白夜比之前的月轮更接近于系列史上颠峰的 PS 版本月下。在初夏一时间成为话题。

首先一上来,开场动画就给玩家第一次恶冲击,虽然严格地讲并不能说是动画,但给人感觉非常有气氛。再就是插画大师小岛文美的人设,完全继承了月下的风格,一种阴柔的美。主角的站姿酷似系列史上最成功的人设之一阿鲁卡多。要说本作回归月下的最大特点就是金钱的导入,苦苦挣铁去 JS 祖父那买道具的痛恨感(笑)。而且就连记录点都做的和月下一样。但相比之下,魔导器与"表里"两大恶魔世界就更令人欲罢不能了。为 200%的地图达成努力吧。另外,耐玩度高也是恶魔城系列的一贯风格。这次穿版后不但加入了 BOSS 挑战模式,更可使用隐藏人物(在名字栏输入 MAXIM 即可)再战。此君使剑,必杀技颇强。2 周目挑战之首选人物。但其唯一的缺点就是不能装备道具。

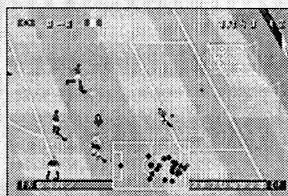
本作的弱项就在于人物比较粗糙生硬,特别是移动时尤甚。但画面还是非常不错的。期待恶魔城家用机版最新作啊。还是先买了 NGC 慢慢等待吧。

角　色:10	操作性:9
画　面:9	创　意:——
音　乐:9	移植度:——
情　节:8	总评价:9
游戏时间:50 小时以上	

——南昌 严俊

世界足球胜利 11 人 GBA

机种:GBA 厂商:KONAMI 类型:SPG 媒体:卡带



WE 系列一出手,果然不同凡响,此作绝对称的上是"掌上最强足球游戏"。游戏画面亮丽,明快,并且一度让人担心的操作问题也得到非常巧妙的解决,厂商有效地利用 GBA 的各个按键组合,完美再现 PS 版的各项操作(虽然稍显复杂),完全有一种玩 PS 版的感觉,在 PS 版中能够实现的操作在此作中 90%都能实现,特别是那一招用假射骗对方铲球从而摆脱他的经典过人技巧也没遗漏,真是让人兴奋不已。

但由于制作平台是 GBA,所以缩水还是很明显的,最不爽的就是视点太远,游戏人物过小(球就不用说了),使控球变得有些困难,不过只要多加练习,还是能够找回那种将足球玩弄于手指间的感觉。KONAMI 也没有因为是掌机游戏而降低难度,各级难度大致与《WE 2000》相当,这让我十分满意,因为这不会让人太快对游戏失去兴趣。

总之,如果你是《WE》FANS,一定会为在此作中找到《WE》那份独特的感觉而兴奋不已。

角　色:8	操作性:9
画　面:8	创　意:8
音　乐:8.5	移植度:9
情　节:——	总评价:8.4
游戏时间:每天 1 小时	

——湖北 DDD

闲话E3

木木：火热火热的E3已经过去了，这次展会是三大主机全面登场后的第一次正面交锋，各厂都拿出自己的看家本领，各显其能，应该说使人们对未来业界的走势有了一个大概的了解。天师感觉如何？

天师：我觉得本届E3还是带来了一些利好的——主机全部大减价。另一方面，NGC后劲十足，给人的印象很深。

木木：是啊，价格战是每次展会必不可少的打击手段，这次的价格下调对玩家无疑有大便宜可捡。不过从目前看来，除了PS2外，XB与GC的降价是否会导致厂商勒紧裤带度日？

天师：毫无疑问，拼到最后就要看谁的底子更厚了。不过这种原始而有效的竞争手段几乎不可避免。价格是一方面，三台主机的后续游戏支持也十分重要，三个软件就是一台机器，硬件商最终的获利也要靠游戏。说实话，本次E3给我一个明显的感觉是，PS2的游戏也就那样儿了，因为硬件限制，许多想法几乎无法实现。因此NGC和XBOX并非没有机会，降价只是一个侧面。

木木：这次E3上还有一幕非常有趣——SCE宣称"新世代主机之战已经结束"。不知是基于什么得出了这样的结论，毕竟XB与GC刚发售半年左右啊！虽然PS2目前已经取得了惊人的普及量，但这并不意味着其防线已无懈可击。事实上，三部主机真正的交锋随着本次E3展的结束才刚刚拉开战幕。

天师：关键啊，SCE这番话是说给谁听的，木木你还没有明白。依我看，这话既不是给微软听的，也不是给任天堂听的，而是给天下SONY迷听的。为啥呢？以PS2目前游戏的质素，要我说即便不沦为笑柄，至少也没有吹牛的资本。SCE这样说不过是吹吹风，让还没有见识过NGC和XBOX威力的玩家高兴一下罢了。又回到那句话，就算PS2全球销量突破十亿，它的游戏画面究竟是个什么质素，其实索尼自己最清楚。我们不能玩游戏画面，但玩主机硬件恐怕更没有道理。（笑）

木木：没错，主机卖得好有坏与玩家本身并无关系，不过在心理上仍然会产生"我买的主机就是好"的感觉（笑）。从本届E3展上来看，SCE的表现比较低调，没有大张旗鼓的宣传攻势，似乎是一副坐稳钓鱼台的自信表现？相反任天堂与微软方面就风头出尽，大量令人"窒息"的重磅游戏展出，令人印象深刻。



天师：啊，我也有同感。我们虽无缘亲临E3，但通过看到的大量动画和图片，不禁也为这百花齐放的家用机世界而感到高兴。你提到的E3会场上各硬件较劲，我却希望SCE也大秀其PS2呢！不过，我发现NGC与XBOX之间，前者把握更大一点。任的杀手锏没别的，就是玛莉和塞尔达，每次推出这两部作品，就没让玩家失望过！对微软而言，任天堂的冲击更大些，因为NGC会把XBOX潜在的客源拉走一些。其实，虽然我们对微软主机的游戏有些看不大上，但是在美国XBOX表现还不错的样子，可能老外会买齐三种主机。

木木：GC价格下降到149美元，对于在三部主机上犹豫不决的人来说是有绝对吸引力的，我想这次任天堂做出了相当大的牺牲啊（笑）！这次任天堂软件阵容空前，相信不少人会以为任氏已经搬出了老底儿吧？其实不然，如果对任天堂稍有了解的玩家一定会发现这次的展示仅仅是先头部队而已，任天堂还有大牌可出（例如"马里奥赛车"、"金刚"、"火纹"、"妈妈3"、"口袋"等等），这无疑是最可怕的。任天堂利用手底下的这些牌相信足够与SCE军团周旋了。况且还有人气第一的GBA以及大量强力第三方的支持呢（感觉MUMU的任天堂本性又有些显露了……汗）。

天师：大概是牛x的微软加入竞争的关系吧！（爆笑）对于任天堂这种攻势，连索尼也未必吃得消呢！看得出任天堂是老铺一间，他的游戏还是很有吸引力的，当然，那些精彩的游戏不全是针对"小朋友"——我想我的胡子也不比马里奥少，怎么还这么喜欢任天堂的游戏呢？（-_-;

一方面，我对XBOX的部分日产游戏也很感冒呢！依我说，把三台主机全买下最省事，可是我的资金却……（---；

木木：连天师都动了制霸的念头，看来这次三部主机的确是各有吸引力啊！不过联系到国内的实际情况，我们选择起来似乎制霸之路就着实不太现实了。说起来，最近收到越来越多的询问有关购买什么主机好的问题呢，不如结合这次E3展以及主机降价，咱们为大家参一回谋（笑）。

天师：好极！这是俺的拿手好戏啊！！！（嗵！~~兴奋过度，自我绝倒）

说实话，我觉得PS2是一款必买的主机，其面向全年龄层，游戏极多，挑选的余地更大，对此主机天语唯一的忠告是"取舍分明"，即不要什么都玩，挑些精彩的足矣，比如GGB、VF4这些首选游戏。NGC方面，大概我只会玩任天堂的游戏（虽然SEGA等大厂也有加入）。XBOX呢，我想我只会玩世嘉的游戏，全当它是DC2——连那日版手柄我也很喜欢呢！

木木：其实在上期我也表明立场了。PS2是三部主机的首选，其次是GC、XB（另外，4XX元的GBA也是必买的），本期有天师精心炮制的《暑期买机大全》，这可是买机时的必备手册啊（←100%广告）。下面是我们为大家推荐的游戏，希望大家能够在暑期中游戏愉快。

木木推荐



武装女神

PS2：合金装备2、VF4、FF10
GC：阳光马里奥、生化危机、动物之森+
XBOX：武装女神、疯狂出租车3、JSRF

天师推荐



VR战士4

PS2：GGB、VF4、AD4（飞空舞）
GC：阳光玛莉、PIKMIN、塞尔达传说
XBOX：铁甲飞龙、铁骑、DOA3

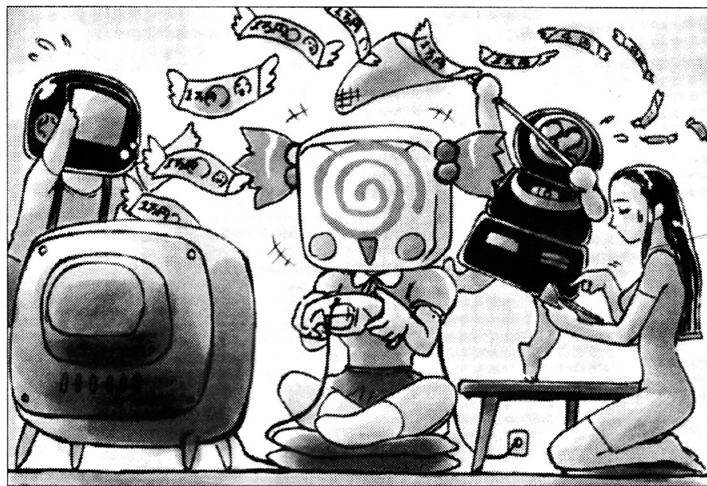
特约撰稿人/王骏生

悠着点 别把自己炒糊了

1个多年不见的老朋友日前来见我，衣冠楚楚、西装笔挺，一打听才知道他最近已经告别了吃公家饭的日子，打算搞点自己的事业，让人惊讶的是对游戏业完全一窍不通的他忽然对游戏开发产生了浓厚兴趣，想到我一直都对此兴味盎然，特地过来聊聊，顺便交换一些看法。

我虽然不是亲身干这行的，但也冷眼看了几年猪跑。加上看上去我这位穿着廉价西服的朋友怎么都不像刚刚中了体育彩票的样子，所以只能苦口婆心地劝他马上悬崖勒马、苦海回头，千万不要抱着干柴汽油跳火坑。

但这位心里总想着“空麻袋背米”的仁兄，却怎么也听不进我的劝告。他总是坚持用一种奇怪的理论来反驳我，认为低投资一低质量的产品也会有很大的市场，“住不起五星级酒店的，总能接受三星级、二星级”吧？中国的游戏卖得便宜、投资又少，所以质量差一点、东西烂一点，玩家也不会见怪的。



玩家是不是会见怪我不知道，反正我已经把他当作了妖怪。但实在想不到的是，我前脚刚刚把这位老兄送走，马上又有一条妖怪新闻差点没把我打得背过气去。

——国内某家电视生产厂要做游戏主机了！而且还是“独立规格”的！

这个消息实在太有创意太有愚人风范了，所以我第一个反应就是看看身边有没有时间机器——我估计百分之九十九的中国玩家都会有与我相同的举动。

时光并没有倒流，而且消息来源也算是可靠——ZDNET并不是那种靠哗众取宠来骗取点击率的网站，所以虽然该厂此举完全违反中国现行的法规，并与《关于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》第六款彻底相悖，我也觉得仍有百分之八九十的可信度。

问题是，如果这个新闻是真的话，我实在搞不懂——就像搞不懂我的那位背米的朋友，我不明白这家公司这次究竟想干什么？

游戏业是消费类产品中新兴的一个分支，但这并不表明会造电视和DVD就能造游戏机。且不说国产电视在实际画面质量上与国外尖端产品还有着巨大差距，也不说国产DVD的解码芯片仍然完全依赖进口，只要想想一个专业研发芯片多年的台湾公司，也不敢动辄拿索尼、任天堂开刀开涮，就知道这种无聊的自狂自大多么可笑——更何况那家台湾公司还是这个宏伟“游戏计划”的芯片供应商！

有人说，你不是总是埋怨中国游戏业不如人意吗？这次好不容易来了个吃螃蟹的，怎么你又这么妄自菲薄？

天真，是我们的一个通病。我们太容易被自己的激动所左右、太容易把计划中的困难看得很小，而把希望看得很大。我只是担心，大家的企盼和激情，最终都只是化作了商家炒锅里的几味调料而已。

看看国外那些寿命超过1年的游戏主机吧，有几个不是诞生在电脑硬件设计水平极高、正版软件销量很大、动漫产业极度发达的国家中？没有独立的芯片研发能力——甚至没有与国外一流的芯片设计厂商合作的意向，生产商拿什么来与索尼和任天堂对抗？我们又拿什么软件来满足我们自己？PS2研制了三年，NGC是4年，美国、日本的游戏公司多如牛毛，我们又搞了几年？又建立了几家？一个晚上就赶日超美，我们是在大炼钢铁，还是在发梦呓？

就算是梦呓，总也得有点事实根据，总也得看点实质性的东西。可是这家厂凭什么？就凭几千万的中国玩家那颗天真得过于纯情的心？

商家的真实想法，从它的新闻稿里显见无疑：“第一阶段将选择16位平台的电视体感游戏为突破口，凭借强大的市场影响力，完善的营销服务网络，推动全民健身，让健康娱乐新概念走进千家万户。”稍有游戏常识的人，都会看出这里说的就是DDR及其衍生产品。什么体感游戏、什么全民健身？说白了只不过把过时的塑料毯子重新包装一下，重新拿到广大乡村城市中抢一次钱而已，这些冠冕堂皇的话其实都只是有意的误导宣传——这是一剂看似甜美的毒药，在短期内能大量提高主机的销售量，可一旦消费者发现宣传的与实际并不相符，游戏机本身将被打入更痛苦的深渊！经历过第一次国内家用游戏机普及的玩家都知道，这种违背游戏本身实质的误导宣传有多么可怕！而这种宣传的本身，就把商家急功近利的心态表露无疑！

一个国外的朋友曾经告诉我，中国的市场，是一个炒作的市场。产品本身的质量并不重要，也不需要有什么远大的目标和切实的计划，要想赚钱，只要学会爆炒这一招，就一定能够收到奇效。炒作的时候，目标要定得狂妄一点、把消费者的自豪感煽动多一点、使大家的脑袋再昏昏沉沉一点，有条件的最后再弄个似通非通的消息把似懂非懂的股民彻底套牢，这样就可以定定心心大把大把地捧银子了。

据称该公司最近的股票莫名其妙地开始走强，也不知道算是幸事还是不幸。

中国游戏业的发展，需要的是脚踏实地的苦干和学习，而我们现在，更是连意淫的资格都还没有。幸运的是，中国的玩家总算看得已经够多，就如同不会轻易随便地被我的朋友所骗一样，他们也不会轻易随便地为这些炒作所骗。

中国商家的品牌到现在也还没建立美誉度的概念，但这并不表明今后也不会有。害人者人终害之，爱炒作的，你们可以去继续自己的爆炒工作，只是悠着点，别到了最后把自己给炒糊了。

（全文完）

"白夜"的故事从'"夏日彩虹"前16年开始说起，一直到"夏日彩虹"差不多开始的时候，情节上算是正好把"夏日彩虹"中一些没有完整交待的东西细化了，而故事发生的地点和其中的部分人物也和"夏日彩虹"中有许多紧密的关联。当然，不要指望"夏日彩虹"中的所有疑惑都能在这部小说中得到答案，游戏中所涉及的情节在时间上的跨度之大，不是一两部作品就可以讲得完的。就像前面说的，历史的碎片要细心地一点点拼接才会渐渐地展露在你的眼前，而且很多时候你眼睛所看到的东西，也许并非是你所想象的那样……

——叶伟



白夜

（连载第六回）

小鸟收住了翅膀，月落到了枝头上，她一边梳理着自己长长的头发，一边四处张望搜寻着。那声音好熟悉、好亲切，她永远不会忘记。

"月……是我……我来了……你在么？"

"我在……我在！我就在这里……"月高声叫着、呼喊着。心仍是欢乐的，泪水却止不住的从脸上滑落了下来……

"月……你一直在等我吗？"

"是的……我一直在等你……"

忽然已是蔚蓝的大海。

月就坐在一艘小小的、堆满了鲜花的木船上，海面上也洒满了花瓣，七彩的波涛就这样轻轻起伏着。

他就站在那里，在船头，在月的身边，带着那迷人的微笑与摄人的目光，似乎从未离开。

——第七章——

宇倒挂在细细的铁棍上，双手抱胸，就像一只蝙蝠一样，在半空里悠悠地荡着。

这是一个很大的场子，顶很高，粗长的木头柱子，把一种宇从来没有见过的、厚厚的布用力撑了起来。场子顶上垂下来长长短短的绳子，吊着各式各样奇形怪状的道具。

宇的脚就勾在其中一个道具上。

下面的沙地旁围坐很多人，宇知道他们都是来看自己表演的。他喜欢受到注目，无论那些目光是善意或者含着怜悯，他都无所谓。他在天堂岛的日子已经过得太平凡、太普通，他要追求只属于自己的、完全不同的东西。

宇的腰腹微微用力，脚背轻轻一推，整个人便划着美妙的弧线，在空中越甩越高。

天地倒转，沙地时而扑向他的面前，时而又被抛到身后，在这随意的卖弄之中，宇感到一种久违了的刺激和兴奋。

……来，我们来看看谁荡得高……

一瞬间，哥哥的声音在他耳边回响。那是什么时候？很久很久了，仿佛已经过了一万年，又仿佛就在昨天。

宇的双脚勾在树枝上，咯咯地笑着，学着哥哥的样子，把自己的身体轻轻地荡到半空。

……哥……我飞起来啦……我们飞起来了！……

宇兴奋地大叫着转过头，在翠绿的山谷之间，似乎有一个白色的影子倏地一晃而过。

一条白色的纱巾，蝴蝶般从空中慢慢飘落，纯洁的没有一丝尘泥。

宇宙在宇的身边停止了。宇抬起头，阳光从薄薄的轻纱中透出来，闪着迷离而又暧昧的光，温柔地抚在了他的眼上。

钢丝把他托得很高，高得几乎可以触摸到那闪烁的阳光－阳光还是那么耀眼，一晃一晃地从



顶蓬的缝隙中透过点点金光。

此情此景，却早已并非那时那地。

纱巾……没有纱巾。

宇长吁了一口气，又眯起眼睛看了看缝隙外碧蓝的天空，然后修长的身体稍稍一拧，在一片惊叫声中轻轻地落到了地上。

沙地上腾起一片尘烟，紧接而来的是雨点般的掌声与震耳欲聋的欢呼声。

宇已经熟悉了这种的赞美－事实上，他已经开始学会如何区分发自内心或是敷衍的赞美，并且懂得应该怎样做才能攫取观众的真心。他学得很快，从第一天来到这个被人们称为"皇家大马戏团"的流浪队伍开始，从第一次与天堂岛以外的人们接触开始。

他觉得自己已经改变了很多，甚至已经开始喜欢上了在欢呼和赞美中生活的日子。他渴望成为焦点，他觉得自己可以成为世界瞩目的中心。尽管他对于这个世界，还几乎是完全陌生的。

身段婀娜的主持小姐按惯例把宇介绍给四周的观众，宇矜持的笑着，微微点着头算是打招呼，他根本不想去听那女孩在说些什么，他只知道这样的介绍根本就是多余的：就算还有人对刚才露的那一手毫不在乎，再过几分钟，所有到场的观众都会记住他的名字－"宇"。

一只猛虎被牵了出来，接着又是一只，两只森林之王显然早已厌倦了这样的表演生活，懒洋洋的毫无斗志，精神也委靡不振。

但虎终究是虎，更何况马戏场里无遮无拦，老虎只要稍稍动动爪子，就可以随便把观众席上任何一个人抓过来当点心。

所以当驯兽师松开了两只虎颈上的圈套、而自己则远远地躲到了后台的时候，观众席里发出了一阵骚动和惊呼。

阳光从顶蓬射进来，把场内中央的宇照得浑身通亮。场内逐渐安静下来：没有道具、没有解释，完全不似以前所熟悉的驯兽表演。没有人知道接下来究竟会发生什么，人的本能让他们感到一丝恐惧。

两只瘦弱的虎，一个瘦弱的人。

老虎抖抖身上的灰尘，在场内慢悠悠地踱起步来。它们看起来似乎已经饿了很久，肚子扁扁地贴在脊梁上，尾巴无力地垂着，而那种贪婪则毫无隐瞒地显示在脸上。

但是它们还并不急于动手，只是在场边来回的溜达，有一只甚至跳上了场边的台阶，伸出爪子试图去骚扰最近的观众，引起场边又一阵恐慌的骚动。

前排的观众纷纷后撤，空出了一大圈的空位。而宇还是双手平摊，他抬着头，闭着眼，一动不动，似乎完全没有感觉到身边的危机。

两只老虎绕着宇转了好几圈，虽然已经饥肠辘辘，虽然猎物看上去确实完全没有设防，但天生的警觉仍然提醒它们不能落入圈套，它们死死地盯住宇起伏的胸膛很久，像是要确定眼前的这个人真的是活物。

一只外形略为瘦小的虎转到宇的面前坐下，它背转过身，尾巴一甩一甩的，显出一付悠闲自在、对宇毫无兴趣模样，过了一会甚至打起了哈欠。



可观众席中已经传来了尖利的惊叫－就在此时，另一只猛虎无声地跃了起来，从背后向宇发起了突然袭击！与之相呼应的，前面那只做状打盹的老虎，也倏地转回头，向宇猛然扑去！

这一切都发生在电光火石般的瞬间，绝没有人能够躲过这样的夹击，观众席上已经有人掩面而泣，不敢再看这残忍的一幕。

“砰”的一声巨响，两只猛兽在空中撞在一起，然后狠狠地摔在地上，而原本好端端站在那里的宇，却早已不见。

老虎显然被对方撞得很疼，它们互相撕打着，发出愤怒的吼声。

一声清亮的口哨从头顶传来，老虎停止相互间的争执，抬起头向上望去——

是宇，就像他出场时那样，潇潇洒洒地双手抱胸，倒挂在钢丝横梁上飘飘荡荡。没有人知道他是怎样脱身的，他的身形就好像化在了空气中一样，转瞬之间就出现在了半空中。

被戏弄的猛兽显然发怒了，它们跳起来，试图用爪子去抓半悬着的宇，可是宇实在挂得太高、与地面差得太远，无论老虎怎么努力跳跃，都只是徒劳。

掌声再一次响起，这一次其中还夹杂了对老虎无奈的哄笑声。两只老虎已经被折磨得精疲力尽，它们颓丧地卧在地上，不甘心地盯着晃来晃去的宇，发出令人心悸的吼叫。

宇微笑着吹着口哨，在空中对观众行着注目礼，然后一扭腰，就像开场那样，轻松而优雅地从空中跃下。

他当然可以平平稳稳地着地，没有人怀疑这一点，因为所有人都已经在一开始领教过这招。可是他似乎忘了现在情况已完全不同，底下的两只饿虎正眼巴巴地等着他掉下来呢！

宇身形甫动，一只猛兽已经激动地人立起来，伸出巨掌准备给宇致命一击！另一只也不甘示弱，张开大口等着猎物的自投罗网。

宇就像块实心的原木，头下脚上的飞速而下，可就在离老虎还有两个头的距离时，他忽然轻灵地一个翻身，稳稳地坐在了空中！

观众一片哗然，他们无法相信自己的眼睛。空气中一片透明，看上去什么也没有，在这短短的一瞬间能够翻身本来已属不易，更不用说悬空坐在那里了，这已完全超越了人们能够接受的物理常识！

但那两只老虎显然对人类的什么物理常识问题根本没有兴趣，它们聚集了最后一点力量，嘶叫着向宇狠狠地扑去！

宇双手一抖，中指左右轻弹，两只刚刚跃起的老虎就像按了暂停键的录像画面，表情凝固着一动不动地停在了半空中！

宇张开盘坐着的双腿，像是被钢丝牵引着一样，慢慢地落到地上。他伸开双手，做了一个外推的手势，两只被定身了的老虎就像充足了氢气的气球，从空中平平地滑过，在观众席的上方环绕一周，又平平稳稳地停在了场地的上空！

“魔术！真是精彩的魔术！”人群中爆发出极为热烈的掌声。

宇的嘴角轻轻抽动了一下，微微地笑了。

他知道那些人在喊什么。魔法和魔术，在他接触到的这种语言中是一个单词，但观众在这个时候喊出来，更多的是对他表演的认可。

他们觉得这是假的，尽管，这一切事实上都是真的。

宇无所谓。他相信，总有一天，这个世界的人们会知道，他，宇，所展示的一切，都是真实而神奇的东西。

该是退场的时候了，宇略略欠了一下身子，算是当作对观众的回礼，然后轻轻拍了一下手掌，两只本来直挺挺僵悬在半空里的老虎，像是被解除了禁锢的木偶一般，忽地一下跳回场地当中。

按照正常的顺序，老虎应该回到宇的身旁，然后宇拖着它们一起向观众摆几个姿势，整个节目就算顺利结束。

可是意外偏偏就在这最后的关节上发生了。

不知是真的被饿得太久，还是对这样的表演已经产生了厌烦，总之，当两只老虎的爪子刚刚落地的时候，其中那只稍小些的就忽然烦躁不安地大吼起来，还没等宇做出任何反应，老虎一翻身跳上了无遮无拦的座位席，扑地把一个毫无防备的观众按倒，低头就是狠狠一口！

一股血柱喷射出来，伴随着一声嘎然而止的惨叫，几排白色的塑料座椅顿时一片血红！

马戏场中彻底乱套了，前排的观众跳起来夺路而逃，撞倒了后排尚不知所措的人们，人挤人、人压人、人人都想逃出门去，可慌乱间谁都没法逃走，而人群之间的互相践踏又再一次激起了群体的恐慌情绪。

那只撒野的老虎似乎被鲜血引出了本性，它踏着脚下的猎物，仰起头得意地咆哮起来！

人们更加惊恐不安，一些胆子小的吓得钻到了椅子底下，抱着头簌簌发抖。

宇第一个回过神来：真的出事了！他双手一分，整个人便从场地上横空掠过，手指同时向两边一弹，两只原来还神奇活现的猛兽，一下子又变成了泥塑浮雕一般！

宇再挥挥手，四肢僵直的老虎便再一次飞到了场地正中。不过这一次宇没让它们恢复自由，几个工作人员跑上来，七手八脚地把老虎抬到了后场的铁笼中。

宇轻轻地从空中落下，把受害者抬起来，平放在过道上。几个胆大的观众也围了过来，想看看究竟是谁这么倒霉。

这是一个年轻的女孩，看上去大约18、9岁的样子，染成金黄的长发散乱地披着，露出根部的黑色。身上那件白色长裙已被虎爪撕破，浑身粘满了血污，几乎已分不清哪里是衣服、哪里是皮肤。宇把手伸在女孩鼻下探了探，女孩已经没有了呼吸，嘴唇金纸般苍白，眼睛半开着，呆滞的目光中看不到一丝神气，只有微微颤动的睫毛，表现出生命最后的顽强挣扎。

宇托起女孩的头，把颈部转过来，一个清晰的咬痕出现在他的面前，伤口不大也不深，但被咬断的是颈动脉，已经足够致命。

女孩的血仍在汩汩地流着，已不似先前那般喷射而出。围观的人中有几个略懂一些紧急救护的，看到这也只能摇摇头叹口气：算了吧，这个女孩已经没救了。

宇做了个手势，让围观的人往后退一些。他的左手继续托着女孩的头部，右手轻轻一抖，掌心间



忽然就多了一个闪着幽幽荧光的绿色小球，他轻轻的用手抹过女孩的面部与颈部，绿色的光雾就随着他的手势弥漫，很快的，女孩的整个身体都被这种奇异的绿色光雾所笼罩着，像是一种古老的祭祀礼，神秘而又可怖。

一阵微风吹过，绿雾随风而散。当人们再次围拢过来的时候，已经不敢相信自己的眼睛。

女孩好端端地躺在那里，脸色红润，神情安逸而端庄，她的眼睛紧紧闭着，血渍和污迹早已荡然无存，颈部的伤口变得只有一枚硬币那么大，而且还在慢慢地收缩着。

当那伤口缩小到肉眼已无法辨清的时候，女孩长长的睫毛眨了眨，紧接着又是一下，随着一声长长的叹息，她睁开了双眸。

“哦……”四周一片惊叹声，宇抬起头，这才发现身边已经站满了人。原来就在他治疗女孩的时候，神奇的绿光把一些原本已逃到门口的人们吸引了回来。

“你……我……发生……发生什么事了？”女孩用力撑起上半身，她惊讶地看着四周的人们，那些人们也同样惊讶地看着她，“我……我怎么会……躺在……躺在地上？”

“放心吧，你什么事也没有，只是摔了一跤而已。”宇温柔的说，“我把你搀起来了。”

“真的？”女孩有点不相信，她摸了摸自己的脸部和头颈，那里已经变得和先前一样的柔滑，确信真的一切无异之后，这才红着脸说，“不好意思，我……我自己也不知道怎么……就……就糊里糊涂地摔倒了……谢谢……谢谢你……”

宇摇摇头：“没事，谁都会有摔跤的时候，你只是特别不巧而已。”女孩吐了吐舌头，调皮地笑了一下，宇这才发现她笑的时候鼻子会像手风琴一样皱起来，

可爱得就象一个放大了的娃娃。

他伸出手，对女孩说：“我的名字叫宇。”

女孩抓住他的手臂，用力站了起来。她拍了拍身上的尘土，也向宇伸出了自己的右手：“我叫小蝶，谢谢你帮了我。”

宇稍稍犹豫了一下，但没容他多想，小蝶的温腻柔肤，就已经把他的手紧紧握住。

宇真的成了知名人物。

这本来就是一个不大的小镇，小的就连小狗打架都可能成为人们茶余饭后闲谈的话资。宇本来就是马戏团演出的焦点，这一次更是成为了人们注目的中心。

有更多的人知道了宇的名字，也有更多的人每天都来到小镇中心的大马戏场中，为的就是看一看这个神奇男孩的风采。

马戏团本来只打算在这个偏僻的北欧城市里呆上几天的，这样一来，倒也乐得继续留着多赚些钱。毕竟艺人们四海为家，随便在哪里都是一样的。

而宇却只是为了小蝶。

那天晚上，宇在床上辗转反侧，怎么也无法平静下来。小蝶害羞的笑容始终在他眼前浮现，那腻滑的感觉也残留在掌心之中，久久不能散去。

他不知道自己是怎么了。当小蝶把手抽回、对着他嫣然一笑，又转身翩翩离去的时候，他的心里就像被什么东西抽干了似的，有一种酸酸甜甜的痛。

他只想再见到她。

但她就像真的化做了一只蝴蝶，再也没有出现。

小镇的风，来的快去的也快。

老虎再也没有出格的事情发生，而马戏团总是重复着那老一套的东西，渐渐的人们也看腻了，哪怕是宇的出场也不再能让观众兴奋。

宇每天都满怀希望的上场，睁大了眼睛在观众席上仔细地搜索，希望能够发现小蝶的影子，可每天他都带着失望而回。

离开这个城市的时候已经到了。

这是最后一个夜晚。天上没有月光，星星密密麻麻地布满了天空，像是一条银色的天河。

一道流星划过天际，接着又是一道。宇眯着眼睛坐在马戏场入口的台阶上，痴痴的望着夜空。

天堂岛的人们，是不是也被这样的星光所注视着？

他忽然有点想家了。

“要离开了吗？”

宇猛地回过头，是她！那只美丽的蝴蝶！依旧是金黄的长发和飘飘的白衣，在朦胧的月色下显得格外动人。

“是……是……你？”

小蝶咬着嘴唇款款走过来，夜风吹动她的长裙，女孩就像浮云般飘到了宇的面前。

“怎么，不欢迎我？”

“不……不……”宇有点手足无措，说话也带着颤抖，“我……你……你怎么……怎么来了？”

小蝶走到宇身边坐下：“我是来谢谢你的。”

“谢……谢我？”一阵如兰似麝的香气袭来，宇年轻的心怦怦狂跳起来，“你……你上次……上次不是已经……已经……”

“可是那次你并没有告诉我究竟发生了什么事啊？”小蝶转过脸来，盯住宇的眼睛，“还是第二



天别人告诉我，我才知道的，你救了我的命。”

星光迷离，小蝶的眼睛却如一泓秋水般清澈迷人。

“你说，对一个救命恩人，我该怎么感谢他呢？”

宇的脸通地一下烧了起来，幸亏是深夜，星光下看不清他脸红的样子，但一股热力已经无法抑制地从他体内燃烧出来，在这柔情蜜意的星夜里，在这夏夜小虫浅浅地低吟声中。

小蝶轻轻闭上了眼睛。

（未完待续）

2002年7月新作发售情况表

中文译名	外文原名	类型	厂商	发售日
PLAYSTATION				
炸弹人梦幻赛跑(廉价版)	ボンバーマンファンタジーレース(PSone Books)	RAC	HUDSON	7月11日
桃太郎传说(廉价版)	桃太郎传说(PSone Books)	RPG	HUDSON	7月11日
幻想水浒传(廉价版)	幻想水浒传(PSone Books)	RPG	KONAMI	7月11日
皮诺比大冒险	ピノビイーの大冒险	ACT	HUDSON	7月18日
水夏	Water Summer	AVG	PRINCESS SOFT	7月18日
假面超人	反面ライダーヒーローズ	ETC	BANDAI	7月18日
凯蒂猫的家	ハローキティのわうちにわいでよ!	ETC	BANDAI	7月18日
PLAYSTATION 2				
幽灵猎人	ゴーストヴアイブレーション	AVG	EIDOS	7月4日
寂静岭2~最期之诗	サイレントヒル2最期の诗	AVG	KONAMI	7月4日
泰山~自由之岛	ターザンフリーランド	ACT	UBISOFT	7月4日
幻想水浒传3	幻想水浒传Ⅲ	RPG	KONAMI	7月11日
飞空之舞4	エアロダンシグ4ニュージエネレーション	SLG	SEGA	7月11日
我的暑假2~海之冒险篇	ほくのなつやすみ2海の冒险篇	AVG	SCE	7月11日
我很小	ボクは小ちい	AVG	胜利	7月11日
实况超级职业棒球9	实况パワフルプロ野球9	SPG	KONAMI	7月18日
狂热节拍~新曲珍藏篇	ビートマニアⅡDX 6th スタイルニューソングスコレクション	音乐	KONAMI	7月18日
捉猴2	サルゲッチュ2	ACT	SCE	7月18日
恐怖惊魂夜2~监狱岛的童谣	かまいたちの夜2~监狱岛のれらべ呗~	AVG	CHUNSOFT	7月18日
恐怖惊魂夜2~监狱岛的童谣(特别限定版)	かまいたちの夜2~监狱岛のれらべ呗~限定版スペシャルBOX	AVG	CHUNSOFT	7月18日
电车GO! 旅情篇	电车でGO!旅情编	SLG	TAITO	7月25日
3D格斗工具2	3D格斗ツクール2	ETC	ENTERBRAIN	7月25日
乔乔的奇妙冒险~黄金的旋风	ジョジョの奇妙な冒险 黄金の旋风	ACT	CAPCOM	7月25日
小精灵世界2	パックマンワールド2	ACT	NAMCO	7月25日
NINTENDO GAMECUBE				
迪斯尼明星足球	Disney Sports Soccer	SPG	KONAMI	7月18日
沙滩排球	ビーチ スパイカーズ	SPG	SEGA	7月18日
精灵鱼的冒险	MUTSUとのはほん	AVG	TOMY	7月19日
超级阳光马里奥	スーパーマリオサンシャイン	ACT	NINTENDO	7月19日
神机世界	神机世界エヴォレシア	RPG	ESP	7月26日
GAMEBOY ADVANCE				
游戏王7~决斗都市传说	游戏王デュエルモンスターズ7决战都市传说	TAB	KONAMI	7月4日
信长异闻	信长异闻	SLG	GLOBOL	7月4日
怪兽之门	モンスターゲート	RPG	KONAMI	7月4日
樱桃小丸子嘉年华会	さくらももこのウキウキカーニパル	ETC	NINTENDO	7月5日
冰河纪	アイスエイジ	ACT	UBISOFT	7月13日
迪斯尼明星足球	Disney Sports SOCCER(反题)	SPG	KONAMI	7月18日
蜜蜂双子星	ピノビイー&フィービイー	ACT	HUDSON	7月18日
古惑狼Advance	クラッシュ・バンディクーアドバンス(假题)	ACT	KONAMI	7月18日
终极火热职业摔角~梦之团体运营!	ファイナルファイヤーブロレスリング~梦の团体运营!~	SPG	SPIKE	7月19日
魔界之门Zero	ブラックマトリクスゼロ	RPG	NEC	7月19日
超魔界村R	超魔界村R	ACT	CAPCOM	7月19日
迪斯尼美式足球	Disney Sports American football(假题)	SPG	KONAMI	7月25日
迪斯尼滑板	Disney Sports Skateboarding(假题)	SPG	KOMAMI	7月25日
泡泡龙时代	パブルボブル OLD & NEW	ETC	MEDIAGATE	7月25日
幽灵陷阱	ゴーストトラップ	AVG	EIDOS	7月25日
花店传奇GBA	わ花屋ちん植物语GBA	SLG	TDK	7月26日
可爱机器人GBA	カスタムロボGBA	ACT	NINTENDO	7月26日
DREAMCAST				
天堂岛~永远的圣殿	エリュシオン~永远のサンクチュアリ~	AVG	NEC	7月11日
水夏	水夏~SUIKA~	AVG	PRICESS SOFT	7月11日
XBOX				
魔幻斗法	マジデスファイト!	ACT	TAKUYO	7月4日
疯狂出租车3	クレイジースクシー3ハイローラー	RAC	SEGA	7月25日

注:以上发售表的统计时间为6月10日,表中游戏的发售日有变动的可能性。编译:宇部

优迪的工作室～葛拉姆娜特的炼金术师～

PS2	厂商：GUST	发售日：2002.6
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——

主角变化了乐趣都倍增了！

让“工作室”FANS苦苦等待的系列第四作终于揭开了她神秘的面纱。本作的故事发生在距前作200年后的世界。主人公是炼金术士优迪，她的任务是在葛拉姆娜特遗迹中寻找秘宝，系列中第一次引入迷宫系统。新的“工作室”是不是更有意思呢？

靠随意组合来制作最强的药品吧！

将不同的物品经过调和组成宝物的“调和”系统依然健在。本作中的调和系统比起前作更值得玩家仔细琢磨。而且，新作中连武器和道具也可以进行调和。原来宝物的属性在经过调和后会被继承下来，也就是说只要玩家靠不断调和，就可以组成最强的宝物。新系统对你的吸引力如何？怎么样，快来试试全新的调和系统吧！



←↑武器与装备品也可以调和，优迪真是文武双全。

这回宝物的入手方法有了许多变化

在以前的作品中，只要将“采取场”的敌人打倒后就可以得到相应的宝物。而在本作中，宝物的获得却要自己到迷宫中去寻找才行。这样一来，“工作室”系列的RPG味道更浓了，FANS也该满意了吧！

←在迷宫中有许多贵重宝物在沉睡

E.O.E.～崩坏的前夜～

PS2	厂商：EIDOS	发售日：2002.5.23
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

救出与武器融为一体的恋人

简单的操作系统与大魄力战斗场面结合的3D动作游戏，一直是新世代主机偏爱的类型。而《EOE崩坏的前夜》，就是这样一款迎合流行口味的作品。游戏的目的是操作主角拯救被融合在究极武器——“威斯塔姆”中的恋人。主角的恋人可以变形为长枪或剑等形态，而利用每个形态的特殊技，是通过各种特殊地带所需要掌握和研究的。另外游戏中还加入了新的动态反应系统，这个系统要求玩家在敌人攻击的瞬间按下指定按键，否则就会遭到攻击。所以游戏当中一定要注意力集中。

究极的武器「利卡基」



主角的武器利卡基一共可以变成10个形态，当变成其它形态后可以作出各种特殊攻击，而主角也可以借此通过许多特殊地带。另外当武器修出特殊技后可以根据其将区域内的敌人一扫而光。

魄力满点的战斗画面

←↓各个方向出现了敌人，如果不把他们都消灭就无法拯救恋人。凭借利卡基的力量去消灭一切阻挡去路的人吧！

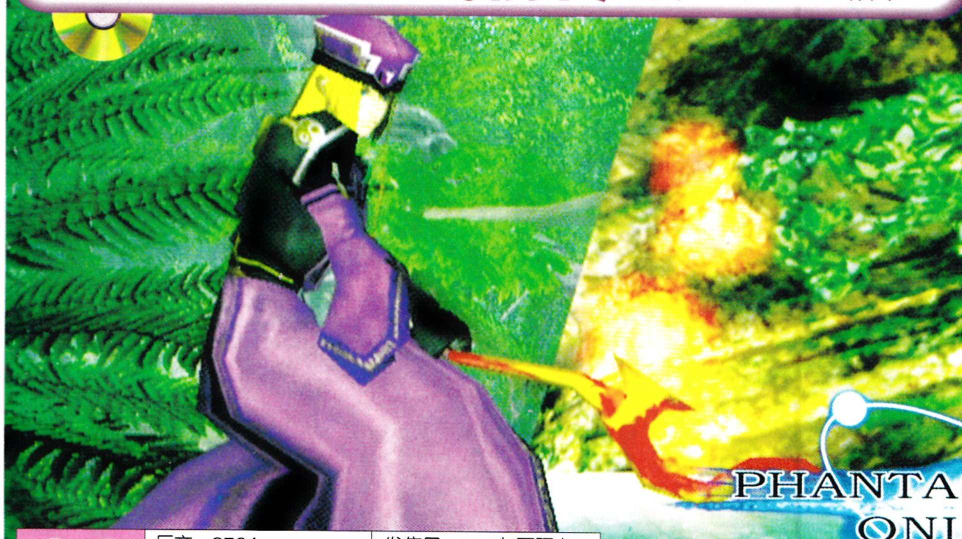
4连打就是重要的必杀技！

利卡基的不断切换可以使出多段连续技，连续段数越高给敌人的伤害就越大，在面对许多强大敌人的时候，就必须靠这种连打的方式才能消灭。玩家在熟练掌握这个技巧之后，就可以节省宝贵的必杀技了。



←超魄力的映像发动，必杀技利卡基发动，敌人一扫而光。

梦幻之星在线前传I&II（GC版）





GC	厂商：SEGA	发售日：2002年夏预定
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：网络对应

超级网络RPG代言人降临游戏方糖!!

制作上非常顺利的GC网络游戏《梦幻之星在线前传I&II》，已经于5月31日开始在部分早已申请测试的玩家中进行了β版的测试，并同期进行了GC网络承载能力的各种测试。这些玩家中大部分都是从DC版就开始玩的PSO的超级FANS，软件制作方和网络服务商承诺，测试者所有提出的合理改进要求都将在《梦幻之星在线前传I&II》的正式版中得以实现。而除了追加特殊武器和增加敌人类型以外，GC版还追加了许多原创全新的内容，比如地图和职业。面对种种新要素的加入，使得这款PSO新作，更值得玩家们的关注。下面就是最新获得的情报，在新的预报中，你将被崭新的内容吸引住。

新的舞台——海岸

碧蓝的天空，广大的沙地与钻石之海。这就是在GC版PSO中将武器能力最大极限引出的美丽舞台——钻石海岸。当然这里不光是拥有美丽的景色，这里吸收了钻石之力的怪物也是相当强大的。


↑尽管画面很华丽但是敌人也非常强大。

装备全部焕然一新!特殊武器登场

在DC版中拥有特殊造型与强大力量的特殊武器获得了玩家的一致肯定，在本作中除了保留了前作中的特殊武器外，还增加了近40%的新武器，其强大的力量是每个PSO玩家都想得到的。



十字短刀

↑被打倒的敌人身上全带有十字伤痕的传说中的小剑。威力惊人。



屠龙刀

↑将龙击倒的勇者所持有的大剑，拥有发出爆炎的特殊能力。



GC版加入了两个新种族的角色

GC版中，增加了两个新角色。这次的新角色法玛是擅长格斗的魔法使，相信这个角色的出现弥补了以往魔法系角色TP用尽后生存能力低下的缺点。而人类忍者的加入使得战斗的方式更灵活，战术也更加丰富。


新角色一同挑战未知，能给人新鲜的感受。



电新VOL8CG观光园

电新VOL9收录内容预告!

这次收录了官方所公布的最新画面，从新场景到新角色，从新敌人到新武器，无一不尽收在电新中的《劲作摩天轮》栏目中。让喜欢PSO的玩家看了之后大呼过瘾，让没有接触过这个游戏的玩家也对PSO感兴趣。大家千万不要错过哦！



NEW GAME 编辑点评

NEW GAME REVIEW

电软游戏四人鉴定团

5月11日～6月10日

分数 | 游戏

总分：31 恶魔城 白夜的协奏曲



机种：GBA
厂商：KONAMI
类型：ACT
媒体：卡带

GBA版"恶魔城"第二弹。画面上完全发挥了GBA的强劲性能。游戏的系统大部分继承了"月下夜想曲"，玩过该作的朋友一定会深受感动。

总分：31 实况世界足球2002



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：SPG
媒体：CD

KCEO向WE看齐的最新作，系统上承袭WE，十分容易上手。而游戏的整体风格上仍然保持，画面细腻，人物造型逼真，令人满意。

总分：30 -U-深海部队



机种：PS2
厂商：IREM
类型：STG
媒体：CD

"海底大战争"的三维版，游戏类型依旧是射击，操作感也与二维原作一样爽快。对于喜欢射击游戏的玩家来说，本作实在不可多得。

评论人

凤林



制作完成后才发现木木给了很多6分，算是蛮吉利的数字吧（笑），希望大家在本月也能有好运气。淡季的关系，本期没有上35分的重量级游戏，日本正在热卖的也仍旧是借助世界杯狂发的WE6，连一向销量惨淡的FIFA系列都卖到了10万本呢！

恶魔城 白夜的协奏曲： 也许不开声音的话会比较令人满意（笑），不过音效的不足并不会影响恶魔城FANS对游戏的喜爱。画面的完美令人惊异，在GBA上绝对算得上出类拔萃。游戏的缺点是流程过短，剧情简单，与"月下夜想曲"相比还稍显单薄。不过既然是掌机上的游戏，宽容些好。

实况世界足球2002： 有了"胜利十一人"谁还会把目光集中在"实况"上呢？从SFC到现在，实况系列一直在进化中，而本作更是在键位上完全舍弃了原先的设定，开始像WE靠拢。游戏整体水平不低，虽然无法企及WE的高度，但在众多足球游戏中也算出类拔萃了。

-U-深海部队： 略显沉闷的游戏，虽然IREM在射击感觉的把握上非常老道，但换成三维后总是感觉有那么点变味。对于喜欢单纯射击游戏的玩家，本作也许太过复杂了。游戏将水下战斗的感觉完全再现，虽然同事们对画面交口称赞，不过个人觉得较一般。

天师



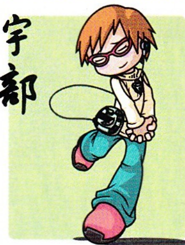
天语现在最期待的游戏是GC的——塞尔达传说。阳光玛莉则不在话下。XBOX方面，飞龙ORTA、莎木2大期待中！至于PS2，只能期望厂家多开发一些像是ICO这样有创意的作品，天语对PS2游戏更看重创意工夫，画面免谈。

恶魔城 白夜的协奏曲： 天语玩的是卡带版。个人的不满点是地图乱，版面杂，因从未玩过PS版，竟有无从下手、莫名其妙之感。然而，阴暗而清晰的画面、多种小妖和巨大BOSS的反差、多样化的装备和攻击手段，终于使这款ARPG赢得了较大人气。

实况世界足球2002： 真是很久没玩过这样夸张的足球游戏了，感觉像是街机VR射手。我觉得与正统派WE系列那种慢速运动相比，这游戏对就好在球员动作快，踢球时力度大。而画面也一改WE那种沉闷，显得比较清新，最适合天语这外行玩。

-U-深海部队： IREM《海底大战争》的3D版。这样说并不夸张。画面稍微有一点点Q，画质特佳，在水下时感觉非常养眼。但是，到目前为止天语还不知道游戏的正确玩法，通过厂家之前公开的动画，直觉告诉天语这游戏可以一玩。

宇都



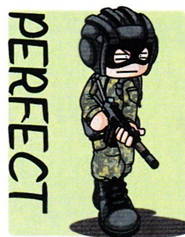
马上就要进入暑期了，这个七月将给沉闷的游戏市场带来冲击的无疑将是那个肯定好玩的阳光玛莉（等着看电软的深入攻略），而其它机种也不乏优秀之作。推荐PS2——幻想水浒3，捉猴2，GBA——魔界村，XBOX——疯狂出租车3等。尽情HAPPY吧！

恶魔城 白夜的协奏曲： 吸取了上一代月轮的经验，这次的白夜在图像处理方面相当成功，使玩家不再为光线暗而苦恼了。另外本作很多方面更加接近于大人气的月下（PS），借助GBA的机能，发色数几到完美。唯一令人感到遗憾的是难度设计不高，降低了不少乐趣。

实况世界足球2002： 很多习惯《WE》的玩家在初次上手这款实况时，一定会觉得很失望，无论在操作，速度感还是图像等方面都不能令人满意。其实如果抛开先入为主的因素来看本作的话，感觉KCEO一直追求的是有别于WE的真实足球的纯粹的游戏感，更适合一般玩家。

-U-深海部队： 描写潜水艇在海底阻击敌人与探寻宝藏的3D动作射击游戏。尽管有些Q版风格，但是游戏难度却不低，想要操作自如非得下一番工夫。另外除了在贴图精美的海底执行任务外，还可以冒出水面袭击敌人的驱逐舰和炮台，内容相当丰富多彩，推荐！

PERFECT



本月虚度………………
zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
zzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzzz
zzzzzzzzzzzzzzzzz

恶魔城 白夜的协奏曲： 极力模仿恶魔城最强作"月下夜想曲"的GBA恶魔城！游戏加入了秘密卡片、魔法书组合等新系统，主人公的操作感也比前作"月之轮"的主角流畅。"白夜"在玩家中享有很好的口碑，笔者听到的最多抱怨就是——太短了，不过瘾！

实况世界足球2002： 虽然同是KONAMI的手笔，但是KCEO的作品显然没有KCET的WE名声显赫。与WE6相比，2002在战术配合的严密性和丰富性上处于下风，但是2002的速度快、视点低，因此临场感较强，在世界杯月不妨换换自己的足球口味。

-U-深海部队： 操纵同盟军潜艇与帝国军战斗并搜寻深海秘宝的模拟游戏。色彩天然，光源柔和。但上手需要时间，操作难度较高。游戏中登场的潜艇虽然有Q版之嫌，但是种类很多。感觉唯一的缺憾是游戏节奏慢，似乎不适于长时间攻略。

36-40 强烈推荐　30-35 值得一试　1-29 素质一般

新作 5月11日 6月10日

总分：27 午夜湾岸



机种：PS2
厂商：元气
类型：RAC
媒体：CD

元气小组利用系统２４６基板制作并移植PS２的热门赛车游戏。游戏的整体风格继承首都高系列，同样是描写了午夜时分在公路狂飙的故事。

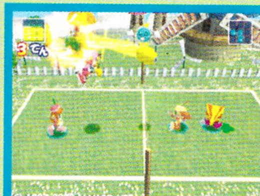
GENKI还真是高产呢！频频推出"首都高"作品，本作虽然名字不是，但玩法却未见太大变化。与"首都高ZERO"相比，"湾岸"的画面实在算不上提高，甚至有退步。视点也减为两种，操作过分灵活，水平令人不敢恭维。街机版在日本很热，而家用版似乎没什么人气儿。

首都高"系列的翻版。速度感及格，操纵感因车而异。前方NPC车辆有时很碍事，想避开它们还不容易，因此没有找到感觉。另外一点，靠金钱来升级赛车的这种设计，天语尤其反感。这游戏似不如DC上的"首都高"。

据说是与首都高同出一辙的竞速作品，把玩了一会儿，速度很快，手感也算中规中距。由于游戏内容所限，比赛只能在晚上进行，所以看不见许多美丽的景色，使得这个真实类的赛车游戏有很多局限。然而独特的游戏系统还是别有乐趣的。

似曾相识的赛车GAME。描写都市暴走族夜间飚车的火爆历程。游戏速度感略显夸张，画面会因时间的推移发生稍许变化。但赛车意外的系统设计缺乏新意，赚钱的过程过于简单。如果什么地方都不出彩，玩家自然也提不起兴趣。

总分：29 克罗诺亚排球 最强队伍决定战



机种：PS
厂商：NAMCO
类型：SPG
媒体：CD

利用人气动作游戏"风之克罗诺亚"中的招牌人物制作的排球游戏。轻松简单，适合各年龄层玩家，是近期值得一试的大众游戏。

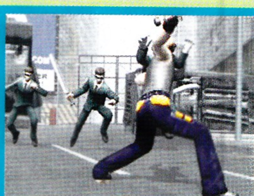
NAMCO对克罗诺亚的炒作可谓不遗余力。本作制作得还算有趣，操作简单，非常容易上手，而且多人对战也十分有趣。虽然没什么大毛病，但充其量仅仅是个小品而已，在看完世界杯后轻松一下倒蛮不错的。真正的看点还是8月即将发售的G2。

排球游戏，这是天语玩过的第一款。由于是PS上的作品，因此不能以现在的眼光来评判。总地说，画面不错，手感单纯而流畅。特别是超必扣杀，意外的爽快，镜头魄力大。欠点在于，角色面相丑陋，令人不悦。

在很早就公布的单纯运动游戏，到手后一试感觉并不失望。能在PS平台上作出如此亮丽的画面确实说明NAMCO还是非常用心的，游戏规则简单有趣，对喜爱排球运动的我来说很有吸引力，用摇杆操作起来相当舒适。标准的休闲类游戏作品。

色彩亮丽、动作滑稽的童趣游戏。虽然操作性与正统网球游戏大相径庭，但是也别有一番味道，更好的体现了多人游戏的混乱趣味，游戏难度很低，可以全年龄制霸！没有了著名选手和严谨规则，克罗诺亚排球重在轻松和休闲。

总分：26 EOE 崩坏的前夜



机种：PS2
厂商：EIDOS
类型：ACT
媒体：DVD

先与欧美推出并与本月在日本发售的全三维动作游戏。游戏感觉颇有日本味道，操作中规中矩。游戏最令人不满的是不能双人作战。

也许是"三国无双"的成功激发了厂商的干劲，这也是EIDOS敢于将本作在日本推出的主要原因。本作没有美版游戏一贯的通病，在人物动作方面制作得非常自然流畅，值得一赞。画面上也表现得不俗，在PS2的游戏中算是表现不俗。

EIDOS出品的美版ACT。有些地方看上去还真像"真·三国无双"系列，但说实话"真·三国无双"我都不喜欢玩——这外国人持剑乱打的游戏也就更没心思去关注了，起码不知道在玩什么。但游戏的画面还是不错的。

一直对这类3D的清版类过关游戏不是特别感冒，但确实有些挑剔的我还是比较认同这个游戏的，因为满意它的视角编程，个人认为有这一点就足够了，当然操作上也说的过去。对于欧美厂商出品的游戏，我们是否总戴着有色眼镜呢？

美国公司制作的日式游戏——这就是EOE给笔者第一印象。无论角色设定还是操作性，EIDOS都似乎在向日本风格靠拢，因此玩起来不像传统美版游戏那样生硬。游戏中角色可以更换不同的武器，并适时的开启开关，内容中规中矩。

总分：21 DDRMAX -DDR 6th MIX-



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：音乐
媒体：CD

让人汗流浃背的著名跳舞游戏，曾经风靡全中国。本作是KONAMI在PS２上推出的最新版本，其中收录了大量热门曲子，DDR迷不能错过。

虽然不知道现在对DDR还存有热情的玩家有多少，但KONAMI似乎仍旧孜孜不倦的推出新版本。玩法上的变化不大，对于已经将DDR掌握烂熟的朋友来说，那些闪电般的尖头也算不上不变态。至少MUMU家里的跳舞设备终于可以派上用场了。

KONAMI的著名系列。可惜出到第六作已经看不出什么新鲜感。如果只是歌曲不断变化以求舞步变更的话，往后无异自掘坟墓。天语知道科氏音乐游戏有相当多的铁杆，但家用机移植的各代作品，就不如街机那般吸引人。

早已经失去了新鲜感的作品还在频频亮相，那些曾经叱咤"舞坛"的时尚玩家早已销声匿迹，本作又打算赚哪类人的钱呢？时至今日，有谁还会为这种开发成本几乎为零的游戏着迷。一直固执地认为只有ENIX的纵情跳跃系列才是音乐游戏的金字塔。

冷饭中的冷饭！从曾经的准百万到今天的1万份！DDR见证了音乐游戏的兴衰史！DDR出到今天，虽没有大突破，但各项设定也算相当经典。玩家依旧可以充分享受音乐节奏与按键想配合的绝妙感受——但真正捧场的也许只有系列铁杆！

总分：29 高山滑雪3



机种：PS2
厂商：NAMCO
类型：SPG
媒体：CD

NAMCO曾大肆宣传的滑雪游戏，虽然整体水平不俗，但与专门制作体育游戏的欧美公司比较起来就稍显稚嫩了。人物形象是本作的最大败笔。

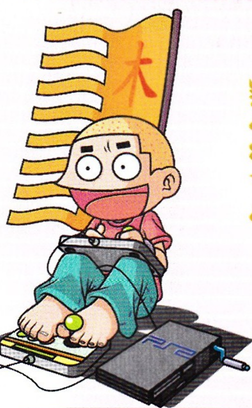
日本厂商很久都没有推出滑雪游戏了，NAMCO的这次尝试显然也没什么效果。片头CG居然令人联想起了"保镖"，而游戏的画面与GC和XB的几款美式滑雪差别很大，不知道是NAMCO没有认真开发还是PS2底力如此……感觉本作还不如EA的"SSX"。

非常出色的滑雪游戏。速度感保证了，技巧方面天语没有深入研究，但感受到单纯的速度爽快感。画面优秀。一开始看CG时，天语莫名其妙，干嘛要制作这无用的东西？看那些角色的表情就已经饱了。但游戏还是不错。

说实话，对滑雪游戏情有独衷的我对这款游戏几乎没有一点兴趣。不知是PS2的机能不够还是开发厂商的原因，游戏图像的表现实在太差，尤其是对高速滑行的雪板与地面摩擦时的效果非常不满意。还有就是赛道的设计未免太单调，速度感方面也有水分。

速度感与操作性均佳。角色设定也很有个性，让人过目不忘。不过在空中做花样的技巧确实需要一定时间的锤炼，给高手保留了展现自己的空间。但是赛道不够丰富（不够养眼），与XBOX和GC上的竞速游戏确实存在一定差距。

XBOX在降价后一周销量上涨到5000台，但随着GC的降价影响，周销量再度回落到3000台（GC降价后销量增加到20000台左右），前景不妙。



大墙画廊

vol.64

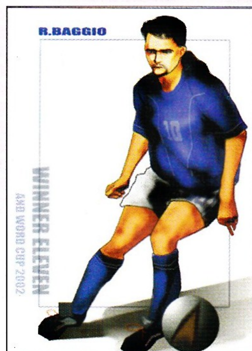
这期开始向大家征集真人版"漫画"故事，大家可以发挥自己的想象力，来丰富画廊。内容只要与游戏沾边即可，比如玩家的小故事，都可以拍成照片寄来，只要有趣就会刊登。对自己的表演有信心的玩家还等什么？

——又叫风林、又叫木木。



《生化危机3之烈焰燃烧》 江苏 邵明儒

太棒了！对于近期成日沉迷于生化中的木木来说，见到相关题材的画稿简直像见到亲人一样啊（笑）！邵读者在信中表示，这幅受到同学们的好评，这期风林也给本作品搬个"最佳表情赏"！



《永远的巴乔》 重庆 胡乱飞

虽然巴乔无缘世界杯，但相信每个精彩的瞬间都会印刻在球迷的心中。这次世界杯因为工作不能大过球瘾，遗憾，只能等重播了。



《霞》 河北 陈保卫

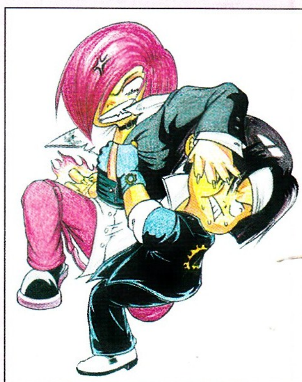
虽然霞是DOA系列的主角，但却一直讨好不到木木的兴趣。相比之下，使用摔技"名模"TINA更威猛些（笑）。



《侍魂》 吉林 张笑尘

好久都没有见过这两位叱咤风云的究极波士啦。喜欢水姬的妖媚，虽然真侍魂当年因为太过火气，而一直没能好好研究一下，遗憾遗憾。希望有机会去香港旅游的话一定带一套NG卡带回来（1200拿下）。





《宿命的对决》 杭州 曹阳

这俩活宝的恩恩怨怨我们已经研究得不少了，而且这样的宿敌也在很多游戏中出现过，惟独他俩得到大家的青睐，还是SNK有一套。

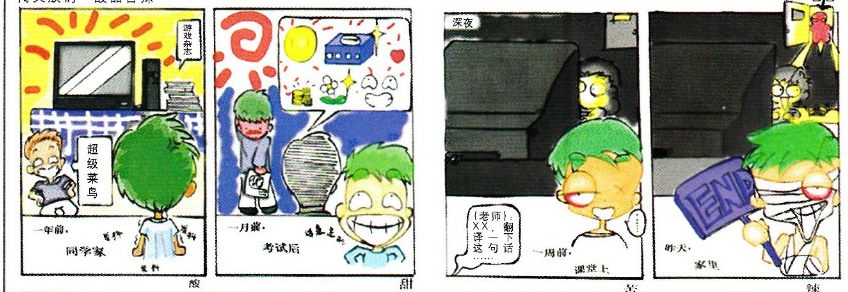
《圆桌骑士》 广西 卢凯

现在要重温这款经典只能用模拟器了吧？个人认为"圆桌"是CAPCOM动作游戏中的最高杰作，至今也没有游戏能够超越呢。还记得自己为了痛打SFC版，跑远路去游戏店COPY磁碟的景象。



《头发》 吉林 梁木

记得红丸每次ROUND开始都要双手一抬，头发立马笔直，似乎有自己的一套梳理方法哟！而京的这手就实在够不人道，孰不知这样惊吓日久天长红丸要得"睡眠恐惧症"。



《闯关族的酸甜苦辣》 ??? （请作者速与木木联系）

木木暑期导购指南



暑假到了，大家有没有考虑过购买新的主机呢？本期随杂志附送了"暑期购机别册"，希望能够帮助大家买到心仪的机器，过个开心的假期。为了给暑假助阵，也为了征集"真人漫画"，木木舍身"现卖"一番。照片上的"RMB"是截稿前市面主机的合理价格，大家在购买前一定要详细阅读本期附送的别册。千万别被波士宰到啊～～

文：唐塔
编辑：斗13

绝体绝命都市



电软制作 言多无用

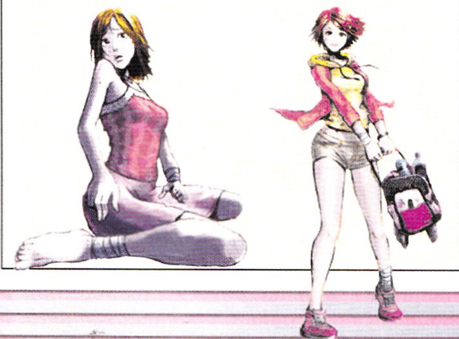
游戏创意非常出色，而且冲着它的大场景就值得一玩了。可惜PS2的处理能力跟不上，画面拖慢情况比较严重。游戏设定了七种结局，有好有坏，其中有些是要满足特定条件才会出现的。天语个人觉得，根据游戏本身的"游戏性"，我们只要看到结局1和2就足够了。游戏时我们受制于"口喝"，以及其他一些因素，想打出结局3和4在一些地方还要特别留意才行。

PS2	厂商：IREM	发售日：2002.4.25
	类型：ACT+AVG　价格：6800日元	（虚拟3D音效使用）

游戏人物



●须藤真幸：《报都新闻》的记者。25岁。这回来到公司的首都岛支社采访大地震。喜欢喝水的点儿背一代男。
●相泽真理：还没来得及到海外去旅行，先被地震所困。与小狗相依为命的弱女。
●阵内晃二：30岁的自由摄影家。趁火打劫来到首都岛采访。
●比嘉夏海：家住游乐园附近，震后出来找弟弟的学生。
●西山编辑长：《报都新闻》的老编。前线组稿，宁死不屈。后被烧伤了脚，让主角背着。
●八田巧：土地造成局局长。首都岛地震的直接关系人。
●新崎良崇：首都岛设计者。被八田所蒙骗的老头子。
●村田信吾＆村田美智子：被困在厦中的老年夫妇。非常疼爱自己的孙子。
●杉山义博：死人一个。嵩原建设(株)所属的员工。
●堀田伸治：首都岛平崎病院大夫。
●都筑孝司：派出所民警。引导百姓避难。
●饭坂：民警。
●竹边幸：某珠宝店里的怪女人。



逃生开始...

>游戏从电车中开始
>通过前方的车辆前进
>动画之后通过钢筋来到桥上，进门，爬梯子，来到上方通路，可看到桥上的记忆点
>在记忆点的东方找到绿色轿车，拿到上面的背包
>通过楼梯来到上层，调查商店门前的牌子，取得指定的钥匙进入商店
>在商店里取得一个100日元的打火机，进入厨房
>取得一个中号瓶，从更深处屋内窗房爬出
>通过楼梯下行，听到一女子的尖叫
>到画面最南方取绳索(图1)，然后进入车厢，与女子对话
>将绳索固定在坐位上(图2)，营救女子
>女子叫相泽真理，真幸与她来到画面最北方，发生事件
>激励相泽后，来到画面南侧的梯子，从非常出口降下



←在此处小心取下绳子。



←行动之前，先与女子对话。

游戏操作

很容易上手的游戏。但要注意的是，关于主角在"动作"时的操作，必须准确。一般的，如果想让主角从某处踏空跳到另一处去，要加上助跑(按住×键前进)，到悬空处角色会自动跳跃——而当跳到另一处后，按摇杆的"上"方向即可让主角爬上来。

基本键位

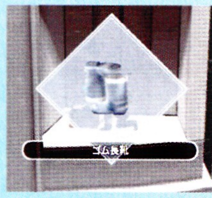
□：MENU。通常可以对道具包中的物品进行查看、增删、信息的阅读等等。
△：ZOOM。
×：加速跑专用键。
○：动作键。控制"对话、开门、进屋"等。
R1：主角在地震发生瞬间的"防震"，也就是自我保护的动作。
L1：呼叫键。有时可以吸引来帮助。
L2：视点变化。按住则回到主视点。
R3：调出地图查看。

道具使用

在这游戏中主要起作用的是"水瓶"，分为小号、中号、大号。其他像是HP回复的ITEM，因为主角很少会掉血所以一般不用。水，只能回复口渴度，而游戏中时有出现的"饮料"类，却可以连同HP一起回复。

主角的道具包儿分大小，越大装的东西越多。有时东西装满了，要抛弃无用的ITEM，而一定要带上重要而有用的ITEM。

主角经常能拿到一些特殊的道具，可有可无，装备上则可以换一种外观——比如戴上太阳镜、戴上安全帽、戴上手套……等等。但没有实际用处。




→在货柜车里取撬棍。

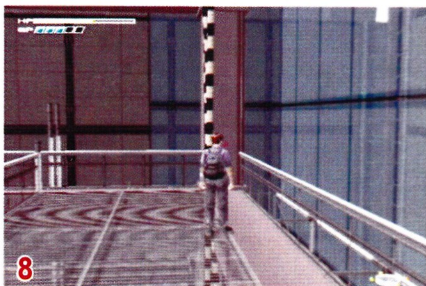

→这里有背包。


→近距灭火。


→这里练ACT操作。



→老实把伞交出来。


→拔杆子之后还得回去。

>从开着门的救护车中取得军手和包带

>向东走来到开着门的货柜卡车中取得一个橇棍(图3)

>进入旁边的空地，使用橇棍打开巴士的门

>去相泽指定的便利店(在画面的最东方)(图4)

>取得屋内的各个ITEM(不要拿太阳镜)，一定要拿到记忆点旁边屋内的背包

>出来后，往北走(有一个大铁球从楼上掉下)，到墙壁底下时会发生事件

>真幸拿起消火器沿马路向西走，在着火的地方使用(图5)

>从通路进入，来到上层楼内，得到杉山的明片

>往里走得到携带RADIO和雨伞

>出来后，从一冒烟警车旁的洞口进入大厦

>先往里走取得包带，然后出来通过房中的铁梁设法往上方移动(图7)

>与相泽会合

>出来后从一辆开着门的卡车中取得可灌油打火机

>下雨后，在大厦的柱子上取得地图

>相泽淋雨后真幸把雨伞给她(图6)

>进入画面最西方的店中与一女子对话，可能会有附加事件

>出来后往北走，进入一建筑中的大厦

>在二楼可取得一救急SET

>然后上三楼，与阵内对话后直奔五楼

>从五楼的另一处楼梯下到四楼，将杆子拔起来(图8)

>来到四楼堆着箱子的地方(图9)，经跳跃，找到通向三楼的楼梯，与相泽会合

>经楼梯下行，在记忆点处继续下行

>不用理会死尸，经梯子下行见到阵内，往里走发生事件

>经楼梯上行，会有激烈震动，当一红色机械落下后，通过它往上爬(图10)，然后一路往北

>从空中落下的脚手架的地方的安全一侧(图11)通过(注意最后要从红色高台的右侧滑下，则不会失HP)，三人会合

>出来后，真幸爬上消防车的梯子(图12)，经安全出口一路向上

>通过危险边缘后，先在右手处的屋内取得大背包，再从上层拿到地图并阅读

>从边缘地带返回(须特别小心，不要掉下。地震时赶紧按R1键)(图13)，在瓦砾处调查，发现“非常降下口”(图14)

>下来后，从一小开口处以主视点潜入，发现村田夫妻

>事件后，按照村田美智子指引的方向拿到钥匙并把写真交给美智子


←从此处可以回去。


←从红色机械找到活路。


←从稳安处下来。


←通往“半坏的大楼”。


←注意地震时R1键保护。



←看地图后，找到这里。



15

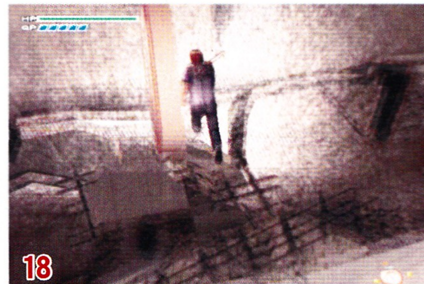
—路线分歧点。


16

—在此处推倒牌子。


17

—在此处用钥匙开箱。


18

—跳跃时当心震死。


19

—房撞桥时，R1键保护。


20

—在梁上等待，伺机跳下。

>进入事务所，经楼梯下行发生事件，回去救相泽(事件后可选择不同分支(图15)。下面的路线是比嘉的“游乐园”路线)

>骑上路边的自行车，一直往里来到一汽车商店内

>下车，爬上坏的楼梯，下行推开汽车滑道入口处的挡板(图16)

>再骑上车沿滑道上行

>出来后，骑车沿屋顶棚走，然后沿着马路直奔游园地

>朝冒烟的地方走去，在一辆蓝色轿车旁推动看板，从BUS旁进入公园

>听到女孩呼救声，绕到她被困的地方将其救出，然后发生事件

>来到附近的存储箱(图17)，在81－120的箱体处使用钥匙，得到阵内的书类

>来到画面最东面的海边乘天鹅船出发

>经过倒塌的观览车一直前行上岸

>经过天桥并通过卡车跳到马路上

>真幸再经天桥通过屋顶把一辆白面包车推下去，接来比嘉

>经过一系列激烈地震(注意倒下的路灯)，可来到一给水车处

>通过此处停车场的屋根，经房顶跳到路上

>遇到警察饭坂，然后来到比嘉家中，出门时发生对话事件

>向北走，发生事件遇到都筑

>上天桥后，经连续危机来到记忆点(贮水池)

>沿唯一路线前进，经由激流中的房梁跳到台子上(图18)

>在激流上方的铁梯上发生事件，真幸前进时注意躲避水中的汽车，当水中的房屋撞到铁梯的一瞬(图19)，按R1键以免掉下

>通过长梯后会有一辆卡车从上方滑下，真幸应迅速跳到前方小轿车上面的铁梁上(图20)，然后伺机跳下

>天黑后发生事件，然后真幸和比嘉进入报社内

>拿到编辑长桌上的钥匙后进入资料室，取得发烟筒(必取)

>走出报社，在画面最北头的一辆白色面包车轮子下取得千斤顶

>在附近一灯光闪烁的有缝隙的铁栅栏门处使用千斤顶，进入大厦

>从一非常口上楼梯，见绿色非常灯后进入

>找到一明亮的办公室取得“家族写真”和“总务课钥匙”

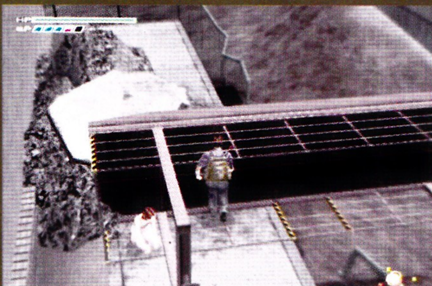
>出来后到非常口附近的门使用钥匙进入总务课

>在窗户附近的一台电脑上取得“总务课内线番号表”，调查杉山的电脑

相泽家路线

>事件后，没有了道路

>到东面去，发现一不安定场所

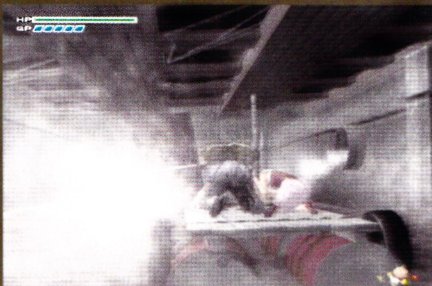


>呼相泽，二人一起取下绳子

>在此处找到并搬运油桶、漆桶、轮胎

>用撬棍将BUS站的椅子打烂

>将各物组成一浮船



>下到激流中，控制方向躲避障碍物并上岸

>与相泽谈话事件时，选项关系到结局3

>下天桥来到市街，从记忆点旁半开卷帘门进入，取得高级太阳镜并装备（此镜可暗视），并拿一衣架，然后出来

>进入东南方向大厦，在里屋得一“军手”（当心被落石砸死）

>出来后往西，来到着火的公交车附近，往上爬到广告牌处

>在钢索处使用“衣架”道具后，滑到BUS里，启动BUS

>与相泽回家

>到家后有谈话事件，慎重选择回话（勿闯入相泽部屋？）

>相泽出来后二人骑自行车回到BUS处（中途小心地震。躲避）

>真幸到市街，直奔记忆点处的地铁站入口

>一路往下，在月台尽头车箱处找到小狗（忘记的话将是ENDING3禁止条件）

>在月台左手方向的铁轨处得到肩包(SHOULDER BAG)

>到倾斜车箱内，往里找到出口

>在一损坏的墙壁处使用撬棍

>来到水道，至此，则一路往上走即可（中途有“下水”、“地下铁”、“调节池”对话选项）

>走出水道后来到地上，找到一处长梯，爬之

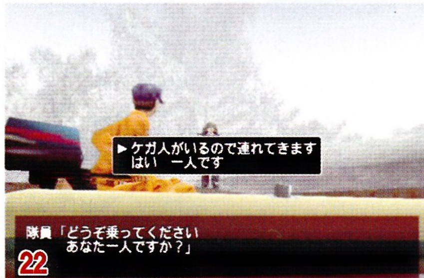
相泽家路线

>上来后则是连续危险事件（请参考最后一页图解）。注意PS2手柄左摇杆的ANALOG功能，使用时方向一定要控制准确。必要时，请先确认主视点（L2），并通过ZOOM键重复确认。

>与相泽会合后，发现《报都新闻》大厦



←纪念树下使用发烟筒。



←这里须选第一项。



←从地面小罐儿的左边走。



←躲避方向：右左右。



←这里则很容易。

>选择"小说《朝颜の昼寝》"发生事件

>回到明亮办公室，在保险箱处使用杉山的"8762"番号

>事件——八田来了

脱出EVENT(真幸被抓住后是否对游戏有影响，唐塔目前还不清楚)

>被抓住后，朝北方闪闪发光的地方移动

>用利物割断被绑双手的绳子，从大厦脱出

>回到失火的报社大厦，见到编辑长后三人脱出，一起进入公园

>途中会有对话事件，继续前进直到木屋被树砸倒

>真幸从坏桥处下水游到对面，在巨大的记念树下使用发烟筒(图21)

>一定要取得救助直升机扔下的大背包，并可取得L瓶

>向通路前进会看到救助队小艇，对话时选择第一项(图22)

>游回比嘉和编辑长所在地(途中有旋涡发生)

>前往救助小艇方向

>在记念树倒下时，迅速从地面罐子左侧退后(图23)

>前往救助队小艇处发生事件

>与阵内和相泽会合，进入体育场，与阵内发生对话事件

>经过给水车后，将发生连续地震危机。最初屋梁危机(图24)的闪躲方向是"右左右"(最后别忘了按R1键以防跌倒)

接下来贴着体育场外侧路线前进，躲避开前方落下的滚桶(图25)，继续向前即可找到出口

>被直升机追逐时(图26)，只要在导弹的落点后方即可确保安全

>进入大商场后，直奔电梯附近的消火栓(图27)，用水柱将对面被堵住的道路疏通

>前进后发生事件，之后利用柱子做掩护，来到上层

>在卷帘门的缝隙处使用千斤顶(图28)，通过电梯来到三层

>在纸箱子处发生事件后隐蔽，然后从通路往里，经过斜台后真幸和比嘉对话(图29)，选第一项让比嘉逃走

>真幸从斜台下来，通过纸箱的掩护，避开枪手，往里经电梯来到四楼

>在经斜台走铁网来到一开启的卷帘门前，进入，上电梯来到六楼卖场

>在收银台处确认有一把钥匙(图30)，然后从里面的门绕进去取

>用钥匙开门后，经躲避前进，会从床下通过来到电梯(图31)

>往里走发生事件，遇到夏海



←这里的BGM不错。



←用消火栓开路。



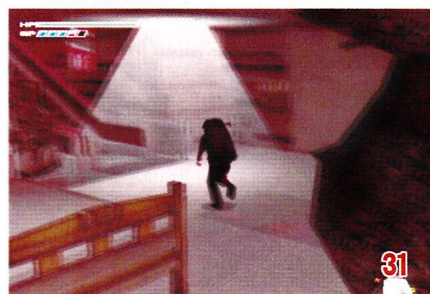
←在石台上使用千斤。



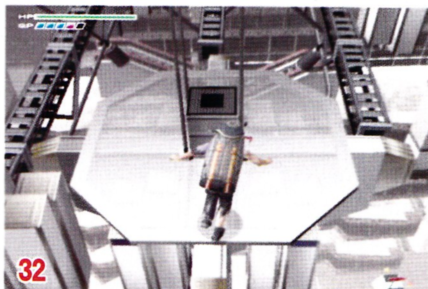
←一定要让这情节发生。



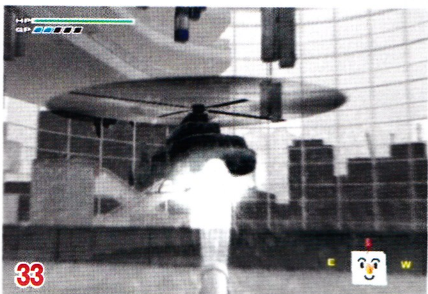
←取钥匙开门即可。



←从床底下出来，奔电梯。



↑上来后应往左跳。



↑先把直升机喷下去。



↑再将吊灯喷下来。

>经书店脱出

>在狙击手的追杀下，经斜台上电梯来到悬空铁架前

>上去后，经一“危险物”中转后找到通路(图32)，通过电梯来到上层发生事件

>取消火栓喷射直升机(图33)，当它降下时，喷射上方的吊灯(图34)，砸毁直升机

>出来后，经过桥来到避难所，分别与春彦和夏海对话

>进入首都岛管理中心

>下到最底层，进入中庭发生事件

>看到八田后，跟踪之，从卷帘门底下爬出后，一路向上

>途中发生事件后，从楼梯附近倒下的自动贩卖机爬过去，一路往里

>进入开门的屋内，听到对话，出现选项时选第一项

>出屋后，走下楼梯，从非常口脱出

>在阵内的快艇上按住R1键，上岸

>经过给水车(最后一个记忆点)来到对岸

>海水袭来后，迅速跑入大厦

>随阵内的路线沿楼梯一路向上跑，尽量不要被海水吞没，注意中途的拦路巨石

>来到屋顶，发生事件后。前进!

>最后进入大厦，一路向上，游戏结束

(注：首都岛管理中心部分很简单，故没有配图，请读者原谅。)

相泽家路线难点图解


↑从这里取衣架和太阳镜。


↑也可以不来此处取“军手”


↑衣架滑行。注意最后一跳。

图1●要爬上正确的长梯。

图2●这一跳之前，当心被卡车砸死。此跳，左摇杆的方向是“4”(即“左斜下”)。跳过去之后莫多动。

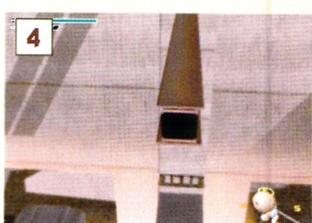
图3●最后一跳的失败画面。惨。

图4●所以请先校正视点，控制好方向准确起跳。









生还评价

ENDING RANK

●根据玩家的PLAY时间/饮水量/CONTINUE回数/SAVE回数/走破距离/ENDING数等，综合给出S、A～E等不同级别的评价。

●游戏极其简单，但它的S级评价的获得却不一般：要求2小时以内爆机，初期背包里的东西不能增加，CONTINUE数=0，结局必须是1～4里的一种，不能喝水，任何情况下的动作要素均不可失误(比如在钢梁上走不得落下，否则GAME OVER等)。

ENDING集

结局1●和相泽一起脱出。通常ENDING。

结局2●和比嘉一起脱出。通常ENDING。

结局3●特定条件满足后方能出现。如：给相泽伞、选相泽家路线、火堆前与相泽对话时选“气……”之后直呼其小名、“家族写真”入手后与相泽对话、等等……

另外还有一些绝对禁忌的条件，一旦不慎选择，也是无法打出结局3的。如，让相泽去找撬棍、忘了找小狗、饮用未经净化的海水或是泥水等。

然而斗13未并打出完美结局。

结局4●与结局3类似，是比嘉路线的。

结局5●相泽路线时，在公园救助队快艇处，真幸一人脱出。

结局6●比嘉路线时，在公园救助队快艇处，真幸一人脱出。

结局7●游园地路线时，乘救助HELI脱出。

SPECIAL画像

No.12～17・25●选择游园路线时。第25图必须是在好感度高的情况下得到。

No.18～24●相泽路线时。第24图在好感度高的情况下取得。

其他图片，普通CLEAR即可取得。

指北针

游戏中有非常多种的指北针，没有什么太难找的，玩家找一个自己喜爱的一直用下去即可。只要玩家游戏时舍得花时间，将地图全转个遍，不怕找它不到——但是有些藏得比较隐蔽，在取得时要难免展开些动作，损失些口渴度。这里就不一一列举了。

道具的组合使用

在游戏中基本没有什么用处。可不予理会。如，FILTER组合套装可净化泥水或海水、打火机加OIL可以继续使用等等。



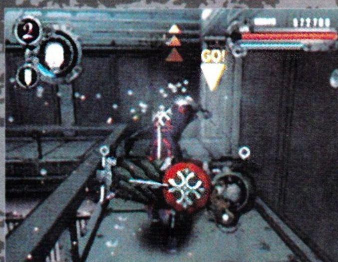
死神之枪

游戏发售日终于确定！令人兴奋的是特别限定版中还将附赠特制的人物模型！看来只有预约了。

PS2	厂商：RED		发售日：2002.7.18
	类型：ACT	价格：6800日元	原画：内藤泰弘

手握双枪背悬棺材 此刻，一名孤胆英雄踏上了征途！

这次我们为大家带来了由RED ENTERTAINMENT公司制作的热门光枪射击游戏《死神之枪》的最新情报。首先为各位介绍一下已经曝光的主人公格莱布等人的个人资料。此外，我们还将公布一些第一关的游戏画面，请大家千万不要错过格莱布华丽的动作表演！


↑弹痕斑斑的墙壁，无数的伤痕描绘出战场上激烈的枪林弹雨。

被人们称为死神的可怕男子 比约恩德·格莱布

本作的主人公，被称为死神的杀手。详细情报还不太清楚，只知道他是为了和某个组织战斗而孤身潜入敌人基地。他手握两只代号"地狱犬"的巨型手枪，背后背着装有重型武器的棺材，与敌人展开殊死战斗。



信赖格莱布的女主人公 浅葱美佳

本作的女主人公，外表看年纪不大，但意志非常坚定。她逃出了某个组织的追杀，将"地狱犬"交付格莱布，委托他消灭组织的成员。





切都被笼罩在迷雾中的老人 T博士



格莱布唯一的合作者，似乎曾在组织中担任过职务，但是他的经历和个人资料一概不明。自从遇到美佳之后，他的过去才渐渐曝光。



这就是游戏片头部分的动画

夜深人静，在漫天大雪之中，手握"地狱犬"的浅葱美佳出现在格莱布和T博士面前。布莱格从美佳手中拿起双枪，为了与组织战斗，孤身一人离开了基地……。









机械设定由藤岛康介先生担任

藤岛康介先生绘制的摩托车将在动画中出场。他的独特画风为游戏锦上添花。藤岛先生的FANS可以大饱眼福了！






为大家介绍一下第一关的游戏画面！

虽然片头的故事情节已经公开，但遗憾的是我们没有得到关于游戏系统的任何情报。不过，制作组已经公布了第一关的一小部分游戏画面，下面我们就为大家介绍一下吧。格莱布果然出手不凡，他手持两把巨大的手枪，将逼近的敌人打得体无完肤。时而冒着枪林弹雨向敌人展开反击，时而卧地就势开火，激烈的战斗令人目不暇接。从画面之中，就能想象出游戏内容何等精彩。此外，游戏中的所有建筑物都可以破坏，如果引诱敌人进入爆炸范围，顷刻间就能将他们消灭。在本作中，相信玩家可以充分感受射击游戏的爽快。

敌人的攻击无济于事！



即使遭到敌人的攻击……

←看格莱布的样子，与其说是在躲避子弹，还不如说是主动冲入枪林弹雨之中。在敌人的腹地横冲直撞，即使是被子弹击中也……

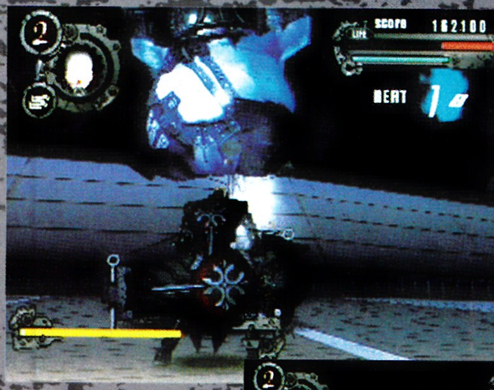


永远横冲直撞 突飞猛进!!

→格莱布毫无惧色地横冲直撞！可是注意一下右上方的体力槽，竟然毫无变化，难道是处于无敌状态吗！？

与异形BOSS展开激烈的交手战!!

神秘物体漂浮空中



←突然，在主人公面前出现了不可思议的神秘物体，看起来似乎具有很强的攻击力。

猛烈的攻击！



←子弹的狂风暴雨骤然从天而降！？四周全部包围在耀眼的光芒之中！不愧是BOSS，他的攻击实在惊人。即使是布莱格，如果不能灵活地躲避攻击，恐怕也会身受重伤。



←眼见敌人低空飞行，格莱布也卧倒在地，手中双枪一阵狂扫。利用这种姿势，可以在躲避敌人攻击的同时予以反击，不过不知道指令输入是否很复杂。

射击、射击、射击、疯狂射击!!

障碍物可以随意破坏！



用疯狂的火力摧毁碍事的汽车!!

↑画面上的障碍物基本上都可以破坏，在“地狱犬”的强大火力下，就连汽车也会被炸得粉碎。

坦克旁边再次出现敌人！



←↑主人公格莱布摧毁了大楼顶上的神秘坦克，成功的利用爆炸消灭了旁边的敌人。华丽的画面令玩家的爽快感倍增。不过随着故事的推进，游戏的难度会随着升高，对玩家的技术要求也越来越高！

敌人一律格杀勿论!!

特别限定版中同捆人物模型

限定版中将附赠立体的人物模型。高度是12厘米左右，还有一个特制的底座，而棺材和手枪也可以随意拆卸，非常方便。当然，模型颜色也相当令人振奋。



←负责制作模型的是大家非常熟悉的“巧克力蛋”的制作厂商海洋堂。模型的制作工艺细致入微，连负责人物设定的内藤泰弘先生也十分满意。

灵活运用风球和弹跳向大冒险发起挑战!?

风之克罗诺亚 G2 ~梦幻冠军锦标赛~

克罗诺亚挑战英雄比武大会

克罗诺亚即将重返GBA舞台！大家非常熟悉的动作游戏——利用风球与弹跳过关斩将的"克罗诺亚"系列最新作即将登场。不过这次的"克罗诺亚"将以锦标赛的模式出现，与其他的对手展开激烈的争夺。

这款游戏继承了WS版的《风之克罗诺亚·月光博物馆》及GBA版的《风之克罗诺亚·梦幻帝国》的系统，是一个包含拼图解谜要素的动作游戏。在游戏中，主人公克罗诺亚将凭借着能够令敌人身体膨胀的风球和高超的弹跳技巧破解一个又一个谜团，挑战5大世界的50多个关卡，与各种各样的BOSS遭遇，向着最终的冠军进发。

好了闲话少说，让我们立刻做好准备，向布满机关且变化无穷的游戏舞台发起挑战吧！当然也要准备好你的GBA哦！看来没有GBA的朋友真的要赶快动手攒钱了！



真是个令人吃惊的消息！这次的冒险中将增加最令克罗诺亚头疼的水下舞台！那么到底在水中潜藏着什么危险呢？我们的克罗诺亚又将如何应对呢？

GBA	厂商：NAMCO		发售日：2002.8
	类型：ACT	价格：未定	其他：——



动脑筋灵活使用技巧！

←↓除了充满拼图解谜要素的舞台之外，还有对动作要求极高的关卡！真正投入其中的乐趣难以言表。

参加梦幻冠军锦标赛！

一天，克罗诺亚在某个奇异的世界里继续着打倒怪物的旅程，突然间一张请柬从天而降，缓缓落在他的手中。请柬中写着这样的字样："梦幻冠军锦标赛！全世界各位冒险家，现在就是你们一决胜负的时刻，看看谁才是世界第一的英雄。"刚回过神来，克罗诺亚发现自己竟已被传送至一个挑战者云集的比赛会场，选手们容貌各异，有的人看上去实力雄厚，也有的似乎不堪一击，其中还有似曾相识的面孔。虽然大赛中透着古怪，但英雄这个字眼对克罗诺亚有着无穷的吸引力，他决定参加比赛一显身手。

洛箩和波普卡

←↓克罗诺亚的朋友们，立志成为掌管世界的巫女，波普卡是她的最佳搭档。

克罗诺亚

←大家非常熟悉的主人公，调皮而精力充沛，拥有旺盛的好奇心，信心十足。

奇普尔

→自在前作中被克罗诺亚解救后，一直对我们的主人公非常仰慕，把他视为自己的兄长。

卡雷恩

→锦标赛的主办者，麦卡梅加帝国的支配者。自己的想法别人很难猜透。

索格波罗是谁!?

这次，克罗诺亚将在游戏的各个舞台见到索格波罗这个角色。索格波罗将会为我们提示游戏线索，并传达其他游戏者的留言。也就是说，它将担负起游戏者、伙伴以及竞争对手之间信息传送的桥梁作用。如果大家在游戏中见到索格波罗，可别忘了和他说话呀！



给玩家各种提示！



→索格波罗会为大家提供有益的情报，十分热情！

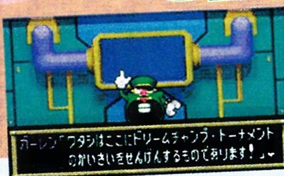


为我们传达留言！

这里的锦标赛高手云集!?











CHECK 请大家注意强化后的游戏舞台！

这次游戏者将要挑战的关卡比前作增加了10个，游戏中共分5个世界，大小关卡多达50个！玩家要在这些舞台中测试自己的实力，通过各种考验后，才能与比赛对手在BOSS关中一决胜负。这些舞台当中，还包括驾驶小船在激流中一边躲避障碍物，一边飞速疾驰的刺激场景！下面就让我们看看详细情况吧。





←↑让我们来挑战5个世界中的50个关卡吧。每个舞台结束后，才能进入下一个冒险区域。有信心完成全部5个世界的冒险吗？

↓如果在舞台中收集了所有的“梦之碎片”，就可以观看隐藏在画面下方的图片。



在各种各样的舞台中测试自己的实力!?

拼图解谜舞台

在这个舞台中，游戏者必须运用风球和弹跳闯过难关。像姆乌、布比这样大家熟悉的敌方角色自不必说，在PS2版《风之克罗诺亚2》中登场的利克里、艾鲁比尔等角色也将登场。当然，游戏中还有各种外表可爱的敌人和令人大吃一惊的机关陷阱！

让我们灵活运用弹跳，开动脑筋解开谜题，享受游戏的乐趣吧。当然也别忘了要有耐心哦，因为游戏的难度可不能小看。



←这是在游戏中出现的新装置——传送带，可爱的姆乌们在拼命地转动传送带，坐上它会发生什么事情呢？值得期待！

新关卡中可以看到熟悉的面孔!!





←成功捕获姆乌之后，瞄准花盆把它扔进去，开始种植计划吧！

←被抓住之后，过一定的时间就会爆炸的布比也会登场。



姆乌花盆是什么东西!?

上面所介绍的这几幅连续画面，就是本作中初次登场的机关——“姆乌花盆”。让我们利用二段跳捕捉姆乌，把它们扔进花盆吧！很快，花盆中就会长出幼芽，开出姆乌花！游戏者可以沿着茎爬上去，而且开过花的姆乌还能够再次捕捉。灵活运用这一特性，揭开隐藏的谜团吧。



↑成功地将姆乌放进花盆后，眨眼间幼芽就呼哧呼哧地长出来了……



非常的方便!!



←↑干得好，姆乌开出了鲜花！大家别忘了这朵花可以重复摘取。

动作闯关舞台

娴熟操纵小船的克罗诺亚，躲避敌人的进攻到达终点，这就是游戏的“水上漂流”舞台。在前作中，这一关是横版画面，但这次变成了3D场景，前后可以随意移动(似乎是在炫耀GBA性能，不过确实很漂亮)！！

与前作相比，这一关更加惊险刺激，动作性出类拔萃，过关后的爽快感无与伦比！

灵活运用各种技巧



↑利用风球捕捉敌人，或避开他们前进。

一狭长的山谷突然出现在眼前，小心躲过障碍物，千万不要一失足成千古恨。

BOSS舞台

在BOSS舞台中，游戏者将和对手展开激烈的较量，比赛采用了计时系统。克罗诺亚与对手一同起跑，穿越道路上的各种机关和陷阱，看谁能够第一个到达终点。在比赛过程中，游戏者可能遭受对手的进攻，当然也可以主动攻击对手，紧张的战斗也许只有到最后一刻才能分出胜负！让我们向扣人心弦的激战发起冲刺吧。



↑画面上端出现的状态条显示了克罗诺亚和敌人的位置，留心观察敌我之间的距离，撒开双腿直奔终点！



向目标冲刺!!



开发状况 游戏开发已经基本完成，我现在正在和最后的BOSS进行战斗。游戏中的解谜和动作过关部分非常具有挑战性，敬请期待。 NAMCO 小林

新 コンバットチョロQ SHIN COMBAT CHORO Q

陆·海·空三线全出击 努力保卫国家和平!!

新坦克大战Q

最炙热的战斗，最可爱的Q版造型，能将两者自然而完美结合在一起的，就是这款即将发售的精品续作！



PS2	厂商：TAKARA	发售日：2002.6.27	
	类型：SLG	价格：6800日元	其他：——





在「新坦克大战Q」中，主人公为了夺回祖国的和平，将与Q修塔因帝国展开激战！这次，我们将围绕本作具有代表性的几个任务详细介绍游戏的核心内容！

公开游戏最具代表性的舞台，海上、空中均化为硝烟弥漫的战场

大家是否见过在天空和海面遨游的坦克……现实中不可能发生的事情，在游戏中却能够实现，这也是"坦克大战Q"系列的一贯的诱人魅力。当然，本作也将继承这一传统。主人公驾驶的坦克，不仅在陆地称雄，在空中和海面也将与敌人展开鏖战。

任务之一「翱翔天际的钢铁之翼」

Q修塔因帝国开发的一架巨型轰炸机对普罗敦王国发起了进攻。主人公目睹敌人来犯，自然无论如何也要阻止他们的阴谋。游戏者的坦克将装备新研制的飞行器，在空中展开追击。你能够成功地击落巨大的轰炸机吗？





要让这样的怪物轰炸机攻击普罗敦王国可不得了。任务不许失败，紧张的战斗令人不由自主地心跳加快。



任务之二「海上的战斗堡垒」

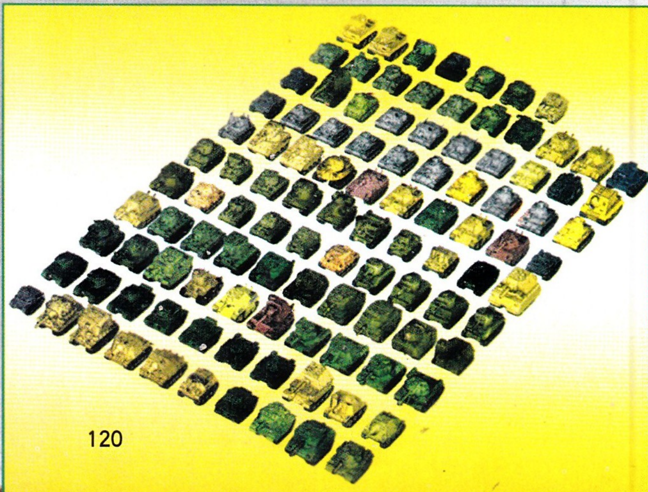
这一关游戏者将和位于中立国「尼比利亚」东侧海面上的巨大战舰一决雌雄。如果不能摧毁这艘战舰，就无法踏入Q修塔因帝国的本土。面对被称为战斗堡垒的巨型战舰，普通的武器自然不起作用。一定要强化主炮和装甲，做好充分的迎战准备。



能让坦克在船上自由驰骋的战舰，就是游戏者的对手。



正面较量根本不是对手，敌人的弱点在什么地方呢？



全世界的著名坦克都集中在游戏中!!

本作中收录了德国、美国、俄罗斯、日本等国家历史上著名的坦克，总数共有108种之多。这次为大家介绍其中的一小部分。相信你所知道和你不知道的许多坦克，也收录在这款游戏之中。不是玩家的坦克迷收藏一份也是挺珍贵的。



不论是活跃在第二次世界大战中的坦克，还是各国现役中的坦克，全部以Q版的造型在游戏中登场。

坦克名	国家
M7普里斯特	美国
M60A1	美国
莱欧巴尔特2	德国
斯特姆迪卡	德国
KV-2A重型坦克	俄罗斯
T-80U	俄罗斯
AMX-30	法国
鲁克莱尔	法国
74式坦克	日本
九七式坦克改进型	日本
奇夫登MK5	英国
挑战者	英国
M15/42中型坦克	意大利
塞莫本泰M42L	意大利

鼎鼎大名的古惑狼在掌机上粉墨登场！



古惑狼ADVANCE

GBA	厂商：KONAMI		发售日：2002.7.18
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

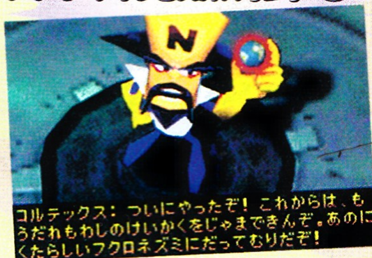


大家非常熟悉的古惑狼将会在GBA上大显身手！虽然画面缩小了，但游戏爽快感的动作性依然健在！！

不论何时何地，都可以与古惑狼一同在游戏中畅游！！

深受玩家好评的搞笑动作游戏“古惑狼”系列最新作在GBA上首次亮相！在本作中，阴险的科学家奈奥·科尔特克斯再度登台，并企图征服地球。游戏中他使用邪恶的未来兵器，竟然把地球变成了糖块大小！为了拯救危机迫在眉睫的地球，我们的古惑狼再次踏上征程！当然，主人公古惑狼的命运和地球的安危都掌握在玩家的手中，那么我们一定要小心应付奈奥设下的各种陷阱。

科尔特克斯的野心！



↑科尔特克斯开发的行星微缩仪竟然把地球变得如此之小！可见他的手段有多毒辣。

公开古惑狼的冒险舞台！！

古惑狼系列最大特征之一，就是游戏中丰富多彩的舞台。虽然本作是手掌机游戏，但是制作者仍然为玩家准备了各种充满魅力的舞台，丛林中的古代遗迹、沉没遇难船支的海底世界等区域数不胜数。

在这里，我们先为大家介绍一下从游戏序盘的第1关到第3关的情报，请各位千万不要错过！

冒险舞台1 狂热的丛林节拍



热带雨林的冒险！

↑最初的舞台是丛林中的小道，玩家可以在这里先熟悉一下操作！

冒险舞台2 冰冷的潜水突袭



水中也有冒险战场！

↑在这里会遇到大量鲨鱼、刺猬鱼等水中世界独有的敌人！一定要格外小心！

冒险舞台3 密林中的古代遗迹



→脚下布满了锐利的尖刺，如果掉下去滋味可不好受！！

多姿多彩的动作

请各位放心，继承PS版的风格，GBA版中跳跃、滑行等动作也被忠实地再现出来。用最擅长的旋转攻击打倒敌人吧！

跳跃



←跳过障碍物或者取得空中的宝物，这是动作游戏的基本技巧。

滑行突破



←穿越狭窄的空间，就势攻击敌人，取得宝物。

旋转攻击

↓身体高速回旋时可以破坏木箱和攻击敌人。

水中旋转攻击



↑主人公古惑狼在水中高速回旋，加速左右方向的移动。

登场角色都是老面孔

在本作中，大家耳熟能详的各位角色又将同台演出！下面我们就简单的介绍一下他们的个人资料。

克拉修·邦迪克



←古惑狼系列的主人公，其真实身份是充满正义感的袋狼。

可可·邦迪克



↓克拉修的妹妹，是个头脑聪明值得信赖的女孩。

奈奥·科尔特克斯



↑企图征服世界的恶人，主人公克拉修永远的宿敌。

亚克亚克

←乌卡乌卡的孪生兄弟，克拉修的良师益友，正义的面具。

乌卡乌卡



→虽然和亚克亚克是孪生兄弟，但却是个邪恶面具。

无双报道 夏日彩虹

我为歌狂 music up

怒涛的三连击 最终回

发售日确定！2002年7月浪漫上市！



PC	厂商：UBI	类型：AVG	发售日：2002.7	媒体：CD-ROM四枚组
	预定价格：69元	配置要求：P II 300 WIN98/2000/XP		监制：叶伟

真是光阴似箭，这款由上海ubi公司精心制作的国产游戏大作很快就要面市与大家见面了。在前面的两次报道中大家应该已经对这个作品有了不少感性的认识，只是对游戏核心的战斗部分还是雾里望月，不明不白。在这回对本作最后一次的“无双报道”中，我们将全力为大家介绍作为游戏重要核心部分之一的战斗系统，希望通过我们的讲解，能帮助您尽快熟悉，并融入到祥和快乐的“夏日彩虹”中！

独立而特别的战斗系统！

游戏的战斗系统采用2D斜45度角的视点，而战斗方式是有点类似于皇家骑士团的回合制，但和“皇骑”有着根本区别的地方就在于“夏日彩虹”中没有EXP的设定，并且所有已合成的魔法也不能带入下一场战斗，据说这样做主要是为了体现制作者纯战略意味的设计理念，而且这样的做法也能够让每一场战斗更富有紧张感和紧凑感。

组成战斗的四大主要系统在这里一一表明！！

合成/魔法系统 1

在本作中的设定中，只有天堂岛上的原创角色才能使用魔法，而且魔法并非取之不尽的，只能通过在战斗中获得的碎片合成魔法卷轴后才能使用。碎片总共有4大属性，分别是——火、水、地、风。游戏中不但可以在同种属性的碎片之间进行合成，到游戏的中期以后，更可以在不同种类的碎片之间进行合成，而且合成后的魔法种类达到将近40种之多。每个原创人物都拥有其自身的基本魔法属性，不过他们只能合成与使用和他本身属性相符的魔法。

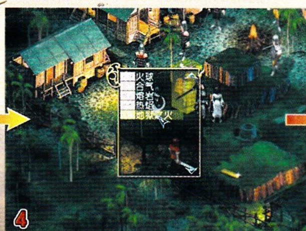
每种属性的魔法都分为4个等级，而等级越高的魔法，其合成的成功几率就越低。所以玩家要是在战斗一开始就能幸运地合成了一个4级魔法的话，那可千万不要得意忘形地胡乱挥霍啊，一定尽量留到打boss的时候给于boss致命一击，那可是相当重要的呢！这也可以说是本作最为独特的一种战略性。

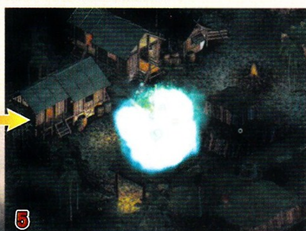

1.点中主角后选择行动菜单的"合成魔法".



2.选中后出现这个角色能急合成的魔法。


3.只要有碎片，就可以合成魔法了。


4.选择手中有，而且要释放的魔法。


5.敌人被魔法击中啦！

行动点数系统 2

战斗中，每次行动回合都会有一定的行动点数，移动、攻击/魔法、彩虹乐章、合成、防御、调查等行动指令都会消耗不同的行动点数，没有用完的行动点数也不会累计到下一回合。有鉴于此，玩家一定要注意的，就是必须利用有限的行动点数来决定对当前战况最有利的行动而尽量不要浪费。如何安排自己和队友行动可是相当的挑战啊！



有别于其它同类游戏的系统设定，不知是否会给一些玩家带来难题。

彩虹乐章系统 3

本作中的原创人物虽然不能使用魔法，但是他们也有另外一种特殊的攻击方式：彩虹乐章。彩虹乐章一共分为7种，玩家会随着故事的进程而慢慢习得。彩虹乐章的攻击效力和范围都非同一般，但每场战斗每个原创人物都只能使用一次，并且使用过的彩虹乐章也不可再次使用，限于诸多限制，所以玩家绝对不可以浪费每一个使用机会。


幸亏还有这个“乐章”系统，否则普通角色就没有参战的必要了？

合体攻击系统 4

正是通过了这个系统才能把IRS系统和战斗系统紧密地结合起来，为什么这么说呢？因为在战斗中男主角如果有机会和女孩子们并肩战斗的时候，会根据玩家平时和各位女孩的好感度而决定最终是否能使出合体攻击，当然好感度越高，出现合体的成功率也就越高喽，所以大家一定不能在平时的对话事件中激怒各位MM哦。


战斗效果如何还要指望平时跟女孩子们结交的如何，这是打仗还是谈恋爱？

THE HOUSE OF THE DEAD III

死亡之屋系列最新作即将在XBOX上登场!!

人气鼎沸的硬派射击游戏

死亡之屋3

SEGA射击大作《死亡之屋3》降临！

面目狰狞的僵尸不断向你袭来，一旦落入他们的魔爪，只会落得死无全尸……人气射击游戏最新作终于决定登场XBOX！由于魔盒机能强劲，因而本作备受关注。

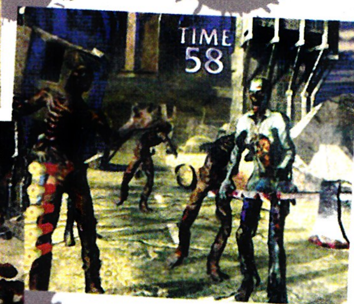
XB	厂商：SEGA		发售日：2002年内
	类型：STG	价格：未定	其他：——

在街机和家用机上大受好评的光枪射击游戏“死亡之屋”最新作终于决定在微软的XBOX上推出了！这将是“死亡之屋”系列的第3部作品。以往的射击游戏通常将敌人的出场模式和得分的高低作为游戏的重点。在本作中，除了重视动作性之外，还增加了情节性这一附加要素。游戏者将揭开一连串事件的迷雾，玩家在杀戮丧尸的同时也会体味到峰回路转的情节。此外，由于主人公的职业是特工，所以武器也得到了大幅的强化，从过去的手枪变成了散弹枪。让我们手持强力的武器，将不断袭来的僵尸大军打得落花流水，在令人颤栗的场所中勇往直前！记住！为了生存，一定要疯狂地射击，让丧尸有来无回。



游戏将"被丧尸追击的恐怖"表现得淋漓尽致

虽然目光所见之处看不到丧尸的踪迹，但是它们就躲在某个角落里，不断地向你逼近。在前作中，游戏者只能感受到“寂静的恐怖”，但在这部作品里，你将体验从未经历过的“被僵尸追逐的恐怖”。





一丧尸逼近了！这场你死我活的战斗将把我们带向故事的高潮！



自从被称为“丘利安公馆事件”的主角丘利安博士所策划的世界毁灭计划启动后，一连串的阴谋和惨剧就不断上演。在本作中，随着游戏者突破重重关卡，游戏的背景也将逐步明朗。

故事背景逐步明朗 情节丝丝入扣跌荡起伏

开发状况 死3终于打破沉默宣布登场XBOX。本作拥有远远超越前作的高品质画面及恐怖感……这次为大家介绍的只是冰山的一角！ WOW广告宣传部 西屿

游戏新作情报



格斗超人

XB

厂商：MS	发售日：2002年内	
类型：FTG	价格：未定	其他：——

迟迟没有发售的XBOX"原祖"游戏之一，由"TOBAL"系列原班人马制作，画面上竭尽全力发挥XBOX性能。本作是真三维的动作格斗游戏，场地极大，而绝非单纯的一来一往的过招，利用地形来取得胜利也十分重要。





青筋暴出！

阳光马里奥

追加

GC

厂商：NINTENDO	发售日：7月19日	
类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

距离发售还有半个月的时间，新情报新画面屡屡公开，这回为大家再次追加最新游戏画面以及游戏封面，相信看过的朋友一定领略到游戏的魅力了吧？ACT的革新时代就要到了，7月19日——任天堂年度最强的一击！



←↓空中的星星如何取得？游泳健将。

封面公开



可怕的怪物！

↑将小岛搞得一团糟的怪物就在面前，将水灌满来冲干净吧！

塞尔达传说

GC

厂商：NINTENDO	发售日：年末预定	
类型：A·RPG	价格：未定	其他：与GBA连动

A·RPG的最高杰作"塞尔达"在本届E3展上出尽了风头。游戏的各方面均堪称究极，林克的造型、动作栩栩如生，并且追加了大量新要素。这些内容都将在今后的杂志中一一介绍。



前进吧！林克



←头顶的是什么？难道要混入部落一定要这样做？不知道操作上需要什么技巧。



→推箱子是解谜的必备要素，希望制作人能够给我们更多答案，游戏的谜也越来越多了。

银河战士Metroid Prime

GC

厂商：NINTENDO	发售日：未定	
类型：STG	价格：未定	其他：与GBA连动

任天堂很少制作的第一人称射击游戏，这次取材自超任时代大人气的动作游戏"银河战士"，结合GC的强劲机能，势必再度刮起一阵银河风暴。游戏比较偏向欧美，相信这也是用意所在。



银河第一战士登场



←BOSS巨大，游戏画面的魄力之大前所未见。作战中的激烈程度超乎寻常。



→敌人都是异形生命体，战斗要速决，面对嗜血的家伙猛烈开火吧！

星际火狐·恐龙星球

追加

GC

厂商：NINTENDO	发售日：未定	
类型：A·RPG	价格：未定	其他：——

在新画面中，我们可以看到游戏中更多精美的场景。如岩石怪等，画面本身也是出色至极。游戏糅合了动作与RPG的要素，是火狐系列外传作品。而正统续作将在明年由NAMCO推出。







↑虽然游戏类型有所改变，但在本作中仍然会加入原作的射击玩法。同时，在战斗上也采用即时制，节奏简洁明快。

封面公开

瓦里奥世界

GC	厂商：NINTENDO	发售日：未定
	类型：ACT　价格：未定	其他：——

以古怪搞笑的面相与动作风靡世界的瓦里奥正式登陆家用机。本次的冒险舞台设定在神秘的古遗迹，既有黑暗的古堡又有埃及古城。这次瓦里奥在动作上也更加多样，还可以利用许多道具来攻击敌人。


↑缩小后的瓦里奥在花丛中冒险，令人产生了“PIKMIN”的幻觉。

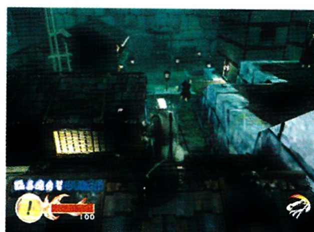

←抡起敌人攻击，火光飞溅，真是华丽。


→阴森的古堡不知会有什么样的奇妙冒险。

天诛3

PS2	厂商：ACTIVISION	发售日：2002年末
	类型：ACT　价格：未定	其他：——

将忍者的魅力发挥到极至的动作游戏“天诛”终于将脚步踏上了PS2。力丸与彩女仍旧是本集的主人公，在月光下与敌人展开殊死之战，利用忍者高超的技艺来完成任务吧！


↑暗杀是本系列的乐趣所在，想得到最高的级别就要彻底掌握各种忍术，这才是正统的忍者游戏啊！



死或生·沙滩排球

XB	厂商：TEMCO	发售日：未定
	类型：SPG　价格：未定	其他：——

美女的香泽飘到了排球场上！板恒半信对“DOA”的促销真是不遗余力，超养眼的画面是本作的卖点所在。游戏的场地部分取自DOA原作，而大量性感服装也必将再度征服玩家（笑）！



↑是在向AM2叫板吗（笑）？虽然不否定DOA女孩面相靓丽，但更值得我们关注的还是游戏本身。


↑使用DOA的引擎开发，画面的感觉与DOA3无二。

RED DEAD REVOLVER

PS2	厂商：CAPCOM	发售日：未定
	类型：STG/ACT　价格：未定	其他：网络

“荒野大镖客”的续作终于公开了！比较起前作有了很大变化，系统上将保留原作的简单操作，爽快感依旧。事隔多年，终于有可以听到那令人激昂的音乐了，愤怒的“马刺”来了。





↑体会西部的狂野与惊险，相信游戏中一定会有骑马追逐的刺激场面。比比谁的枪法好！

真·三国无双2

XB	厂商：KOEI	发售日：未定
	类型：ACT　价格：未定	其他：——

大人气的动作游戏正式宣布移植XBOX。游戏最大的进化在于XBOX强劲性能的支持，同屏显示人数更多，并且不会再无故消失。画面更加流畅自然，丢帧一去不复返。

光荣英雄诞生


↑在目前最强大的主机上来玩，三国迷怎能错过？



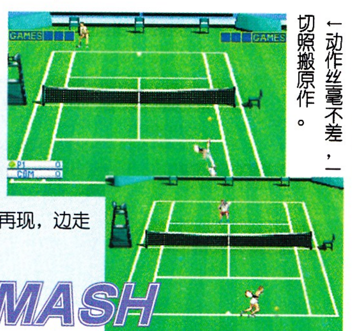
英雄无双 喋血杀场

VR网球GBA

GBA	厂商：SEGA	发售日：2002年内
	类型：SPG　价格：未定	其他：——

以流畅的操作与写实的画面征服全世界网球迷的VR系列，将战火烧到了GBA上。游戏以第二作为原形，人物的流畅动作得以完美再现，巡回赛等模式全部收录。


↑虽然是2D，但赛场的气氛却完全再现，边走边玩的感觉棒极了！


←动作丝毫不差，一切照搬原作。

POWER SMASH

游戏古玩街



PART7

SOFT WARE 《古巴英雄》小天天のFC情结

——本期特邀ACT游戏达人天师坐客古玩街，聊聊他的收藏与感受。相信不少玩友也有过相同的令人难以忘怀的经历，那是一段伴随我们成长的无比快乐的时光……

厂商	SNK
类型	动作
娱乐度	
稀有指数	★★★★★



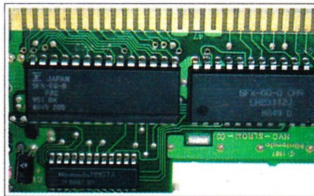
国内正式引进游戏机时，我正上初中——1988年原装FC入手。当时天津劝业场的主机价格是730元赠卡。一开始玩的是超级玛莉和随机赠的一盘什么"EXCITE BIKE"（原装），后来89年我就买到了原装《魂斗罗》（290元。我绝对是国内最早拿到此卡的人之一，入手不出一周，更知30人秘技！后来北京才有的组装黑卡，因为是高K，还卖到300元以上）。我曾陆续玩过《OPERARTION WOLF》等一批原装卡，并用卖掉"魂斗罗"的钱买了一盘《脱狱》（345元）。野狼敢死队、魂斗罗、脱狱的街机，本人有幸全部玩过。同理，古巴战士的街机我也玩过，画面很好，很难。那时的SNK是我的偶像。当大家都玩黄卡时，我已经不玩FC了，最后一盘原卡《CONTRA2》，150元入手，90年买的，觉得和1代相比差得远。FC我没经历过黄卡期，早期48K、64K的卡亦未玩过什么，只有"影子传说"和"机车龙虎斗"、"炸弹人"还有一些残忆。我一般都是换卡或租卡玩，天津有五十种以上的原装卡，只需交300元押金，租金1小时才三毛钱，像是什么《KONAMI世界》等许多大家数得着的高K强卡，其实国内都有原装。



→本作无限续关的设定降低了游戏的乐趣。

《古巴战士》这盘卡我是360元购入(最早天津国际商场卖450元，太贵，但我一直惦记着，因为游戏的音乐不错。后在机缘安排下于"劝业"拿下)。另外值得一提的是，这盘卡里有个纵向射击的小游戏(要用到副柄通过秘技调出)，但似乎无法通关。

……我的FC经历与街机并驾齐驱，我的FC时代以组装"玛莉3"收山。国内正欲大兴"红白机"，但那时的我已经是街机某STG的伪达人了。



→把卡带给大家拆开看，后却发现合不上了(笑)。

HARD WARE 超级GAMEBOY2 在SFC上玩GB

厂商	任天堂
类型	GB转接器
娱乐度	
稀有指数	★★★★☆



这是一款可以将GB卡运行于超级任天堂的转接设备，有了它就能在电视上玩GAMEBOY，再也不用因为GB过小的屏幕而看不清游戏画面而烦恼了。另外它还可显示对应GB卡中内藏的游戏背景，相当的华丽和美观哦（如图）！还有就是此设备实现了与GB通信对战的功能。



←好玩的热斗KOF96



← 风靡全球的POKEMON(蓝)

SOFT WARE 经典动作RPG《天地创造》让玩家真正体验角色扮演的乐趣

厂商	艾尼克斯
类型	ARPG
娱乐度	
稀有指数	★★★★★



此作无论在剧情，角色设定，还是操作和图象都达到了16位机时代的顶峰，即使在7年后的今天来看这部作品依然是那么地优秀。而至今没有推出续作也令大批Fans望穿秋水，更显出这本超任卡的珍贵。



本人更推崇的是使用PCM音源的游戏音乐，尤其是开始村子中悠扬纯朴的木吉他伴奏的旋律，美伦美奂毫不张扬，尽显ENIX王者风范。

征稿启示　凡藏有与GAME有关的古玩的读者均可投稿至本栏目，稿件要求：详尽的文字说明和彩色照片以及联系地址。
来信请寄：北京6129信箱古玩街栏目收　邮编：100061　E-mail地址：cubelead0664@sina.com

从本期起免费赠送「掌上通」「菜鸟通」二合一全彩口袋攻略本!

2002
8

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

总第九十七期
定价 8.4元

怒涛攻略5款大作

波波罗克罗依斯的初次冒险

波波第三作登场!!童话历险的流程攻略彻底公开!!

黄金的太阳2

掌机RPG最高峰权威攻略完璧托出!!

学校创造

洛克人EXE2

炮弹飞车新时代

暴力美学的典范!!飞车大战在纽约上演!!

无双报道

PS2版最新作的劲辣大公开!!
特鲁内克大冒险3

用魔鬼身材挑战白热的沙滩排球!!
DOA极限沙滩排球

曝光闪耀五色光辉的勇者座机!!
超级机器人大战R

片桐大智讲述新版本进化要点!!
VF4 EVOLUTION

无限热作纵深报道
星海传说3
超级猴子球2
血腥左轮
骰子方块最终版

忍者大专题
忍者游戏全面来袭
忍shinobi
忍者外传

科普园地

PS2玩家的贴心硬件指南!!
PS2标准故障与排除

便携的魅力令人无力阻挡!!
GBA烧录卡独家权威评测报告

特别策划

日本——传说中的微软XBOX滑铁卢?盖茨说:NO!
黑色的泰坦尼克即将在日本沉没!?业界权威分析家讲述:
XBOX玉碎的理由

记录日本游戏历史上的大腕!百万殿堂入围作品全面收录!!
传说的经典在这里集结!制造风暴的软件全公开!!
日本百万销量软件排行榜



PlayStation®2

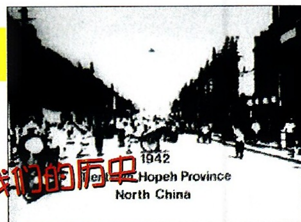
编辑手札

本期杂志又进行了调整，除了黑白的版面发生了明显变化外，随书附送超厚《掌上通&菜鸟通》也意味着今后杂志的内容将更加丰富，更加超值。攻略将逐渐向全彩化过渡，而取代原来不清晰、不养眼的黑白图片。《掌上通&菜鸟通》袖珍小巧，128面全彩，内容以实用攻略为主，力求更加实用。

本次附赠第一期，不知大家是否满意，如果有更好的建议与想法，希望能够与我们联系。

风林

改变总是必要的 在我们的努力下 续写着属于我们的历史



●真的会有时间机器吗？这是从小看完多拉A梦后一直在思索的问题。虽然人类总是想尽量形象的去描述抽象的“并不存在”的时间，但如果细细去想的话仍旧是给人一头雾水，因此懒惰的人类索性不去想它好了，因为人类这种生物的最大本领就是把理解不了的事物说成不存在来欺骗自己。就像UFO，因为用人类的科学解释不了这些不可思议的现象，所以它不存在。当人类突然发现自己的千年文明面临巨大的挑战，并且有可能是毁灭性打击的时候，人类便“勇敢”的退缩了。

现代人在续写着人类进化的史书，他们一边自认为聪明，一边拿自己开着玩笑。一边声称自己在钻研科学，一边对解释不了的事物进行着否定。历史就是在这样近似于闹剧的背景下前进着。

如果真的有时间机器的话，也许80岁的我正躲在某个角落里用伤感的眼神望向这边……



●战争到底给我们带来了什么？当它出现的时候，就意味着永远不会结束。

●不知不觉，夏天了……不知不觉，风林与大家相识两年了。

●能够面对自己的人，才是最勇敢的。如果对自己的判断都产生怀疑的话，那么一切都将失去他存在的意义。

天师

看电影时感动到流泪容易，玩游戏时玩到流眼泪很难



——斯皮尔伯格最高

本来已经看过好几部斯导的影片，前两天头一次看E·T(REMIX版)时还是感动得大哭。全片非常细腻，BGM超劲(身在特级影院中)。其实以前天语观看某“公路片”或是侏罗纪2、辛德勒等时，也很感动。

——EZFLASH堂堂登场

公正、公平、客观——天语以亲身实践，向全国GBA玩友介绍一款GBA烧录卡。本期彩页有文，特此提醒一句。

——关于“小字”

天语现正热身，准备重返选票堆。但因业界在不断变化，杂志在不断变化，读者也在不断变化，许多事情怕是未必回得到当初。天语自当努力，然充满感情色彩的“小字”却不可勉强。在此只希望大家能多投票。以电子邮件发表“对某游戏一句话”或“俺的游涯感想”亦无不可。

——第五〇一机动对战车中队万岁

GGB（武装雄狮·激战篇）可能是史上最难最残酷最精彩的游戏，绝对深奥。斗战胜13是GunGriffon命，为理解游戏而自我挑战。13式+新型贯通炮+外挂轮+重甲=感动作战哭死中……（表地狱GREECE）

——任天堂是XTT13★41的偶像

GBA是中国玩家的“国民机”，这台设计完美的掌中宝，功能无比强大，而价格低到不能想像。若非最近天天带在身上玩，天语恐怕还意识不到GBA那人性化的设计。而今一想到NGC上的阳光玛莉和塞尔达，梦里都在笑。任天堂恐怕是能继续天语游戏生涯的一颗最重的砝码。

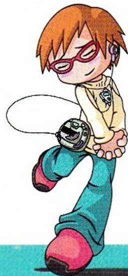
宇部

面对如潮的软件阵容 你打算怎么度过这个暑假



●《阳光玛莉》发售前10天，莱因总帅购入橙色GC，至此编辑部GC阵营达成全色圆满。

●随着世界杯的结束，宇部在未来4年的WE生涯中的理想队伍也已产生，就是那个位处欧亚交界、为本届杯赛带来新秩序的土耳其。



●从天师手里拿到GBA的V拉力3，试过后感觉很不错，即令本部小JOE当天爆机并写出完全攻略，否则……哼哼！

●前几天同学聚会，重新操起两个月未曾摸过了的Ibanaz箱琴。虽然手指略感生涩，但还是得到了支持，激动之余重温了五六首GN'R和BONJOVI的金属柔情都没过瘾，最后以莎木的《Wish...》收尾（一直未找到歌词，只好生扒下来）。

JOE

避暑去新东安 打街机遇老外 幸会“洋铁杆”



最近玩VF4已经到了中毒的地步，结果 说话中都带有VF角色台词的味道了。一日在网上玩CS被某君爆头，于是发信息给大家“WHAT A KNUCKLED HEAD！”（LEON的胜利台词），众人皆倒。

值得小JOE和他的同类格斗游戏FANS们关注的“KOF季节”就要到来了，另外今年的NGO GEO上除了KOF2002之外还有一部重头戏——SNK VS CAPCOM，完全由PLAY MORE（以前的SNK）开发的。对于CVS很不满意的玩家们可以等待这个作品的到来，小JOE超级期待中！国内的街机虽然并非很景气，但是也没有完全死亡，北京陆续出现了几家比较正规的街边小店，街机业在中国的恢复期盼中……

最后要说的是家用机的部分，DC（听起来好像是上个世纪的主机了）的KOF2000将要发售了！也许有人已经拿到这个游戏了吧？呵呵~相信DC的移植能力吧，试一下这款世纪初格斗的乐趣吧。



本期封面游戏：灵魂能力2

GAME INDEX

月刊/每月 14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
邮购部电话：（010）64472177
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

DRAGON QUEST

ドラゴンクエスト・キャラクターズ

トルネコの大冒険3 不思議のダンジョン

只要有洞窟和迷的神奇大冒险就

一提起那个蓄着短须、挺着啤酒肚、酷爱迷宫的武器商人，大家绝对会毫不迟疑地想起特鲁内克。梦想着成为世界头号商人的特鲁内克又来到了PS2的舞台上！这次等待着他的将会是什么样的冒险呢！？

玩1000次也不会厌倦的迷宫RPG以完美的3D造型全新登场！

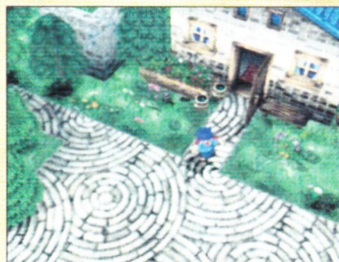
一旦被敌人打倒，所有的辛勤劳动便会全部泡汤，这高度的紧张感为「特鲁内克大冒险」带来了难以言喻的魅力。在玩家的期待中，本系列最新作终于登场了。本作的开始时间设定在前作的6年半之后，据说除了主人公特鲁内克之外，还会有伙伴加入冒险的队伍……这次，我们将为大家介绍本作的故事情节设定、冒险的舞台，同时也带来了游戏开发人员的访谈。各位特鲁内克迷可不能错过最新情报！

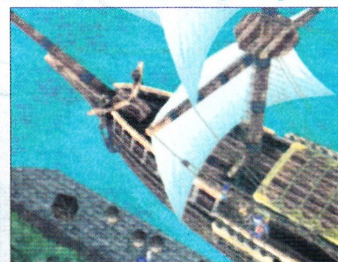


3D造型的特鲁内克，圆乎乎的体形得到了完美的表现。

得到「幸福宝箱」7年之后。
消灭「邪恶魔箱」的灾难6年半后。
特鲁内克一家人过着和睦幸福的生活。
年幼的波波罗也已经渐渐长大，迎来了12岁的生日。
为了替波波罗庆祝生日，
每日忙于生意往来的特鲁内克也特意休假与家人一同前去旅行。
一家三口乘船享受着愉快的海上之旅，
不料旅途之中突然发生了一场意外，
船只将特鲁内克一家人带到了某个海岛上。
于是，特鲁内克与伙伴们又展开了一场新的大冒险……

令人瞩目的开场动画！特鲁内克一家人前往的南方海岛是什



宫，特鲁内克永远不会结束

PS2	厂商：CHUNSOFT	发售日：2002预定
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

特鲁内克的冒险历程！

开始寻找幸福宝箱的大冒险！

「特鲁内克大冒险」

梦想着成为世界头号商人的特鲁内克一听说「不可思议的迷宫」的传闻，便立刻带着一家人踏上了寻找洞窟的旅途。在经历了漫长的旅程后，特鲁内克终于到达了「不可思议的迷宫」，展开了一场大冒险。他成功地从迷宫中带回了「幸福宝箱」，「幸福宝箱」为人们带来了幸福，村子也因此获得了巨大的发展。从此之后，忙于冒险的特鲁内克和妻子莱奈、儿子波波罗也过上了和平而悠闲的生活……





特鲁内克初次挑战「不可思议的迷宫」的目的是寻找幸福宝箱。

为封印灾难特鲁内克再次踏上旅途

「特鲁内克大冒险2」



全国各地出现了个各种各样大大小小的迷宫，特鲁内克前往各个迷宫进行冒险，闯入每个迷宫的最深处。

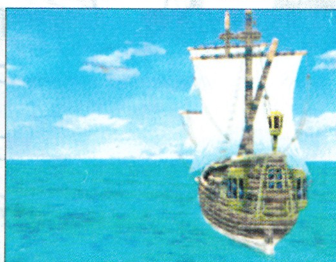


在「幸福宝箱」的帮助下，人们过上了幸福美满的生活。然而就在特鲁内克取回「幸福宝箱」仅仅半年之后，又一场奇异的灾难突然从天而降——世界各地到处都出现了不可思议的迷宫，甚至各种各样恐怖的怪兽出现在全国各个地区。在这个危急的时刻，特鲁内克接受了国王的命令，为了保护自己家人的安全和恢复国家的和平，特鲁内克再次踏上了无比艰苦的冒险旅程。

么样的地方？

为了庆祝波波罗的生日，一家人乘船出门旅行，然而在旅途之中……





Weekly Check!

中村光一先生畅谈「特鲁内克3」的魅力！

"自从1999年9月15日发售「特鲁内克大冒险2」以来已经过去3年了，这次PS2上的系列最新作里，冒险的舞台比前作扩大了很多倍，我们正在全力开发，努力将这款游戏制作成为集本系列大成于一身的优秀作品。全新的特鲁内克大冒险在游戏的画面和内容两个方面都发生了巨大的变化，敬请各位期待。"（中村）"集大成之作"一词令人期待不已，不过游戏最早也要到秋季才能够发售，实在心痒难当呀！



新作中，特鲁内克到达的都是一些未知的场所，因此在这里登场的敌我双方角色大部分都是本系列中第一次出现的新形象。

最新的VR战士就是







进化项目重点之一是 新增加了2名男性角色

最大的变更点就是增加了柔道家和自由搏击手2种新角色。虽然游戏的版本并没有大的变动，但是却增加了2名新角色，这可是前所未有的事情。说它是全新的作品也不过分。

Virtua Fighter 4 EVOLUTION VIRTUA FIGHTER 4™

这次，VF以最进化形态登场——

3D格斗游戏的金字塔VR战士4发售后不久将再度掀起浪潮

PS2版发售时的火爆场面还记忆犹新，世嘉就迫不及待推出了VR战士4的最新作。这回我们将为大家揭开它的神秘面纱吧。

GOH HINOGAMI（日守 刚）

AC	厂商：SEGA	发售日：2002年8月上旬
	类型：3D-FTG	Http://www.sega-am2.co.jp/

超越升级概念的VR战士系列最新作

进化版！——经历了2次升级之后，《VR战士4》再次登上了新的舞台！而这种进化绝对不是简单的修修补补，而是进行了多方面的强化，甚至经过了全面的革新！

在这次的报道中，我们不仅为读者们带来了“追加2名新角色”、“已有的角色也焕然一新”等等令人吃惊的最新情报，还将对这款当之无愧的进化版进行详细而彻底的剖析。特别是对两位新角色——日守刚和布拉德·班兹的全面介绍，将会给大家解释一下新版本的主要特色。另外，对一直负责整个系列实际工作的片桐大智的采访，也将为大家讲解新作中改进的关键部分。这些有趣的内容是否会勾引起大家对新作的热爱呢？

INTERVIEW

进化版中段位和卡片系统将怎样呢？

仅仅从目前的资料中还无法看出真正的进化。我们就玩家所关心的记忆卡、段位的继承等问题对制作组进行了采访。

——新作中对游戏总体设计做了大胆变更，这样做的动机是什么？

片桐：VF4街机版发售已11个月了，我们感觉到各种要素基本上已被玩家研究得十分透彻，因此有必要制作一部新的作品。不过制作人员提出“既然要出新作，不如对总体设计进行彻底更新”。为保留游戏系统等基本要素，还体现游戏新鲜感，必须对玩家眼中早已定型的符号要素重新进行评估。所以我们决定对角色动作等要素进行修改，于是“进化版”就诞生了。事实上，有些人反映杰克等部分角色“大部分的招式都发生了变化”，其实除了新增加的招式之外，我们并没有大幅度更改原有招式的性能。从这个意义上说，各位玩家已经体会到了游戏中的“进化”了。



五郎's impression

这个新人物虽然是以摔投技为主，但也拥有拆解攻击的招数，可以在破坏对手动作连续性的同时发动攻势，将对手摔倒在地。因此，他能够运用与以往的那些“只有耐心等待机会到来时才能够发动进攻”的摔投技角色截然不同的战术。此外，能够在战斗中揭下头罩的2P造型也相当有新鲜感。



进化项目重点之二是 原有的角色也焕然一新

令人吃惊的是原有的角色不仅增加了新的招数和动作，而且原先的招式也全部进行了重新制作，这样大的变化在该系列作品之中还是第一次出现。

各个方面都更加详细地进化 令战斗加速的诸多全新特征不断曝光

■舞台重新制作

不仅追加了多重舞台，而且原有舞台的场地大小、墙壁的形状也发生了变化。此外，还强化了下雨、刮风等天气变化的演出效果。

■饰物数量激增

在“VF4”中只有一部分的角色发型可以变更，这次制作组为角色增加了发型以及各种饰物。玩家甚至可以更改角色眼睛的颜色，敬请各位期待强大的角色编辑功能！！

■1P的任务模式令人热血沸腾

如果玩家成功地完成“摔倒对方5次”、“每个回合在10秒之内战胜对手”等任务，根据任务的难易度，将会获得道具或格斗奖金。此外CPU控制的角色出现的顺序也增加了不同的模式。

■在冒险模式中出现突发事件

游戏管理人员会通过VF.NET发布“打倒某个著名玩家”、“在9月1号之前连续3次击倒5段的结城晶”等等指令，如果能在该模式中达成指令的内容，就可以获得格斗奖金或道具。

■在争夺战中获得道具

在对战中将会随机发生赠送胜利者道具或格斗奖金的突发事件，由于胜利者很可能获得非常珍贵的道具，所以战斗会格外紧张。

■VF.NET也获得了大幅度的进化

增加各种新功能，包括：①重新制作了“格斗竞技场”的游戏内容、获得的道具、手机来电音乐、待机画面。②“建议”功能更加接近实战。③可以向对战的对手发送短信息，双方互通一定量的信息之后，就可以在“好友名单”中加入对方的姓名。④“商店”中的道具大幅增加（追加了宣告胜利的动作、镜头重播等新道具）。⑤“冒险模式”中的指令每周一或周五定时通知玩家。⑥搭载了“我的街机厅”功能，可以显示常去的街机厅的积分以及排行榜。⑦能够利用“组队协作”功能和其他的队伍交换资料等等。

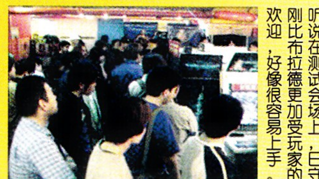


五郎's impression

虽然和VANEESA相似的招数很多，但是拥有丰富的连续技，应该可以成为一个擅长使用强有力的招式发动猛烈进攻的角色。而且他还可以利用特殊移动在避开对方招数的同时攻击对手，也许比较适合擅长技巧的玩家。

SEGA-AM2公认的拥有「格斗之神」称号的男人 五郎二千岁的 EVOLUTION VIRTUA FIGHTER4 VR战士进化版 测试版试玩感想

突然登场深感冒昧，在此我想稍微谈几句我在玩过测试版后对其的初步印象。首先，本作最大的变化在于增加了获胜之后能够获得道具和格斗奖金的争夺战模式。加上升段比赛模式，在对战中能够体验到前所未有的紧张感，这点是给我留下的最深刻的印象。另外，在“争夺战模式”之外，还增添了任务模式和冒险模式，使得玩家获得道具的机会大大增加，而且很明显的是，道具的种类也丰富了不少。这样一来，玩家就可以按照自己的喜好来编辑角色，享受对战之外的乐趣了。



听说在测试会场上，日守刚比布拉德更加受玩家的欢迎，好像很容易上手。

EVOLUTION 就大家关心的焦点问题直接质疑开发负责人!!

VF4 EVOLUTION 開発チームリーダー **片桐　大智**

PROFILE 继「VF4」之后一直负责该游戏的开发工作。这次他也亲自前往测试会场，不放过一切调查研究的机会，是个带有典型玩家气质的游戏制作者。

——在本作中新增加了日守刚和布拉德这2个人物，请问他们是什么样的角色呢？

片桐：简单的说，就是摔投系角色和打击系角色。前者比较近似于柔道家，经常会使用扭打、拆解等招数借力打力，强行破坏对方的进攻，给予对手反击。而后者则像陈洛一样利用强有力的打击给予对方巨大的压力，潜入对方出手的方位进行反击。顺便提一句，由于增加了自由搏击手布拉德，VANEESA的动作发生了很大的变化。请大家注意一下。这次我们主要是打算增加2个新类型的角色，当然希望鹰岚重新登场的呼声也不少，不过因为系统的问题，这次没有来得及实现。

——玩家最关心的段位、称号以及卡片系统有什么变化呢？虽然在测试会场已经确认了段位系统的变更点……

片桐：最终的形态我现在也不知道，关于段位系统我们正在进行测试。我们的目标是在解决以往问题的基础上，充分反映玩家的呼声。关于称号我只能说一句“至少我们不打算削减称号的数量”。同样的，卡片系统目前也仍然在讨论研究的阶段。不过，虽然我们经常能够听到类似“我玩了这么多时间，至少希望能够保留自己的战绩”这样的意见，但是相反的，也会有“10级的玩家竟然能获得10000次胜利的战绩……”这样的想法，因此不得不慎重做出决定。从我们自身来说，只有全力以赴不辜负各位玩家的期待，才能了以安心。

——在这次访谈的最后，还请片桐先生谈一下您认为本作最值得注目的地方。

片桐：制作组的工作人员在人物动作的细致刻画上下了很大的功夫，但是我们并没有因为要增强人物的动作而忘记，VF系列在战斗中互探虚实料敌先机才是最大乐趣的关键一点，也决不会背离这一基本的原则。目前，我们正在全力以赴开发这部作品，敬请各位期待。



无双报道

BRITNEY'S DANCE BEAT

布兰妮舞蹈节拍

小甜甜布兰妮出人意料地在游戏中登场了！各位布兰妮的狂热爱好者想必对此兴奋不已了吧，请大家密切关注该作的动向。

PS2	厂商：SEGA		发售日：2002年秋
	类型：音乐	价格：未定	其他：——

与可爱的小甜甜布兰妮同台热舞令人心旷神怡

广大歌迷狂热支持的著名歌星布兰妮·斯皮尔斯即将在PS2上登场。在该游戏中，玩家扮演的角色为了成为布兰妮的伴舞演员，将接受各种各样的试镜考试。玩家必须按照画面上显示的按键图标，在限定时间内准确地按下手柄上相应的按键，在一场接一场的舞蹈比赛中杀出重围。游戏中收录了布兰妮的最新单曲，让我们跟随布兰妮的金曲，和她一起跳个痛快！

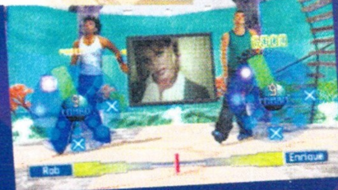
下面，我们将为大家介绍游戏的基本系统，在大致了解游戏的玩法后，大家一定已经跃跃欲试了吧！

本作不仅有浪漫的旋律，还有小甜甜的天使面容和魔鬼身材！乐迷们铁定不能错过！

布兰妮的歌迷们也许会兴奋得无法呼吸



↑你想成为布兰妮的伴舞吗？让我们一边欣赏小甜甜的婀娜身姿，一边跟随狂热节奏准确地按键热舞，尽情体会音乐和节奏的无限魅力吧。



→随着试镜考试的不断升级，玩家的竞争对手也会越来越强……一定要在激烈的竞争中脱颖而出。

疯狂按动按键 尽情热舞！

操作方法十分简单！在角色正面有一个圆形窗口，上面总共显示着8个按键。只要按照窗口显示的图标，在限定时间之内准确地按下按键即可。如果连续失误的话，画面下方的得分槽就会不断缩短，一旦得分为零便会GAME OVER。所以玩家一定留意得分槽的情况。

↓只要在限定时间之内准确地按下按键，得分槽中的得分就会不断蓄满！接着便会……



布兰妮·斯皮尔斯的个人资料

1981年出生。1998年以一曲《…Baby One More Time》初登歌坛。1999年第一张专辑发售，同时荣登全美单曲排行榜、个人专辑排行榜榜首。其中的单曲《…Baby One More Time》在19个国家获得了白金唱片奖。她的第二张专辑《Oops!!Did It Again》更是创下了全球1600万张的销售纪录。今年她主演的电影《Not A Girl》也将公映，并赴日本举办个人演唱会。



指令输入正确无误跳出悦目热舞!!

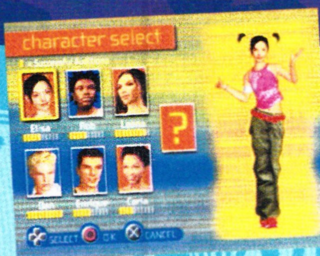
游戏奖励时间中小甜甜布兰妮将一展舞姿!!

在歌曲伴奏途中，有时会插入“奖励时间”。在这段时间里，布兰妮将为大家一展载歌载舞的风姿！不仅如此，得分槽中的得分也会成倍增加，大家千万准确地输入指令！切记！只有这样才能一睹小甜甜的舞姿。

Audition
试镜模式

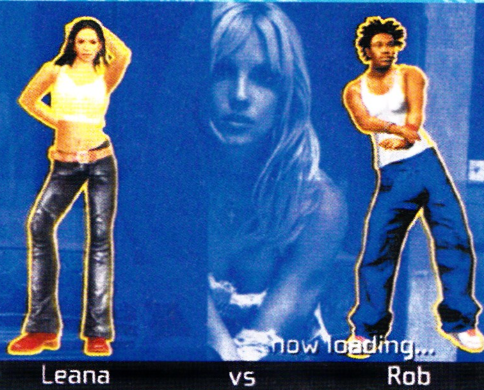
这是该游戏的主要模式，玩家必须选定一个角色由自己扮演，挑战试镜考试。游戏中收录了布兰妮的处女单曲《…Baby One More Time》、最新专辑《Britney》中的《I'm A Blave 4 U》等深受欢迎的曲目，让我们跟随乐曲的节奏，按照画面上的提示在限定时间内准确无误地输入指令吧。我们要战胜一个又一个竞争对手，争取成为布兰妮世界巡回演出的伴舞演员。

如果玩家能够在试镜中成功地使用组合技，那就能自动向竞争对手发动进攻，干扰对手的表演。因此掌握组合技非常重要！





←选择自己喜爱的角色进行游戏，与他共同奋斗。



紧张严酷的试镜考试终于开始了

←看样子对手并不容易对付，不过我一定要战胜他们，成为布兰妮世界巡回演出的伴舞演员。



指令输入准确无误 狂按手柄按键

↑在试镜模式中，游戏会从各种角度拍摄角色的舞蹈动作，说不定大家会陶醉于自己的舞姿之中呢！令人期待。

→试镜考试接踵而来，究竟有几个舞台呢？无论如何，我也要经过考验！



与她的距离又接近了！真是兴奋！

←成功通过考试！竞争对手摔了个四脚朝天。真希望早一天成为伴舞演员中的一员！

Movie
动画模式

在试镜模式中获得高度评价取得奖分。当奖分积累到一定程度，玩家就可以在动画模式中观赏布兰妮的特别动画片断！

此外，根据奖分的高低，游戏者还可以得到"后台通行证"，通行证的种类越多，能够欣赏的动画片段也就越多。为了看到所有的珍贵影像，我们要集齐所有的通行证。



↑一在动画放映过程中，可以左右移动摄像镜头，从360度自由观赏。小甜甜的美貌尽收眼底了！



布兰妮绝妙影像

我的小甜甜真可爱呀！

编辑小议 E3会场的体验



世界级偶像歌星布兰妮终于杀入日本游戏界！我一听说要在日本发售布兰妮的游戏，就立刻感觉坐立不安了！

其实，这款游戏是在前一阵洛杉矶召开的E3展上公布的。毫无疑问，我当然是丢下手头的所有工作，直奔试玩机台，因此今天我要向各位布兰妮FANS做一个简单的报告！

本作是一款非常正统的强调节奏感的舞蹈游戏。屏幕上的按键提示并非直线型排列，而是形成了一个圆环，这也以算是本作的一个特征。不过我感觉这样的设定相当不错，视线只要在屏幕上微微转动一下就可以跟上节拍，而不用像以前那样费神。

虽然通常的游戏画面中是见不到布兰妮的，但是广告中的演示动画效果绝佳！此外，如果能够在游戏中表现出色获得高分的话，布兰妮也会作为游戏角色登场，尽情热舞，这实在是太棒了！自己输入指令操纵布兰妮一展舞姿——游戏已经将这种奢望变成了现实！

顺便提一句，在游戏收录的曲目中，我个人最喜欢的曲子是《Overprotected》。最喜欢的演示动画是《I Love Rock'n Roll》。请各位玩家一定要好好玩玩这个游戏，唱个痛快跳个痛快，让可爱的布兰妮为你们洗一下大脑，协助我实现布兰妮狂潮的秘密计划。



曾经活跃于无限黑暗之中的

在本作中，游戏者将操纵速度惊人、动作变化多端的忍者，穿越形态各异的地形，打倒各种各样的敌人。因此，制作组对于挥剑、跳跃、奔跑这些动作本身的趣味性极为重视，在强调动作性的基础之上，添加戏剧性的故事情节和生动的表演，便构成了这部纯度极高的ACT游戏。

近年来极少见正统派动作游戏，动作的自由度非常之高。

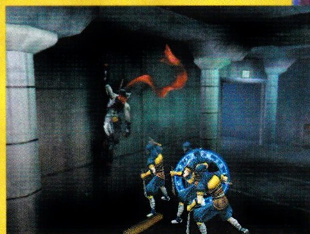
矫健的身影划破死寂的黑暗，奔跑中的忍者展现出压倒性的速度!!

秀 真

HOTSUMA

自古相传的忍者一族“胧一族”的年轻掌门。胧一族有一个冷酷无情的家规，即掌门继承人必须是独生子，为了履行这一家规，他曾经亲手杀死了自己的兄长。自此之后，他发誓抹煞个人感情，冷静地执行任务。





PS2	厂商：SEGA	发售日：未定
	类型：杀阵ACT	价格：未定	其他：——

如果你对最近市场上那些以情节为主线的动作游戏并不感冒，那么这个即将登场的“操纵人物行动本身就其乐无穷”的动作游戏一定合你的胃口。不用着急，过不了多久你就能够再次体验操纵忍者、心跳加速的感觉——!!

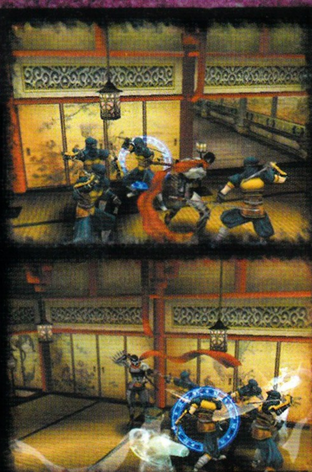
MOVIE

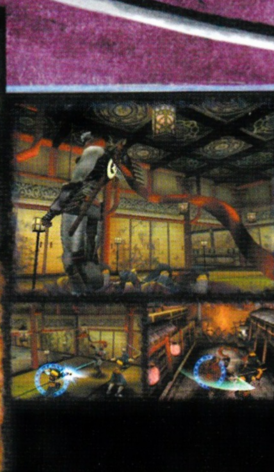
肩负着夺回首都的使命，一个男子的

本作的舞台是现代的东京。由于出现了神秘怪物“式神”，这个繁华的都市已经化为了魔鬼般的地狱。

一架直升机从摩天大楼林立的街区上空穿过，只见秀真纵身跳下飞机，拔出背后的忍者刀刺入大楼外壁，他一边减缓下坠速度，一边滑入大楼的凹陷处。

就在秀真借助倒踢墙壁之力稳稳地落在地面之时，他敏锐的五感早已对周围产生了警觉。这次，赋予秀真的使命就是夺回被大批式神占领的东京。曾经活跃在历史舞台背后的胧一族，再次踏上了征途!!





胧一族掌门的见证忍者刀“恶食”。不仅可以杀敌，还能帮助忍者攀爬。

忍者一族再次燃起激战硝烟!!

STORY
生活在现代的最强一族"胧"

胧一族一直生活在历史舞台的背后，曾经拯救过世界，但却不为人所知。族人一出生就被赋予最强的义务，特别是掌门一职更为严格，每当现任掌门的亲属中最年轻的子嗣成年时，就必须举行决斗，只有在决斗中获胜的人才有资格继承掌门的职位，而未能成为一门之长的嫡子只有死路一条。秀真在与哥哥的决斗中获胜，并且4年之后，一场突如其来的大地震袭击了繁荣的东京，整个市区遭到严重破坏，完全丧失了首都的功能。不仅如此，在临海附都还出现了一座黄金之城，神秘的怪物——式神从天而降，把东京变为了一座魔都，连军队对此都束手无策。就在此时，胧一族接到了委托书。


事件发生之后不久，严守冷酷家规的胧一族所居住的村落就遭到了袭击。


胧一族接到了夺回首都的命令，传说中的忍者已经踏上征程……!!


苍蛟龙 Aonizuchi

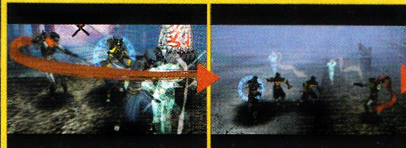
带着假面的忍者，大地震之后胧之一族的所在地遭袭击。之后，在秀真离开忍者里的期间，里中的忍者全员被秘密杀害，现在活着的胧派忍者只有秀真一人。

ACTION
拥有压倒性速度感的忍者动作游戏!!

本作最引人注目的地方，当然就是操纵最强忍者秀真，施展出的忍者所独有的快若闪电一气呵成的各种动作。例如在对手面前留下残象的超高速移动、借助双脚在墙面的反弹施展出的二段跳跃，还有高高跃过对手头顶的八双跳等等，如果游戏者能够娴熟运用这些腾挪自如的动作，一定会成为举手投足犹如行云流水的高手。尤其是瞬间斩杀群敌的阵杀镜头更是不可错过，只见刀光一闪，未等敌人回过神来，主人公已经长驱直入穿过敌阵，就在他将忍者刀缓缓收入刀鞘中时，身后的敌人已经纷纷倒在血泊之中。真希望早点看到游戏中实际操作人物时的效果!



请仔细欣赏超高速绝技"阵杀"!!


秀真手持长刀从敌群中一晃而过，只见他背朝敌人缓缓收刀入鞘，敌人的咽喉却喷出了一道凄惨的血雾——



身影出现在魔都之中——


在临海附都心竟然出现了一座黄金之城，作为忍者的你必须前去调查。妖怪式神的攻击力不容小视——!!

INTERVIEW
再现简单明快 乐趣无穷的动作性

——在玩家心中，大场先生早就成为了《樱花战》的代名词，那么为什么这次要挑战动作游戏呢?

大场 其实从很久以前，我就非常想制作动作游戏了，这也算是欠了动作游戏一个人情吧（笑）。不过，更重要的是我感觉到，最近动作游戏的数量相当少，而且和我心中的形象差距越来越大。与动作性相比，游戏中的故事情节、过场动画、解谜这些要素的比例不断增加，自己真正操作游戏的时候，往往感觉不到其中的乐趣。我经常想，如果一个游戏能够撇开其它的要素，仅仅依靠动作性就能给玩家带来乐趣就好了。虽然我们在"SINOBI"的动画和情节方面也花了很大力气，但是我们最关注的东西是动作本身的乐趣，我们希望玩家掌握游戏的操作之后，在出色地完成某个动作时能够体验到成功的喜悦感。这个动作游戏的主人公是忍者，当然会出现很多动作性要求极高的关卡，如果当游戏者通关时，能够兴奋不已，甚至认为自己是天才的话，那我的目标也就实现了。敬请大家期待我们的作品!!




OVERWORKS公司 代表取缔役
大場 規勝

早已成为《樱大战》代名词的大场规胜先生，竟然是制作动作游戏的行家。


谜之女

敌人还是伙伴? 这名女性角色的一切至今还包围在迷雾之中。看她身着巫女的装束，手上拿着纸娃娃，难道是敌人中的式神使者吗……? 看来她将在游戏中扮演极其重要的角色。

无双报道



死或生 极限沙滩排球

大家还记得这几位格斗技登峰造极、容貌美丽动人的女神吗？现在，她们又将挑战沙滩排球的顶点！

XB	厂商：TECMO	发售日：2002年内
	类型：SPG	价格：未定	其他：——

STORY

故事发生扎克于《死或生3》中获胜之后的世界里。扎克将所有的奖金全部作为赌注，凭借与生俱来的好运，扎克成功地获得了头等奖，一夜之间便成为了百万富翁。扎克用这笔钱买下了南方的一座海岛，自己宣布召开第4届“死或生”格斗大赛。虽然参赛者们对扎克举办的大赛半信半疑，但还是来到了“扎克岛”上。可是不知道为何，被邀请参赛的选手全部是女性……扎克到底安的什么心？

格斗技锻炼出的美丽身躯

上个月在美国举行的游戏盛会E3展上，TECMO发表了这款让人狂喷鼻血的新作。虽然本作是一款体育游戏，但是“死或生”中的女性角色都将在这部作品中登场。她们将身着迷人的泳装，凸现格斗技磨炼出的美丽身姿，在激烈的沙滩排球比赛中一决胜负。我的眼睛怎么不由自主地就溜到了她们动人的容貌上去了！？其实大海、沙滩这些背景的画面也令人赞叹不已。这款游戏的迷人之处并不仅是如花的少女，精美的游戏画面可称XBOX问世以来的最高杰作，让我们好好享受白热化的沙滩排球比赛吧！



→没想到她们还会打沙滩排球…运动神经果然出类拔萃！

碧蓝大海、美丽的沙滩、还有泳装美女♥



在平静的南国海岛……但是白热化的战斗在等待着我们！

大家都穿着泳装!!

美不胜收的泳装！久经锻炼的完美身段，实在是太棒了！沙滩排球可是一种激烈的运动，峰胸剧烈摇摆自然也是不可避免的。特别是着地的一瞬间……那摄人心魂的轻颤！

霞：这场比赛……我们志在必得！

蒂娜：你有本事就来试试吧！

新角色 丽莎：我发球了~

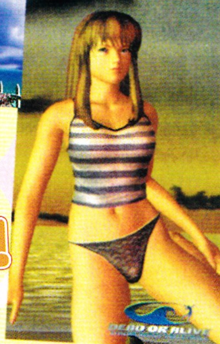
去商店自在游逛 顺便买点东西吧！

游戏者可以在商店购买各种道具，其中最引人注目的就是防晒霜！游戏中的角色如果在太阳底下晒得太久，肤色似乎也会变成棕色。此外，还可以购入头饰之类的首饰，按照自己的喜好打扮角色。乐趣“正无穷大”！



←↑商店里陈列的商品琳琅满目，不过最想要的还是泳装……

也可以购入泳装哦



品种齐全 丰富多彩!!

→可以让角色穿各种各样的泳装，每一件都很可爱呀。



真、真可爱……

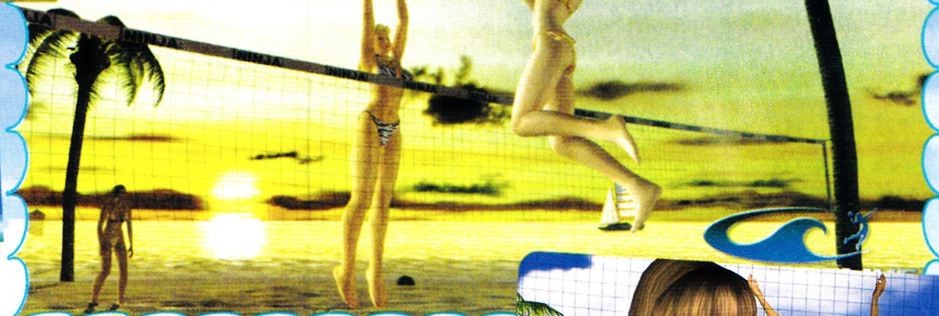
用美丽的身体作为武器，挑战白热的沙滩排球!!





↑请大家观察游戏背景，美丽的蓝天白云，还有几只海鸥在天上盘旋。实在是太真实了！

让我们大力扣杀!!



↑→好厉害的弹跳力！她们的身手果然敏捷，不过正因为如此，失误时才格外懊恼。



喂，你到底怎么了？只是小小的失误吗！何必这么垂头丧气！



仁美

现在可以休息一会儿♥



绫音

抓住对手的弱点偷袭

本期新闻眼统计时间
6月22日～7月17日

卷首特集 家用机网络战略

随着XBOX Live计划的公布各厂商的网络构想逐渐明朗!

彻底比较3大主机的网络服务战略!

本刊综合消息　随着微软XBOX Live网络服务计划的出台，3大主机的网络构想以及今后的战略已经全部出台。

SCE的PlayStation BB自5月史克威尔的FF11发售，已经迈出了战略性的第一步。任天堂的专用MODEM适配器将于8月8日发售，届时GC也将具备网络功能。而微软也决定在年内启动专门面向宽带网的全方位服务。至此，三家的网络大战已经正式拉开了序幕。

那么3大硬件厂商的网络计划进展如何呢？软件商们对网络硬件环境的看法如何呢？他们对哪台主机的期待度最高呢？下面本刊就以上问题，对PS2、GC、XBOX的网络环境展开彻底分析。

另据截稿前得到的最新消息，日本微软高层Steve Ballmer日前向媒体透露，微软计划在下一个世界杯年（2006年）推出XBOX的后续主机。这部新主机将以非常完善的网络架构，强化网络游戏的发展环境。微软预测，届时整个单机游戏市场也将彻底向网络化倒戈。



GAME SOFTWARE EXPRESS

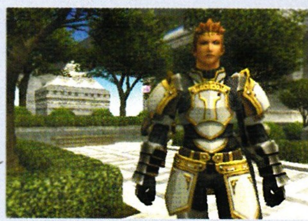
PLAYSTATION2 实现丰富多彩的娱乐服务!

●何谓PlayStation BB?

PlayStation BB就是利用PS2进行的宽带网络服务。除了可以在线游戏之外，还能够欣赏音乐、影视等各种娱乐节目，这也是令PS2成为家用娱乐终端的重要环节。要接受该项服务必须购买PlayStation BB Unit。

●PlayStation BB的现状

PS2上的首部网络游戏FF11已经发售，截止6月底，Playonline的注册会员突破9万人，同时在线人数最多达到55000人。另外网络服务商预定提供的娱乐节目将在服务器检测完毕后开始发送。



↑如果FF11能够成功，相信会有更多的厂商跟进，推出大型网络游戏。

预定发售的网络游戏 **30款**

PlayStation BB的特征
- ●除了游戏之外还可以享受电影音乐等其他娱乐节目
- ●必须购买PlayStation BB Unit（可在SCE合作的网络服务商处购买）

NINTENDOGAMECUBE 「PSO」是对应网络的第一弹!

●网络机能的现状

NGC网络计划的细则现在还不算明朗。预定发售的MODEM适配器和宽带适配器的价格一律3800日元。PSO的测试是利用MODEM进行的。此外，单体MODEM仅限于通过互联网和电话销售。

●预定发售的网络游戏

也许是由于任天堂对于网络游戏的态度一贯低调，目前GC上预定的网络游戏只有世嘉定于8月8日推出的《梦幻之星网络版 前传1＆2》。至于其他的网络游戏，现阶段还没有任何具体消息。

●任天堂对在线游戏的看法

“我不认为仅依靠联网就能轻而易举地增加游戏乐趣。”宫本大师的这句话代表了任天堂的基本构想。现阶段，任天堂的工作重心仍是利用GC和GBA的联动提供崭新的游戏方式的游戏。

预定发售的网络游戏 **1款**

NGC网络的特征
- ●对应窄带网和宽带网
- ●利用在线游戏的形式努力创造新型的交互式游戏，而不是单纯推出概念的网络游戏

XBOX 安全快捷的网络娱乐生活!

●XBOX Live的概要

XBOX的网络服务预定今年秋天在日本、美国、欧洲同时启动。与索尼的网络计划相比，微软更强调世界范围的服务共享。该项服务以完备的宽带环境为前提，除了XBOX主机以外，还需要购买配套的网络启动套件。

●XBOX Live今后的计划

XBOX Live的β版测试将在今年9月上旬启动。对应软件数量最多。网络套件中包含可以进行实时语音交谈的聊天软件以及世嘉的“梦幻之星网络版2”等捆绑游戏。计划启动后，前12个月免费。



↑从索尼跳槽到微软的宫田敏幸在网络发布会上郑重发表了XB的网络计划。

预定发售的网络游戏 **47款**

XBOX Live的特征
- ●只对应宽带网
- ●服务限定在网络游戏范围内
- ●可以使用语音聊天软件在网上聊天

与网络相关的最新消息

●SEGA索尼克小组宣布，原计划8月8日推出的GC版“PSO前传1&2”将推迟至9月12日发售。●XBOX Live收费标准如下：北美地区年租费49.95美元，月租费10美元；日本的年租费为6800日元。●KOEI目前积极开发中的PS2网络游戏《信长之野望Online》将在8月份进行β测试。“网络信长”能够支持数万名玩家联机游戏，不管是真实的日本战国人物，还是玩家原创的新角色，均可以在游戏中登场。●日本Melco公司宣布，该公司将在近期推出PS2无线网络套件AirStation，利用该设备玩家就可以“无线”畅游SQUARE的FF11。

紧急取材!! 日本软件厂商对于网络游戏的看法!?

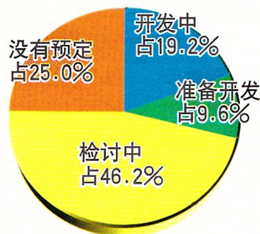
3大主机的网络战略已经在前面说明了。现在所需要的就是能引起玩家关注的软件。据说各大厂商也正在对网络计划进行研讨。为此我们采访了100家软件公司，对其中60家的意见进行整理和汇总，得出了如下数据。


↑梦幻之星网络版夺得了上一届CESA大奖。

	PLAYSTATION2	NINTENDOGAMECUBE	XBOX
服务名称	Playstation BB	——	XBOX Live
网络连接	使用与SCE合作的网络服务商(到6月21日为止共10家公司)提供的线路接入宽带网	可以使用与游戏者签约的网络服务商接入窄带网或宽带网络	只要拥有宽带网环境完备，可以利用任何一家服务商。
必须器材	必须购买PlayStation BB Unit，价格在18000日元左右	MODEM适配器（8月8日发售）与宽带适配器（秋季发售），价格均为3800日元	网络启动套件预定今年秋季发售，定价6800日元，包括12个月的基本使用费。
开始时间	与FF11发售时间一致	8月8日世嘉发售PSO后正式启动	今年秋季正式运行，β版测试定于夏季至9月上旬。
游戏以外的机能	各家服务商提供音乐、影像等服务，内容因公司而异	不提供游戏以外的服务	初期不提供游戏以外的服务

Q1 是否正在开发网络游戏?

回答“正在开发”和“预定开发”的厂商占了不到3成，其中大部分厂商表示在为XBOX制作游戏，而宣布为GC开发网络游戏的只有一家。此外，回答“正在研究开发意向”的厂商占据了1/2，这比年初调查时得到的数据提高了 30个百分点，这说明今后开发网络游戏的厂商将不断增加。



Q2 开发商的主要问题是什么?

厂商的大部分意见集中在游戏发售后的运营上，其中包括“服务器管理和运营成本增加”、“安全问题存在隐患”、“发售后的服务工作量太大”等等。此外，厂商们还担心过去开发积累的技术无法适应现在的新环境，例如“网络技术人员不足”、“技术革新太快”等等。另外，还有一些回答指出“用户的网络环境并不完备”、“网费太高”、“必须购买的周边太贵”等不安要素。不过，回答中也不乏积极的意见，例如“虽然还存在一些问题，不过只要有有趣的提案和企划，网络游戏一定会不断增加。”我们期待着软件厂商努力解决各种各样的困难，推动网络游戏的普及。

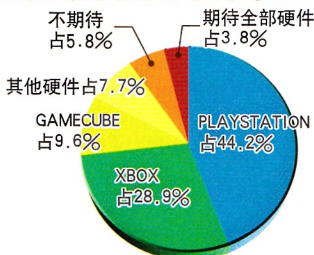

←网络信长野望已开始测试。

软件厂商对于网络游戏的5点忧虑

排名	忧虑	票数
1位	服务器管理和网络的安全性	13票
2位	基础设施还不齐备	12票
3位	收费系统还没有建立	11票
4位	初期投资和开发成本	9票
5位	技术上的问题・对网络游戏经验不足	6票

Q3 对哪部主机的期待度最高?

回答PS2的厂商数量最多，他们的理由是“PS2是普及量最大”、“网络业务的计划比较明确”、以及“玩家对于PS2的期待度高”。此外，微软的XBOX也吸引了大量的支持者，他们的理由是“玩家的资金投入少”、“硬件理念适于网络游戏”、“微软在PC界积累了丰富经验”等。



Q4 对于三大厂商的期望是?

PLAYSTATION BB

●网络游戏给人的印象是面对核心玩家，希望能够加强向普通玩家的宣传力度。

●希望简化上网手续，缩短进行网络游戏之前花费的时间。

●希望能够在软件零售店销售PlayStation BB Unit，增加流通渠道，方便玩家购买。

●必须购买硬盘，玩家负担是否过大。

NINTENDOGAMECUBE

●希望能推出父母与孩子共同参与的网络游戏。

●在充实游戏软件的同时，加强宣传，提高玩家的关心程度。

●希望任天堂能够拿出招牌作品制作网络游戏，为其他厂家确立全新的商业模式。

●期待与GBA展开游戏互动。

XBOX Live

●希望XBOX的硬件普及量能够尽快提高。

●多召开技术说明会和商品说明会，强化对厂商、零售店和流通部门的支持。

●积极挖掘自身丰厚PC的资产！

记者的意见

在这方面NGC无疑是最弱的，曾经在卫星网络化方面吃了大亏的任天堂必然对网络小心翼翼，他们仍然将注意力集中在单机游戏上，并认为网络的时代还远远没到来；

索尼开始网络化的发展，一方面是为来自微软的挑战做准备，另一方面也是试图借此打开一个全新的市场（尤其是网络发展比较闭塞的日本），无可否认的是，无论是游戏还是经营，索尼在网络方面的经验都很有限，加上PS2本身硬件的缺陷，尽管有较多传统软件商助阵，在这场竞争中一开始已经落了下风；

硬件优势和微软在网络方面的经验，决定了XBOX在战争初期就领先一步。但这一步是否能够变成难以超越的鸿沟，还要看微软如何去笼络、吸引玩家。毕竟现在所要面对的还是越来越多的Light User，而不是比尔盖茨所熟悉的那些PC用户。




SOFTWARE

人气大作全新登场，樱花绚烂重现江湖 7款樱大战新作展开多元战略

本刊日本专讯　7月1日，日本世嘉正式宣布了旗下超人气大作“樱大战”系列的新计划。今后的3到4年里，樱大战将陆续推出七个游戏作品，并且在动画和舞台上展开多方位的战略。

新宣布的樱大战作品全部在PS2\PC平台上发售，为了使本作不再局限于日本而制定了“面向全世界玩家”的计划，从而使得游戏内容也因此改变，新作品将更强调动作的要素。

除了包含中文简体与繁体的PC版“樱大战3”，广井王子曾经表态称“会在明年发售”以外，其他六个软件的具体价格、发售日期等都没有公布。而其中的“樱大战～热血沸腾～”将会是土星版樱大战1的改进版（指在游戏系统、画面上按照“樱大战3”标准改进），其用意就是为给没有接触过樱大战系列的PS2玩家一个心理准备期，为了今后的“樱大战5”打好基础。


↑樱大战的生父广井王子，他的作品中充满真挚的情感。

而以“别了吾爱”命名的樱大战全新作品，被视为是该系列向世嘉独占时代告别的一个里程碑，其名字的含义也正是如此。游戏的地点从巴黎转移到了美国纽约，背景则是在禁酒法生效、犯罪频发的西部开拓年代，曾经以配角姿态在游戏与动画片中出现过的“纽约华击团（星组）”这次将成为主力，而担当主角的也将不再是大神一郎。

据称担当开发的Over Works正在试验各种可能性，希望樱大战5在新平台PS2上能够有更杰出的表现力。广井王子希望能够在2004年发售该作。

其他几个作品基本上是以樱大战角色为主的动作游戏，并都将以全世界为目标发售。而樱大战新的OVA、剧场版动画和舞台剧也将陆续推出，这些内容将把太正时代的浪漫历史进一步完善。



←新版樱大战另一个亮点是如何在PS2上重现DC特殊纪录卡vms的功能，据悉SEGA将利用日本便利的手机网络，将游戏与iMode相连，从而产生出超出原作的新特性。



7款即将推出的樱大战新作

1	樱大战　～热血沸腾～	戏剧冒险	PLAYSTATIONS2
2	樱大战5　～别了吾爱～	戏剧冒险	PLAYSTATIONS2
3	樱大战5 Action（暂名）	动作	PLAYSTATIONS2
4	樱姬锦绘卷（暂名）	心理动作	PLAYSTATIONS2
5	降魔（暂名）	动作冒险	PLAYSTATIONS2
6	樱大战物语	冒险	PLAYSTATIONS2
7	樱大战3　～巴黎在燃烧吗～	戏剧冒险	PC/Windows

GAME SOFTWARE EXPRESS


SOFTWARE

红蓝宝石闪烁耀眼光芒 口袋妖怪继续兴风作浪

本刊日本专讯　任天堂的口袋妖怪即将再次席卷全球，从而给GBA和GC带来新的生机与活力。

来自任天堂的消息称，任氏已经决定在今年12月推出GBA版口袋妖怪，而新版本的口袋妖怪也将沿袭系列的风格，同时推出两个不同“颜色”的版本——“口袋妖怪·红宝石”与“口袋妖怪·蓝宝石”。

口袋妖怪是任天堂有史以来销售业绩最好的游戏，在日美两地都家喻户晓，在业界有着“圈钱大王”的绰号！

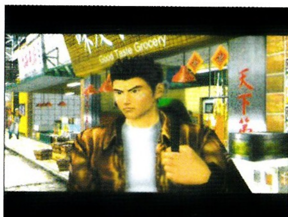
←在电影、电视、生活用品中都可以见到这些怪物。


↑本期游戏新作情报中有更多相关图片。


SOFTWARE

《FAMI通》透露世嘉名作动向 酷哥芭月凉的前途令人忧心

根据最新一期《FAMI通》的报道，虽然XBOX版《莎木2》的开发工作已经接近尾声，但是世嘉目前还没有《莎木3》的开发计划，而且现阶段他们也不能肯定地告诉大家，这个曾经历了无数风雨的系列是否会延续下去。


↑但愿这只是世嘉故弄玄虚。

AM2方面的发言人称：大家很可能在短期内都不会听到关于《莎木3》的消息，至于是否推出《莎木3》，世嘉会视XBOX版《莎木2》的销量情况作出最后决定。


SCOOP

XBOX销售状况难以翻身 微软一线生机寄于网络战车

本刊综合消息　根据美国NPD调查的结果显示，5月份PS2在北美卖出了51万台；XBOX卖出了22万台；GC卖出了11万台，可见在主机降价后PS2依然保持着绝对优势。

虽然美国XBOX在5月份的销量比4月有了成倍的增长，但援引美国太平洋证券的股票分析师布雷登的消息称，XBOX的销量仍然没有达到预期。而路透社的报道称，如果微软铁了心赔本甩卖XBOX，从今年7月到明年6月，估算会产生11亿美元的巨额赤字。


↑小出雅弘。1961年生人，1991年进入微软，2001年转入XBOX事业部，负责网络计划和XBOX的宣布工作。

为了尽快改变目前不振的局面、并进一步推动XBOX在全世界的销售，微软将于今年秋天推行“Xbox Live”宽带网络化工程（详细情况请见头版新闻）。其中以超廉价的6800日元发售包含游戏及一年使用费的宽带网络适配件是最吸引玩家的举措，微软同时将从今年夏天开始在全世界范围内招集10万用户对Xbox Live的Beta版进行测试，以保证今秋网络计划的顺利推行。

微软宣传部的小出雅弘表示，与PS2用FFXI这样的MMO招揽玩家方法不同，微软将更多推出1对1的网络游戏，当然，用来吸引大量玩家的RPG大作也正在开发中。而且微软已经重新调整了XBOX的价格，并继续以巨资支持XBOX，直至彻底打破日本市场的壁垒。

VIP专访

本月聚焦

KONAMI常务董事

北上一三

阐述公司的经营理念

"我们的目标是成为世界的KONAMI"
科乐美社长接受日刊电击王独家专访

作为近年来迅速崛起的KONAMI，它在辉煌业绩的背后蕴涵着怎样的经营理念呢？公司又是怎样面对挑战，并且立于不败之地的呢？就以上问题，日本《电击王》杂志采访了KONAMI公司的执行董事北上一三先生，这位目睹了KONAMI从困境到崛起的舵手为我们讲述了"成为全世界KONMAI"的宏伟目标。

KONAMI的拯救者 就是PLAYSTATION

记者■据说，即使是握有"WE"、"实况棒球"等热门游戏的KONAMI公司，也曾历经过一段艰苦的时期。

北上■当时我们在美国的业务很不顺利，家用机市场也正处在低谷。为了重振公司，上月先生（现任执行董事长CEO）从会长回到社长的位子，站在第一线亲自指挥。那时他提拔了许多能干的年轻人担任要职，还引入了IT公司的许多先进管理方法，使公司的运作逐渐进入良性循环。

另外，我们还将各个制作部门分离成子公司，有效的调动起了大家的积极性，增加了危机意识……

记者■北上先生认为KONAMI重振的关键因素是什么？

北上■其实拯救KONAMI就是PS。卡带这种东西，总是伴随着库存的问题。一旦改用了CD－ROM，就可以实现先收订单再生产的方式，生产成本也降低了很多，应该说公司就是这样使经营走上正轨的吧。

当然，为了使经营上轨道，除了上述原因外，丰富的游戏软件也是不可或缺的。刚好在那个时期，出现了两种新类型的作品。一种是以"节奏DJ"和"DDR"为主的游戏，也就是所谓的音乐游戏。起初我们并不觉得音乐游戏会大卖，但是市场的反应却超出了我们的预想，最后竟然卖到100万套。也许是因为它的玩法非常新颖吧。

另一类作品是恋爱SLG的鼻祖"心跳回忆"。"心跳"最初是在PS－E上红起来的。但是PC－E主机在市场的占有率不高，还是后来的PS使"心跳回忆"真正的成为了热门游戏。



←家喻户晓的女主角藤崎诗织。

体育运动本身 就是最大的乐趣

记者■KONAMI是如何看好运动游戏的呢？

北上■当时PS的性能使3D表现成为可能，虽然我们也曾使用3D技术，但是和同业相比，我们的技术力比较薄弱，而且手上也没有一款流行的赛车或对战游戏。就算我们投入精力去开发赛车游戏和对战游戏，也没有绝对卖座的自信。所以我们才去寻找别人未曾涉及的领域，这实在是不幸中的大幸啊。

我认为运动本身就是最大的娱乐，在观赏比赛的时候，你永远无法知道后面的战况会如何发展，所以观众才会努力为它加油，就算是游戏的互动性也仍比不上实际的运动。

从业界发展的角度出发 保护版权是绝对必要的

记者■KONAMI取得职业棒球的授权时，受到了各种抨击。北上先生怎样看待这件事呢？

北上■我觉得不该被讲成那样才对。游戏业界其实是很庞大的啊。就是因为大家对这点认识不足，才忽视了版权的重要性。其实无论是业界还是相关商业都非常庞大。有职业棒球就有播映权，这就是商业属性。游戏业界能够认真思考版权问题，是对我们的莫大支持，而且我们也必须不断加强版权意识。

在国外，就算我们想做F1赛车也不成，因为版权已经被外国厂商拿走了，我们没有得到授权，所以只好用其他的名称(Hyper Sports系列)推出游戏。海外的版权制度比日本先进多了。



以单一企业身份扩张 逐渐改变公司结构

记者■为什么KONAMI要与TAKARA、HUDSON、元气等几家公司进行资本合作呢？

北上■主要是想扩大公司知名度，提高企业效率吧。我们要选择那些本身拥有大作，或者能够创造新作品的公司共同合作。

我认为游戏与玩具两者之间的关系密不可分，一方是数据资料，一方是有形的物品，两者都很有价值，所以我们会选择与TAKARA公司合作。而HUDSON与元气公司则拥有独特的作品。我想，加入他们的特色肯定会推动公司的业务发展。

我们的目标是 成为全世界的KONAMI

记者■KONAMI拓展了运动游戏和音乐游戏等新类型，取得了商业上的成功，北上先生居功至伟。那么我想请您预测一下今后五年的业界发展。

北上■我认为游戏市场会发展得越来越大。游戏这个概念也许会被赋予许多新的内涵，比如互动(Interactive)。游戏=互动。随着通讯业的飞速发展，或许游戏被称为互动的日子已经不远了。

日本游戏厂商的黄金时代是8位机的时代，自从PS推出后，就有许多国外的PC厂商大举进入家用机领域。游戏业的持续发展，终将成为一项全球性的产业，日本业界也将面临国际化的竞争。这种竞争会空前激烈，想在这样的竞争之中制作出卖座的作品，就必须发挥自己公司的特长与个性。日本的电影与音乐在外国不受欢迎，而国外的作品却总能源源不断地进驻日本，对于这样的教训，我希望日本的游戏业不要重蹈覆辙。所以我们必须推出在全世界流行的游戏。希望有志进入游戏业界的人，都能以成为"世界级的创作者"为目标，努力奋斗！

Profile

北上一三，现任KONAMI执行董事兼CS事业部长。1981年进入KONAMI公司，从事街机筐体的研发工作，之后升职为开发部部长兼开发公司社长，参与GB、SFC、PS等对应软件的制作。为KONAMI的腾飞立下了赫赫战功。



↑小岛秀夫的合金装备受到全世界瞩目。

新闻连接

胜利十一人系列即将推出街机版

KONAMI日前宣布，在日本销量突破400万份的足球游戏胜利十一人系列即将推出街机版。第一弹将是以"胜利十一人4"为基础移植，对应基板Pyson。街机版除了画面大幅进化外，最引人注目的亮点是采用了类似VF.net的卡片系统，可以记录玩家的比赛成绩，增加育成要素，从而产生超越家用机的新特性。



↑WE能否在席卷街机呢？令人期待！



SOFTWARE

上海育碧首款原创中文游戏发售 夏日彩虹为国产游戏树立里程碑

本刊讯　7月25日，上海育碧针对国内市场的第一款原创中文游戏“我为歌狂之夏日彩虹”正式上市。虽然目前国内的国产PC游戏市场处于非常低迷的阶段，但受到普遍关注的“夏日彩虹”仍然获得了较出色的成绩，首批15000套在几天之内便出货完毕。



←游戏的感人故事也因较为深刻的涵而为玩家认同。

市场的反馈显示，“夏日彩虹”的音乐和故事受到了玩家较高的好评，由于是国内第一套采用杜比环绕技术的游戏软件，“夏日彩虹”的音乐和音效与其他游戏相比有了质的飞跃。

据悉该游戏除故事和音乐（效）由上海育碧制作部承担以外，游戏主体开发由四川联合工作室、杭州动画制作有限公司和北京广播学院合作完成，这也是国内制作所第一次的大规模合作，为今后的发展提供了非常有益的范本。



SCOOP

微软与日本GRA协会合作 XBOX限定版手表推出在即

本刊日本讯　由11家游戏连锁体系，超过1500家连锁店组成的GRA协会，日前宣布与微软合作，在日本举办一个名为“GRA Xbox 夏日特卖”的夏日促销活动，以拉动XBOX在日本的销售。

玩家只要于7月13日～9月1日，在GRA下属的1500家连锁店购买XBOX主机或对应游戏，收集回函卡就有机会得到一款限量推出的XBOX手表。这款手表的外壳为银色，纯黑表盘上带有绿色的XBOX字样，看起来十分雅致。但是业内人士对于这样的促销活动表示悲观，他们认为现在XBOX的首要问题推出适合日本国情的游戏软件，举办这种促销活动无异于隔靴搔痒。

↑XB手表还配有精致的金属盒，看起来蛮诱人的。



←XB手表的性感广告，广告语为「最酷的手表是奖品」。根据微软方面透露，这种限定版手表只推出500份，并仅限日本发售。



SCOOP

游戏开发成为美国贵族行业 制作人员薪水超越日本同行

本刊美国专讯　最近,美国《Game Developer Magazine》杂志就北美游戏开发人员的薪水，对1801位制作人进行了问卷调查，结果表明,美国游戏业的平均年薪为61403美金，这个数字不仅高于美国人的平均年收入，比日本游戏制作人的薪水也高出许多。



←老美的薪水令日本同行羡慕。

在美国，普通上班族的年薪28000美金，软件工程师的年薪56000美金。但是游戏程序设计师的平均年薪高达66000美金；游戏美工的年薪61000美金；制作人的年薪更达到了76000美金。如果游戏卖座的话，制作人在一年里大赚30万美金也并不希奇。而在日本，股票上市的游戏公司平均年薪也不足60000美元，中小型游戏公司的薪水甚至更低，难怪微软在日本的挖角行动能够屡试不爽。

注：本刊将在下期深入报道美国游戏制作人的收入情况，请大家留意。



SOFTWARE

为挽颓势世嘉狂炒冷饭作品 旧瓶新酒老作准备再次出头

本刊日本专讯　SEGA今天正式宣布，他们在任天堂的游戏主机NGC和GBA上推出的两款“音速小子”（SONIC）游戏。“索尼克大冒险”系列在日本、北美和欧洲地区的累计出货已突破100万套，为了庆贺这一成绩，SEGA决定再在NGC和GBA主机上推出三款以“SONIC”为主题的游戏。



↑索尼克全速冲向任天堂！

新公布的三款游戏包括有预定2002年末推出、以翻刻MD版基础的GBA《索尼克大冒险2》和《索尼克 Mega Collection》，还有复刻DC版的NGC版《索尼克大冒险》。此外，SEGA还宣布将在PS2上推出光枪射击游戏《VR特警》1、2代的合集，这款名为《VR特警 重生》的合集将会把《VR特警》1、2代以新画面和新模式做包装后推出。



SOFTWARE

史克威尔名作复活 圣诞推出 “无尽沙加”继续演绎浪漫传说

本刊日本专讯　来自此间的消息称，史克威尔SAGA系列的最新作《无尽的沙加》(Unlimited SaGa)将在今年12月发售，对应主机PS2。

SAGA系列创始人河津秋敏在接受日刊《FAMI通》专访时表示：游戏的关键词是“花”，系统风格接近当年SFC版的“浪漫沙加”。为了再现唯美的手绘风格，开发小组在2D和3D画面的结合方面下了极大的功夫，绮丽的画面令人惊异。

河津秋敏在本作中担任总监督，直良有佑任人物设定，日本著名插画家小林智美依旧负责人物插画。



↑无尽沙加的标题LOGO。



HARDWARE

便携的乐趣继续蔓延 GBA专用MP3播放器诞生

本刊日本专讯　伴随GBA的热卖，各种对应周边也应运而生。KOTOBUKI SYSTEM公司日前宣布，一种可以在GBA上录放MP3的专用播放器MUSIC RECORDER（音乐录音机）将于今年10月上旬推出。预定售价9800日元。

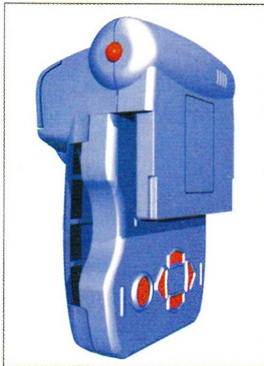
MUSIC RECORDER内置微型麦克风，可以令GBA播放MP3，具备卡拉OK功能和录音功能。利用同捆的音频线与收音机、电视机连接后，还能实现便捷的内录功能。录音时可以选择128kbps、96kbps、64kbps等3种不同的取样率(如果选择128kbps的接近CD的音质的话，录制1分钟的文件需要1MB左右的容量)。

更有趣的是，MUSIC RECORDER不仅可以连接GBA，也能够作为MP3播放器单独工作。暂停、快退、快进以及音量调节等功能健一应俱全。

MUSIC RECORDER使用电源为1节5号碱性电池，可以连续播放10小时以上。



↑MUSIC RECORDER目前发售的颜色只有黑色和紫色2种。同捆的配件包括：耳机、音频连接线、8M的CF闪存。



↑这是未与GBA连接的MUSIC RECORDER，机体下方的按键在单独使用时会派上用场。

面对PS2和NGC的两面夹击，神奇魔盒的未来究竟在哪里!?

业内人士独家精彩评述

XBOX的现状与未来

好戏开场?!

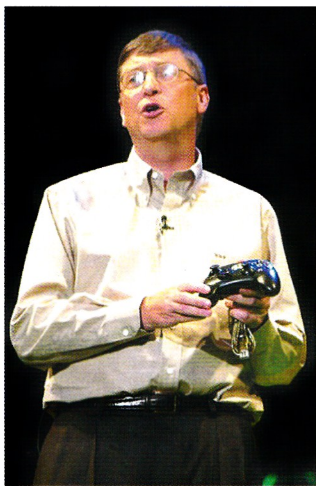
魔盒在日本和欧洲遭遇滑铁卢 XBOX就此沉沦还是奋起直追



微软有点急了。

在美国打响了头炮之后，XBOX就突然松了劲泄了气，变得一蹶不振起来。才在日本被划盘问题搞得焦头烂额，又在欧洲遭遇滑铁卢，虽然在E3上做出了“赔本赚吆喝、挥泪大甩卖”的降价决定，但这记像模像样的铁拳在变得愈发勇猛的PS2与NGC面前，忽然一下子就软了下来。

这情况多少让人有点尴尬，尤其是对于攻无不克、战无不胜的世界首富而言，面子问题总是摆在那儿的。



↑比尔盖茨是XBOX的强大后盾，他聪明绝顶的头脑和世界首富的财力令对手永远畏惧。

不过这应该是好事。历史的经验不止一次地告诉我们，只有把微软彻底激怒、彻底拉下他的老脸来的时候，微软才会全身心地投入到这场战斗中去，我们才能看到比尔盖茨先生那惊世骇俗的生意手段和那聪明绝顶的垄断手段。

对于玩家来说，一场惊心动魄的好戏，这才算真正开场了。

XBOX前一阵子在海外战场的失利，反映出微软第一波银弹攻势收效甚微。毕竟，“收购”这个动词，对于那些老牌游戏公司来说，未必适合。那些日本公司尤其难缠，一方面故作姿态做意图嬉好之状，另一方面又早下决心靠定索尼和任天堂这两棵大树。总之便宜一定要占，但叛变也是一定不做的。美元拿着只是一时爽快，可更多的商人要的是持久的利益。来几个跨平台的冷饭可以，想要新作大作独占，那还是趁早收场罢手。软件商早做惯了墙头草，稍稍搭脉就能知道主机气色如何。看了日本发售的窘境大伙心里也已经明白了七八分，若是还有人辨不清形势就未免过于迂腐了。

无法买通超级大厂的后果就是不知名的公司满地开花，看看XBOX夏季在日本推出的那些东西，你绝对搞不懂这个公司究竟想要干什么：要么是硬派得一塌糊涂的SEGA游戏，要么就是陌生得莫名其妙的小制作产品。几十份软件里没有一个给人以统帅全军、力挽狂澜的感觉，甚至连当初昙花一现的3DO都比其略胜一筹。

既然用钱打动不了顽固的开发商，微软就只有自己动手。想想自己的经验、看看索尼和任天堂的今天，比尔盖茨唯一能够有点胜算的，也就只有网络游戏这一条路了。论起这方面的经验和教训，微软确实远远胜过索尼和任天堂，加上硬件方面的优势，XBOX的起步点还真的不低。

不过，就算任天堂主动退出网络游戏这趟混水，索尼也不是微软可以随便捏捏的柿子。FFXI凭借着SQUARE的名头在日本卖到软件、硬件都缺货，光是这一点，就足以认识到传统单机游戏厂商的魅力，在网络化的今天仍然不可小窥。而微软完全从PC行业中拿来的经验，究竟是否适合以Lighter User为主的电视游戏玩家，现在还未曾可知。怕只怕到时候因不伦不类得不到来自电视游戏玩家的支持、又因不三不四而失去了转移过来PC玩家，弄得比尔盖茨两头受气、双手空空。

宏伟的XBOX LIVE计划眼看就要付诸实现，微软正不惜一切代价地再度开始烧钱，但这次的目标不是收购，而是网络：架设高性能服务器、亏本销售超值礼包、倒贴软件商只为增加联网功能……微软和索尼之间的真正好戏，将以网络为战场展开。

也许，一个全新的标准、一个未来游戏主机的概念和模式，将会在这场好戏中诞生。

微软和索尼，都在自己涉足的领域中制定了世界性的标准，这一次，究竟谁会甘拜下风呢?

文/特约撰稿人 王骏生



↑画面超强的XBOX在日本竟然成了泥腿巨人!

★新闻短波★

●日本最大的游戏盛会“东京GAMESHOW2002”将于9月20日～22日在东京的千叶幕张展览新馆召开。截止6月24日，已经有74家公司宣布参展，这个数字是去年秋季展53家公司参展的1.4倍。但是令人意外的是，自1996年东京游戏展创办以来一直参展的SCE却仍为报名。本界展会的主题为“游戏是人类的DNA”。

●尽管世界杯为旅游业和餐饮业创造了无限商机，但是游戏业却因此蒙难。根据ELSPA/ChartTrack的报道，由于足球运动风靡欧洲，世界杯决赛阶段欧洲游戏软件的销售额较同期下降13%；硬件销售额也降低了12个百分点。

●路透社的消息指出，微软在推广XBOX的同时，还在秘密研制一种使用可擦写DVD－R的XBOX改进型主机!但该消息尚未得到微软的官方证实。

●索尼最近宣布推出“海蓝色”和“宝石黑色”两款半透明主机，发售日分别定在7月18日和8月1日，两款限定版主机合计出货50万台。

●根据消息灵通人士透露，曾参与制作皇家骑士团和FFT的著名画师吉田明彦将担任FF12角色设定。消息更指出，FF12预定明年3月发售，使用媒体为两张双层高密度的D9型DVD!

●由SEGA、任天堂、NAMCO三大厂商共同开发的NGC互换大型基板TriForce终于迎来了第一款对应游戏《VR射手2002》。游戏将根据本届世界杯的情况追加最新资料，收录64国球队，13座球场。游戏预计今年秋天推出。

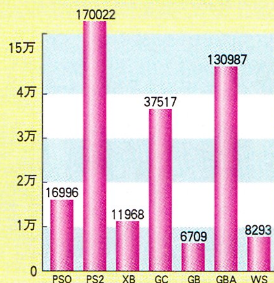
●TEMCO社长中村纯司日前表示：尽管XBOX版DOA3的全球出货量已经突破100万套，但是公司还未决定DOA4是否继续在XBOX上推出。

●CHUNSOFT的3款重量级游戏即将加盟任天堂，这3款游戏分别是《风来西林GB3》（今冬发售，机种GBA）、《风来西林GC》（明年春发售，机种GC）、《恐怖惊魂夜3》（今冬发售，机种GC）。

●相关数据表明，今年上半年PS2在日本的销量为208万台；GC销量47万台；GBA销量129万台；XBOX销量仅23万台。

●最新加强版《三国无双2猛将传》将于8月29日发售。

PS2高枕无忧继续领跑 XBOX难有起色!!



中国电玩榜

2002年第8期(统计时间 2002年6月1日~30日)

本期重点:
1、内容压缩,节约版面,奉献精华,权威依旧!
2、统计截止共收到有效选票 4000 张!

家用游戏当月排行榜·TOP 30

1 最终幻想 8(计票:1277)
机种:PS 类型:RPG
厂商:SQUARE 其他:系列销量最大
前:1

2 黄金太阳(计票:1210)
机种:GBA 类型:RPG
厂商:NINTENDO 其他:第2作业已发售
前:4

3 最终幻想 10(计票:991)
机种:PS2 类型:RPG
厂商:SQUARE 其他:——
前:2

4 莎木 Ⅱ(计票:988)
机种:DC 类型:FREE
厂商:SEGA 其他:10万本
前:2

5 恶魔城~月之轮回(计票:975)
机种:GBA 类型:ACT
厂商:KONAMI 其他:GBA必备卡
前:5

6 合金装备 索利德 2(计票:658)
机种:PS2 类型:ACT
厂商:KONAMI 其他:XB、PS2待发
前:6

7 樱大战 4~恋爱吧少女(计票:641)
机种:DC 类型:SLG
厂商:SEGA 其他:PS2版即将发售
前:8

8 恶魔城~月下夜想曲(计票:582)
机种:PS 类型:ACT
厂商:KONAMI 其他:——
前:7

9 生化危机(计票:521)
机种:GC 类型:AVG
厂商:CAPCOM 其他:销量 20万
前:26

10 生化危机 3(计票:465)
机种:PS 类型:AVG
厂商:CAPCOM 其他:155万本
前:11

序	昔	游戏名称	计票
11	9	胜利十一人 2000 (PS、KONAMI、SPG)	435
12	15	鬼武者 2 (PS2、CAPCOM、AVG)	414
13	10	最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG)	361
14	14	莎木 一章·横须贺 (DC、SEGA、FREE)	323
15	29	王国之心 (PS2、SQUARE、A·RPG)	278
16	20	口袋妖怪 金银 (GB、NINTENDO、RPG)	262
17	新	胜利十一人 6 (PS2、KONAMI、SPG)	250
18	21	格兰蒂亚 2 (DC、GAME ARTS、RPG)	232
19	新	火炎纹章·封印之剑 (GBA、NINTENDO、SRPG)	225
20	16	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、AVG)	218
21	13	樱大战 3~巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、AVG)	214
22	17	永恒传说 (PS、NAMCO、RPG)	209
23	18	真三国无双 2 (PS2、KOEI、ACT)	205
24	23	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	188
25	28	生化危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	183
26	再	寂静岭 2 (PS2、KONAMI、AVG)	181
27	19	生化危机 代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG)	179
28	新	胜利十一人 2002 (PS、KONAMI、SPG)	175
29	22	寄生前夜 2 (PS、SQUARE、AVG)	159
30	25	北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	138

突飞猛进,史上打榜最速记录刷新



本期有很多新面孔出现。首先是生化危机名次大幅上升,从上期第26位一跃升为第9位,幅度之大,前所未有,也再次证明了BIO游戏在我国的人气度。其次是ムム预言的胜利十一人6也一举登上了第17位,相信打入前10也只是时间问题而已。

另外,PS的胜利十一人2002也进入前30的行列,而上期有绝佳表现的ICO则销声匿迹……

填写选票的注意事项:A.不要在选票中填写未发售的游戏,否则选票无效;B.依据本刊译名填写游戏名称,热门游戏名称可直接参考本刊"排行榜";C.一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	4	超级阳光马里奥 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:2002年7月19日	2427	6	5	宿命传说 2 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:RPG 发售日:2002年冬季预定	1149
2	3	塞尔达传说 GC 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:A・RPG 发售日:2002年发售预定	2148	7	新	实况职业棒球 9 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:2002年7月18日	1071
3	1	星海传说 3~时光尽头 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:未定	2083	8	7	幻想水浒传 3 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:RPG 发售日:2002年7月11日	815
4	2	生化危机 0 机种:GC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002年秋发售预定	1993	9	8	生化危机 4 机种:GC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:发售日未定	766
5	6	恐怖惊魂夜 2 机种:PS2 厂商:CHUNSOFT 类型:音乐小说 发售日:2002年7月18日	1595	10	新	超级机器人大战 R 机种:GBA 厂商:BANRPESTO 类型:SRPG 发售日:2002年8月2日	753

日本家用机软件月间销售排行榜

序	游戏名称	销量	序	游戏名称	销量
1	胜利十一人 6 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:2002年4月25日	290103 总:864959	6	海洋之心 机种:PS 厂商:BANDAI 类型:FTG 发售日:2002年6月6日	95429 总:95429
2	勇者斗恶龙怪兽篇 1・2 机种:PS 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:2002年5月30日	194253 总:194253	7	FIFA 监督 机种:PS2 厂商:EA 类型:SLG 发售日:2002年5月30日	72020 总:72020
3	仓鼠太郎 3 机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:ETC 发售日:2002年5月31日	134820 总:134820	8	机动战士高达 吉兰野望~独立战争记 机种:PS2 厂商:BANDAI 类型:SLG 发售日:2002年5月2日	63857 总:325064
4	2002 FIFA 世界杯 机种:PS2 厂商:EA 类型:SPG 发售日:2002年5月2日	103659 总:103659	9	王国之心 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:2002年3月28日	55488 总:774109
5	最终幻想 11 机种:PS2 厂商:SQUARE 类型:网络 RPG 发售日:2002年5月16日	99729 总:99729	10	洛克人 ZERO 机种:GBA 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2002年4月26日	48224 总:171623

日本街机游戏最新排行榜

游戏名称(基板、厂商、类型)		得票
德比赛马俱乐部 2	(NAOMI、SEGA、SLG)	27734
头文字 D	(NAOMI、SEGA、RAC)	21450
VR 战士 4	(NAOMI2、SEGA、FTG)	20862
太鼓的达人 3	(SYSTEM12、NAMCO、音乐)	16621
机动战士高达~联邦对吉翁	(NAOMI、CAPCOM、ACT)	15329
罪恶工具 XX	(NAOMI、SAMMY、FTG)	14558
铁拳 4	(SYSTEM246、NAMCO、FTG)	9400
火热棒球 2002	(SYSTEM246、NAMCO、SPG)	8137
VR 射手 3	(NAOMI2、SEGA、SPG)	8026
午夜湾岸	(SYSTEM246、NAMCO、RAC)	7247

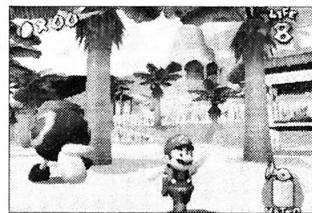
欧美(美国)家用机游戏最新排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型)	
荣誉勋章・前线	(PS2、EA、STG)
蜘蛛人・电影	(GC、LUCASARTS、STG)
2002 FIFA 世界杯	(PS2/XB/GC、EA、SPG)
最终幻想 10	(PS2、SQUARE、RPG)
横行霸道 3	(PS2、TAKE2、ACT)
任天堂全明星大乱斗 DX	(GC、NINTNEDO、ACT)
HALO	(XB、MS、STG)
东尼滑板 3	(GC/PS2/PS、ACTIVISION、SPG)
DEUS EX	(PS2、EIDOS、ACT)
星球大战 侠盗中队 2	(GC、LUCASARTS、STG)

先来看看日本期待榜，随着“超级阳光马里奥”发售日的临近，期待度也是逐步攀升，本次一举拿下第一名的位置。可见在日本，马里奥的人气依旧很高，相信发售后也会再度创造惊人记录。排在第二位的“塞尔达传说 GC”真是与“马里奥”形影不离，本次挤下“星海传说 3”坐到亚军位置，从票数上看，在马里奥发售以后，也很难有游戏能够撼动他的位置了。其他游戏方面没有太惊人的变化，机战新作的上榜实属意料之中，而连影子都没有的“生化危机 4”却能够稳稳的在前十中挤个位子坐，不得不佩服 BIO 对日本玩家的吸引程度，相信随着夏季的到来、新作的公开，期待榜的排名变化一定会越发的频繁起来。

销售方面，本月“胜利十一人 6”以近 30 万的销量力压群雄，即便是 ENIX 特别看好的“DQM1・2”也略有不及，不知道随着世界杯的结束，“胜利十一人 6”的辉煌记录还能续写多久(KONAMI 已经宣布 WE6F 版，GC 与 PS2 同时发售)。另外，一向在日本没啥好人缘的 FIFA 系列也取得了不错的成绩，两款蹭车作品都卖到满堂彩，难怪说世界杯商机无限。搭上这班车的厂商老板无不喜笑颜开。

美国方面，EA 的荣誉勋章新作依旧保持旺盛的人气，看来 FPS 游戏仍旧是在欧美最吃得开的游戏类型。而 GC 和 XBOX 在 PS2 的打压下也保持了较旺盛的活力，而且在欧美各主机的软件发售也非常活跃，销量平稳。



本期参与“中国电玩榜”的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

重庆九龙坡	郑会东	天津南开	王皓	上海杨浦	张辉	安徽马鞍山	周泉	北京西城	鲍太泓
山西太原	张磊	广东珠海	林俭辉	上海徐汇	陈波	河北唐山	洪一楠	山东胶南	赵小明
贵州贵阳	李谨江	江苏南京	张敏	天津和平	刘晟	广东东莞	陈伟智	湖北武汉	谈俊
江西吉安	章涛	辽宁鞍山	杨侍天	河南焦作	钟楚扬	上海奉贤	钟玉平	山西太原	黄业飞
云南瑞丽	王利春	广东揭阳	张新业	辽宁盘锦	苟晓东	安徽合肥	赵明	海南儋州	欧铭
云南保山	钊亚男	湖南湘潭	吕钢	辽宁大连	吴国俊	辽宁鞍山	杨宇	湖南株洲	罗智胜
山东东营	刘超	广东三水	麦锦雄	陕西宝鸡	李栋	江苏邳州	焦坤	浙江遂昌	徐勇
四川江油	罗鸣	广东新会	李玉珠	江苏苏州	张晓青	北京朝阳	白涛	辽宁大连	周宏泓
江苏金湖	王晓军	江西南昌	罗罡	上海杨浦	黄睿	江苏武进	吴振兴	辽宁大连	赵德怡
四川德阳	王文杰	浙江嘉兴	罗琮敏	天津和平	吴迪	北京通县	刘杨	内蒙古通辽	齐塔拉

PLAYSTATION2

实况足球 胜利十一人 6

桑巴足球第 5 次夺冠标志技术足球复兴!!
深入探解队员各项能力以及与状态之间的关系!!

PS2	厂商:KONAMI		发售日:2002.4.28
	类型:SPG	价格:6800 日元	其他:——

虽然世界杯已经落幕，但是 WE6 专题研究依旧会与广大玩家见面。这回为诸位奉上的是“球员能力解说”和“状态对各项数值的影响”。抱怨球员能力值过于复杂的玩家万勿错过。最后再次重申，欢迎各位高手不吝赐教，投来各种关于 WE6 的研究，哪怕只是几句真知灼见，我们都会悉心听取(欢迎 E－MAIL 来稿)。 文、责编/足球狂热症患者 宇部、PERFECT

必须透彻理解球员的基本能力与特殊能力

每位选手的特点都是由 25 种基础能力和 18 种特殊能力构成。玩家在选择球员和阵型时务必要仔细考察球员的特点，根据的球员的情况布置阵型，制定战术安排。真实、严谨的完成比赛，最大限度地发挥球员的特点，取得骄人战绩。

下表为球员能力的详细解说，相信会对诸位 WE 玩家有所帮助。

基本能力一览

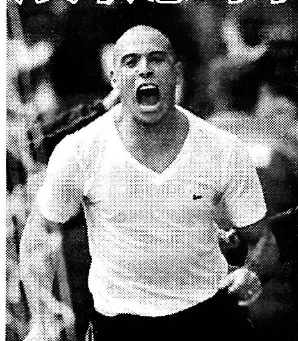
名称	数值解说
オフェンス	攻击能力，数值越高越适合进攻
ティフェンス	防守能力，数值越高越适合防守
ボディバランス	平衡性，决定队员的对抗能力
スタミナ	耐力，耐力下降到 1/2 启动速度和绝对速度都会降低
スピード	速度，队员的奔跑速度，与带球速度不同
加速力	加速度，球员启动速度，数值越高达到最高速度的时间越短
レスポンス	反映速度，数值越高球员对球的反映速度越快
ドリブル精度	带球技术，数值高的队员不容易被抢断
ドリブル速度	带球速度，数值高的队员带球速度接近无球奔跑速度
ショートパス精度	短传精度，数值越高短传和横传的精度越高
ショートパス速度	短传速度，数值越高短传速度越快，且不容易被抢断
ロングパス精度	长传精度，数值越高长传精度越高
ロングパス速度	长传速度，数值越高长传和传中的速度越快
シュート精度	射门精度，数值越高射门命中率越高
シュートカ	射门力量，数值越高射门力量越大，球速越快
シュートテクニック	射门技巧，数值高的球员可以完成高难度的射门动作
ヘディング精度	头球精度，数值越高头球成功率越高
ジャンプカ	弹跳力，数值越高跳的越高
テクニック	技巧，数值低的队员对球的反映速度慢
カーブ	弧线球，数值高队员的任意球和角球的弧度大
攻击性	进攻的攻击性，如果是门将的话容易占位靠前
メンタリティ	精神力，数值高的队员在疲劳和比分落后的时候依然正常发挥
安定度	稳定性，数值高的队员能在连续比赛中保持较高的竞技状态
フリーキック精度	任意球精度，数值越高任意球落点越准确
连携	配合能力，数值高的队员与同伴的配合默契

特殊能力一览

名称	数值解说
ドリブラー	CPU 控制球员时，球员的奔跑积极性
ポストプレイヤー	前场拿球后等待同伴跟进，擅长传球助攻
ポジショニング	门前的抢点意识，抢点型前锋的必备素质
飞び出し	虽然有越位的危险，但是能始终处于进攻的最前方
ストライカー	当同伴传球或传中时，能够有意识地冲到门前射门
司令塔	拥有该能力的球员持球的时，同伴的攻击意识自动上升
パサー	对最终一传很有把握，玩家操作该球员时同伴会插入禁区
两足フェイント	拥有该能力球员带球时可以作出盘球假动作〔注〕
PK キツカー	主罚点球的成功率高
1VS1 シュート	一对一面对门将时的射门成功率高
ロングスロー	比普通长传的传球距离远
ダイレクトプレイ	第一时间传球或射门的成功率高，调整幅度小
アウトサイド	根据不同情况，可以用外脚背触球
マンマーク	位置意识很强，盯人防守的能力出色
DF ライン统率	防守线上的领袖，后卫线造越位的成功率提高
フィードキツク	门将可以发出弧度较低的球门球，快速发动进攻
PK キーパー	门将的扑点球能力强
ケガの耐性	能力值分为 A.B.C 三档，A 为不易受伤;C 为容易受伤

[注]当拥有该能力球员带球时，快速连按动方向键(或摇杆)的斜上方向，队员的双腿会作出盘球的假动作，不过并不实用。

队员状态对于能力值的影响



这个人的状态令人难以琢磨。

队员在场上的表现与自身的状态息息相关，正因为如此，球星们状态不佳时由何人顶替，采用何种阵型是困扰玩家的难题。把球员的状态对各项数值的影响进行全面解析。由于每项数值的变化率各不相同，希望大家在决定出场队员阵容和战术时一定要加以参考。

注：右侧表格显示了队员状态对能力数值的影响情况！请大家瞩目！

能力＼状态	状态很好	状态较好	状态较差	状态很差	轻伤	轻伤初愈	重伤初愈
オフェンス	+12.0%	+6.4%	-8.0%	-16.0%	-32.0%	-6.4%	-12.0%
ディフェンス	+12.0%	+6.4%	-8.0%	-16.0%	-32.0%	-6.4%	-12.0%
ボディバランス	+12.0%	+6.0%	-12.0%	-18.0%	-18.0%	-6.0%	-12.0%
スタミナ	+12.0%	+6.0%	-6.0%	-12.0%	-24.0%	-6.0%	-12.0%
スピード	+9.0%	+4.8%	-6.0%	-12.0%	-24.0%	-4.8%	-9.0%
加速力	+12.0%	+6.0%	-9.0%	-18.0%	-24.0%	-6.0%	-12.0%
レスポンス	+12.0%	+6.0%	-9.0%	-18.0%	-24.0%	-6.0%	-12.0%
ドリブル精度	+9.0%	+4.8%	-4.8%	-9.0%	-24.0%	-4.8%	-9.0%
ドリブルスピード	+9.0%	+4.8%	-6.0%	-12.0%	-24.0%	-4.8%	-9.0%
ショートパス精度	+9.0%	+4.8%	-4.8%	-9.0%	-18.0%	-4.8%	-9.0%
ショートパス速度	+6.0%	+3.0%	-3.0%	-6.0%	-18.0%	-3.0%	-6.0%
ロングパス精度	+9.0%	+4.8%	-4.8%	-9.0%	-18.0%	-4.8%	-9.0%
ロングパススピード	+6.0%	+3.0%	-3.0%	-6.0%	-18.0%	-3.0%	-6.0%
シュート精度	+9.0%	+4.8%	-4.8%	-9.0%	-18.0%	-4.8%	-9.0%
シュートカ	+12.0%	+6.0%	-6.0%	-12.0%	-18.0%	-6.0%	-12.0%
ヘディング精度	+9.0%	+4.8%	-4.8%	-9.0%	-18.0%	-4.8%	-9.0%
シヤンプカ	+12.0%	+6.0%	-6.0%	-12.0%	-24.0%	-6.0%	-12.0%
テクニック	+9.0%	+4.8%	-6.0%	-12.0%	-18.0%	-4.8%	-9.0%
カーブ	+9.0%	+4.8%	-6.0%	-12.0%	-18.0%	-4.8%	-9.0%
攻击性	+9.0%	+4.8%	-6.0%	-12.0%	-30.0%	-4.8%	-9.0%
メンタリティー	+12.0%	+6.0%	-9.0%	-18.0%	-30.0%	-6.0%	-12.0%
フリーキック精度	+9.0%	+4.8%	-6.0%	-12.0%	-18.0%	-4.8%	-9.0%

PLAYSTATION2

荒野历险 3

完美召唤兽建议配置（ヴァージニア主力进攻型）

曝光四位角色强中最强的唤兽配置!!
唤兽必杀技、属性等要素一举公开!!

PS2	厂商:SCE	发售日:2002.3.14
	类型:RPG	价格:6800日元	其他:——

相信大家的 WA3 都已经通关了吧！按照上个月的攻略，你是否已经得到了珍贵的 EXFILE KEY 呢？如果你是个真正的完美主义者，就一定会追求最完美的通关状态，而且实际上这也并不难，只要你手中有两个以上的 EXFILE KEY，就可以将一周目的人物级别和金钱，带入二周目继续你的狂野历险。

文/小孔　责编/PERFECT

ヴァージニア召唤兽配置:●火、●勇气、●希望

●火〔HP+30%/DEF+30%〔+50%〕〕注:〔+50%〕为变成金色召唤兽之后的附加值。下同。
必杀技:**プラネットブレイカー**(全体地属性攻击)
魔法:**クリメイト**火魔法;**デヴアステイト**无属性魔法;**フラジャイル**降防术;**リヴァイブ**复活魔法
PersonSkill:
自带:火属性耐性(1,4);毒属性耐性(1,4);会心率补正值上升(2,4)
添加:参式撤甲弹(2,4);反击物理攻击(2,4);一定几率物理攻击无效(2,2);25%先制攻击(3,1);病气耐性(1,4)
●勇气〔HP+20%/ATP+50%/AIM+25%〕
必杀技:**ジャスティーンアタック**(全体战斗不能攻击)
魔法:**マグナライズ**视 FP 量无属性魔法;**シンクロナイザー**使对象和咏唱者状态同调;**ディストーショフ**使一定伤害值无效之障壁;**ハイパー**伤血量加倍。
PersonSkill:
自带:非继续状态异常耐性(4,4);伴随 FP 上升回复 HP(3,2);濒死时发动所有支援魔法(1,2)
添加:**シェリフスター**(100,1);物理攻击按级别上升(10,4);虹之额冠(4,4);濒死时物理攻击力上升(4,4);FINAL · ARTS 攻击补正(2,4)
●希望〔HP+50%/DEF+50%/PRY+25%〕
必杀技:**ファンタズムハート**(全体无属性攻击)
魔法:**アークインパルス**协力无属性攻击;**アタッチメント**赋予物理攻击以属性;**パーマネンス**有回合限制的魔法效果永续;**エクスプローダー**人体爆弹
PersonSkill:
自带:濒死时会心率上升(2,4);战斗结束后 hp 回复上升(3,4);防御时 FP+25(5,1)
添加:押し花(5,4);金钱 2 倍(3,1);风见鸡(3,1);忘却耐性(1,4);沉默耐性(1,4)

注:以上可以看出,**ヴァージニア**配置的 PersonSkill 所需 point 早已超过了 lv 上限 100,但是由于配置了**シェリフスター**,因此可以一次发动所有 PersonSkill。这就是**シェリフスター**在二周目不可或缺的妙用了。

另外,三个状态耐性可以替换为全状态耐性、取消行动耗 FP=0、保护同伴防御物理攻击,因为此时小女孩的 LV 应该已经是 100,不需要忘却耐性了,单一沉默耐性的用处也不大,可依照实际情况加以替换。

クライヴ召唤兽配置:●月、●光、●时空

●月〔HP+30%/SOR+10%/MGR+30%〔+40%〕〕
必杀技:**マーシレスクイーン**全体 HP 减半
魔法:**フィブルマインド**降魔防;**スリープ**睡眠魔法;**イレイザー**清除魔法效果;**グラッヴ**重力魔法
PersonSkill:
自带:眠耐性(1,4);暗耐性(1,4);减少魔法发动的必须 FP 量(2,4)
添加:对麻痹状态耐性(1,4);对玻璃状态耐性(1,4);保护同伴防御物理攻击(2,2);FREE 空格 2 个按实际需要随时添加。
●光〔HP+20%/AIM+20%〔+40%〕〕
必杀技:**アウゴエイデス**(光属性全体攻击)
魔法:**スペクトル**光魔法;**ピュリフィケイト**净化;**リフレクト**反射;**バリアント**减 HP 变物理攻击力
PersonSkill:
自带:光耐性(1,4);濒死时透明(5,1);25%先制攻击(3,1)
添加:濒死时物理攻击力上升(4,4);一定几率攻击对象物理防御力无效(2,4);FINAL · ARTS 补正攻击力(2,4);会心一击补正率上升(2,4);濒死时 RES 上升(3,1)
●时空〔DEF、MGR、PRY+10%〔+20%〕/RES+10%〔+30%〕〕
必杀技:**システムクロノス**(依 FP 量时间停止)
魔法:**バニッシュ**即死;**コマンドリプレイ**在回合最后再实行指令;**エスケープ**逃跑;**リセット**回复战斗起始状态
PersonSkill
自带:战斗不能耐性(1,4);濒死时自动防御(3,1);防止落单(3,1)
添加:战斗后 ECN 槽修复值补正(4,1)、虹之额冠(4,4)、取消行动耗 FP=0(4,1)、金钱 2 倍(3,1)、伴随 FP 上升回复异常状态(5,1)

ジェット召唤兽配置:●地、●风、●幸运

●地〔HP+30%/DEF+30%〔+50%〕〕
必杀技:大地の怒り
魔法:**ペトリフィケイト**地魔法;**シールド**物理障壁;**プロテクト**魔法障壁;**ディセラレイト**降速。
PersonSkill:
自带:地属性耐性(1,4);病气耐性(1,4);保护同伴(2,2)
添加:组合攻击补正攻击力(2,4);自动装填(2,2);濒死时 FP 上升(4,4);伴随 FP 上升回复 HP(3,2);濒死时发动所有所持的辅助魔法(1,2)。注:第一项和第二项不能同时添加,第三项可不添满。
●风〔RES+30%〔+50%〕〕
必杀技:**ハイスピードリッパー**(全体风属性攻击)
魔法:**ヴォルテック**风魔法;**インスパイア**雷魔法;**タービュランス**回避率上升;**クイック**素早上升
PersonSkill:
自带:风属性耐性(1,4);雷属性耐性(1,4);自动反击(2,2)
添加:防止被偷袭落单(3,1);25%先制攻击(3,1);对全状态耐性(5,4);
●幸运〔HP+10%/AIM+10%/PRY+30%〔+40%〕〕
必杀技:**ラッキーシュート**(威力低打倒后必有道具落下),可临时和印第安人的"爱"交换
魔法:**ホクスポクス**运上升;**ピックポケット**偷盗;**ランダマイザー**依 FP 量随机魔法;**ファミリア**无属性随机攻击
PersonSkill:
自带:EXP 上升(2,4);运上升(3,4);25%金钱上升 2 倍(3,1);
添加:虹之额冠(4,4);宝箱锁成功解除率上升(2,4);其他 5 个空格可以看实际情况添加。

ギャロウズ召唤兽配置:●水、●爱、●欲望

●水〔HP+10%/SOR+30%〔+50%〕〕
必杀技:**アサルトタイド**(全体水属性攻击)
魔法:**プレッシャー**水魔法;**リフリジレイト**冰魔法;**ヒール**回复魔法;**アナライズ**分析魔法。
PersonSkill:
自带:水属性耐性(1,4);冰属性耐性(1,4);物理攻击无效(2,2)
添加:对战斗不能状态耐性(1,4)或者一定几率自动回复战斗不能状态(4,4);濒死时变透明(5,1);空 3 格按实际需要添加。
●爱〔HP+10%/SOR+20%/MGR+50%〕
必杀技:**セイクリッドブラッド**(HP 及异常状态回复/FP=100 时也可回复战斗不能)
魔法:**ウィークメーカー**弱点赋予;**アビリティコピー**能力拷贝;**ステータスロック**状态固定;**エクソシズム**不死系即死。
PersonSkill:
自带:继续状态异常耐性(3,4);濒死时 FP 上升(4,4)防御时 HP 回复(3,4);
添加:取消行动耗 FP=0(4,1);伴随 FP 上升回复 HP(3,2);押し花(5,4);25%金钱 2 倍(3,1);25%先制攻击(3,1)
●欲望〔SOR+50%/MGR+50%〕
必杀技:**ダークデストラクション**(暗属性全体攻击)
魔法:**ダークマター**暗魔法;**ライフドレイン**吸血;**魔ルシエド**无属性攻击威力视敌人无效及半减属性多少而定;**エグゼクレイト**对状态攻击防御下降。
PersonSkill:
自带:FP 增加量上升(2,4);弱点属性补正(2,4);FP 上升状态回复(5,1)
添加:二周目得到的第二个**シェリフスター**(100,1)、魔法威力按级别上升(10,4)、移动时回复 MTC(10,4)、虹之额冠(4,4)、魔法必要 FP 减少(2,4)

Xbox 宁为玉碎不为瓦全的原因

责编 XTT13★41



玉碎的理由 PART 1

欲求本文详尽报导，请见本社《游戏批评》第二卷 D

发售仅 3 个月就四面楚歌了，恐怕此前还没有任何一款主机面临过这种绝境。目前已停产、某种意义上说"寿终正寝"的 DC 机在当初发售时相当活跃；再往前追溯到 SS，发售之后分庭抗礼，甚至一时有气压 PS 之势。

这里举几个失败的佐证。游戏软件方面尚没有实力击溃 PS2 建立起来的决定性地位；宣传方面虽宣称是瞄准核心电玩族，但宣传攻势有失偏颇；最关键是价格方面感觉偏高。这些都是带来不良影响的重要原因。

但以上的几个原因分析恐怕还不够全面。

那么为什么平成年代的这艘"黑色巨轮"就非沉没不可呢？和明治时代不同，日本现在已进入信息化时代，信息充分共享，客户的嗜好一目了然，但就是这样 Xbox 也还是以失败告终，尽管它在美国有着赫赫战绩……其失败的原因恐怕与"日本特有的某某某"有关吧。

而本特辑将在做剖析"Xbox 宁为玉碎不为瓦全的原因"同时，对"日本特有的某某某"也做一番考察。

Xbox 的"X"看上去像一个"叉"
"HALO"（光环）的 CM 中有一句广告词
"玄了"，不禁令人感到其"背后的意思"
为解除以上症状读者的烦恼
请允许电软对 Xbox 擅加评论！
这就是
"Xbox 宁为玉碎不为瓦全"！

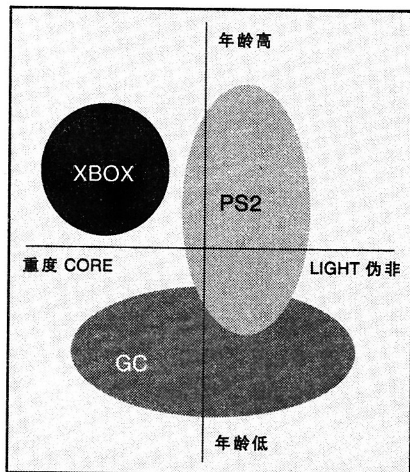
寻找Xbox的定位

定位模棱两可，痛苦的是同伴和支持者

■传球不当引起满场哗然

要调查Xbox的失败原因，首先要明确它现在的定位。

首先请看图。本部制作了一个图表以表现Xbox、GC、PS2各自所对准的用户群。可以看到，在核心－高年龄象限有一块空白。在PS2和GC看来，这一部分用户“只要有有趣的游戏，不用多宣传便会购买”，因此在宣传方面对这一块并没有注入太多精力……。



而Xbox恰恰注意到了这个广袤空间，接下来就看有没有好的传球即热门游戏来创造决定性的射门良机了。关于这里所说的热门游戏的候选对象，本编辑部对Xbox的主要游戏软件用图表进行了定位。可以看出，其发售的热门游戏主要集中在核心－高年龄的空间。但是，这些传球还是差了点劲，需要的是更快更准的传球。而坐镇指挥塔的微软公司这时却踢出了“鼠国争雄”这样的臭球，绝对是个致命伤。这么一来，观看比赛的支持者不禁要问：“球队（Xbox）到底要干什么呀？”

■最痛苦的莫过于看到不发挥机能的团队

用户的定位已如前述。那么在厂家心目中Xbox又是什么位置呢？

SEGA、NAMCO、CAPCOM等大型厂家对Xbox、GC、PS2都提供游戏软件，但积极性却有所差别。SEGA向Xbox推出了“街头涂鸦”、“GunValkyrie”（武装女神）等系列产品，但像“VR战士”和“樱花大战”等看家游戏软件却供应给了PS2，和GC方面则共同开发“F－ZERO”，合作紧密。NAMCO也是如此，尽管已经同意向Xbox供应软件，但主要精力却放在其他机型上……。Xbox的处境和当年MEGA DRIVE有些类似。但是，MEGA DRIVE由于有SEGA游戏这一噱头而吸引住了厂家，但微软游戏却无法期待会有这样的噱头。第三方厂家使出浑身解数也无法知晓指挥塔系统在考虑什么，在旁观看的支持者也十分困惑：“那里怎么老传不出球来呀！！”Xbox的现状不应该是球队和支持者各行其事，首要的是要发挥其作为一支球队的功能。

从数据上看

Xbox就这么差劲？！

■没有比数字更客观的角度了

■Xbox带来的数字到底说明了什么



——数字的魔力

大家都感觉到Xbox的一蹶不振了。那么，这种焦躁感究竟是什么呢？在发售之前毫无“畅销的预感”，反倒是“卖不动的预感”占了上风。后文中将会对产生“卖不动的预感”的原因——进行探讨，在这里先以“数字”为基础对Xbox进行一番考察。

——决胜的关键是？

首先是价格。比较各主机初期发售时的价格——DC：29800日元；PS2：39800日元；Xbox：34800日元。意外的是，比较初期销售的价格发现，Xbox并不是特别“昂贵”。但是，在此基础上加上一个“现在时”后情况就不一样了。DC：19900日元（已停止制造）；PS2：29800日元；Xbox：34800日元，相比之下目前的Xbox价格确实比其他机型昂贵。但如果确实物有所值那也不存在什么问题……。DC：可连接英特网；PS2：可播放DVD；Xbox：可连接英特网、播放DVD、HDD。这些都是剔除掉游戏机本身的基本功能之后追加的各个功能。看到这里就明白了，Xbox特有的功能仅有HDD而已。那么很容易联想，想用游戏机上网的人会选择购买DC，希望播放DVD的人们会购买PS2……。剩下的HDD功能尽管具有诸多优点，如可不必买记忆媒介、可下载大容量的数据等，但也存在不能对数据进行传输（若需要传输必须购买记忆媒介）等缺陷。考虑到“记忆卡”这一记忆媒介已深入人心的事实，一般来说不会认为HDD是一个巨大的领先优势。这么一来，决胜的关键就由“主机的魅力”转为“游戏软件的魅力”了。在这方面，DC拥有“VR战士”这一核心电玩族追捧的热门软件；PS2拥有可兼容性这张王牌；与此相比，Xbox却没有核心力量的软件。

——明明白白的苍凉感

下面，让我们来看一看主机初期销售数量和同时期软件的销售数量。

主机初回贩卖台数		
DC	1998年11月22日发售	约160000台
PS2	2000年3月4日发售	约980000台
Xbox	2002年2月22日发售	约110000台
与主机同时发卖的游戏一个月的销量		
VR战士3tb	约160000张	
山脊赛车V	约500000张	
生与死3	约120000张	

光看这些数字发现，Xbox并不是卖不动，只是PS2的销量高得出奇而已。但是，DC在发售当初并没有像现在的Xbox那样感到如此苍凉。这是为什么呢……解开这个谜题的答案在第2个月的销售数量上。DC：约22万台；Xbox：约5万台。

DC由于制造流程中存在一定的问题，发售主机之际货品没有充分上市。从上面的数字可以看出存在许多潜在的预定购买的用户。与此相反，Xbox的销售数量在第二个月就减半了，事实上商店里连限量销售版的主机都没有全部售完，由此表明Xbox的购买人群少得可怜。

与主机同时销售的软件也是同样的遭遇。尽管表上“VR战士3tb”（以下简称VF3tb）和“生与死3”（以下简称“DOA3”）的销售数字相差不远，但是“VF3tb”1年内销量总计约30万张，而“DOA3”的销售数量是否能够达到30万张还是个疑问。

PS的销路好得出奇，DC又有SEGA这一品牌的支持，只有Xbox是一无所有。Xbox的苍凉感恐怕也是起因于此吧。

——无人喝彩吗

那么，Xbox的发售是否真的无人喝彩呢？

答案是否定的。在电子游戏软件杂志社，天师先生如是说：

“Xbox的感觉很不错，就象MEGA DRIVE的后继机型一样……现在把它（Xbox）当作SEGA的新主机来玩一玩也不错噢。”

同时，Xbox事业部宣传部长本乡先生在电玩媒体上曾经说道：

“我们深感SEGA的忠实电玩迷已经期待Xbox很久，我们想把他们吸引过来，期待他们加入我们的行列。”

与Xbox主机同时发售的游戏软件仅有SEGA的“街头涂鸦”，而这个游戏也确实是非常有趣……。

Xbox要做的不应仅仅是“期待”，更重要的是要努力“吸引”电玩迷吧。（编辑部）

Xbox 的优势和无法掩盖的问题

再新的规格如果销售战术已经过时，那么仍然无法生存下去

■各具特色的三足鼎立

2002 年 2 月 22 日迎来了 Xbox 的日本发售日，终于游戏机市场的游戏机主机体系形成了三足鼎立的状态。即：PS2、GC 和微软的 Xbox。在这三款主机中，Xbox 是最后推出的重磅炸弹，到底它有多少胜算呢？

众所周知，游戏机主机的发售时间越早，就越比其他主机具有优势。这种优势在于它可以在软件阵容、知名度等方面成为客户方评价的标准。而后推出的主机也有后推出的优势，那就是可以展示目前为止的游戏机最佳性能。

■各机种的优势差异

那么，Xbox 的优势是否足以在性能方面与 PS2 和 GC 拉开差异呢？同时这种优势在游戏机市场是否成立呢？进一步说，Xbox 所拥有的优势在此次 Xbox 日本发售这一大舞台上是否有效地发挥了作用呢？下面让我们来探讨这几个问题。

首先，以三款主机性能为参照物比较一下 PS2、GC 和 Xbox。

如表所示，游戏机主机方面应该说是 GC 性能最协调。CPU 方面，PS2 仅次于 GC，最后是 Xbox。GC 的 CPU 采用高性能的 PowerPC 芯片，另外还追加了专为游戏机设计的配件。PS2 的 E-MOTION ENGINE 上搭载了 VPU0 和 VPU1 等特设为浮动小数点演算和几何演算的程序化并列处理系统。Xbox 的 CPU 是在以往 PentiumIII 的基础上搭载 MMX 配件的简单 CPU。

绘图芯片方面，由于 Xbox 和 GC 比 PS2 后推出，所以性能较 PS2 为高。Xbox 绘图芯片是高性能芯片，其特征是大容量，可进行高速的数据缓存，将复杂的多重结构用一个透视图进行操作等 3D 透视处理。另外，将复杂的采光和周围的背景融合一体的环境测绘功能也十分强大。

在开发程序库方面，与没有程序库的 PS2 和拥有独自程序库的 GC 相比，Xbox 的一大优点是使用了已在电脑游戏中通用的可移性很高的 DirectX。



	XBOX	PS2	GC
CPU	一般	好	最好
GPU	最好	好	最好
程序库	最好	差	好
知名度	一般	最好	一般
儿童认可度	差	一般	最好
游戏性	一般	好	最好
设计	差	好	好
附加价值	HDD	DVD	无



但是，在知名度、儿童认可度和设计等方面，和 PS2 和 GC 相比，Xbox 的评价并不高。当然它存在刚加入游戏行列不久的不利因素，但此前是否对日本市场进行了充分调研耐人寻味。

■高性能……

这样的比较结果反映出 Xbox 实际对游戏机市场带来了怎样的影响。举几个成功的例子和失败的例子。成功的例子如“DOA3”和“HALO”。“DOA3”在 Xbox 于日本发售之际充分发挥了其先锋作用。该游戏灵活使用了制作简单并且性能很高的 3D 透视功能，用一年多的时间做出了 PS2 做不出的事情，应该称为 Xbox 实践性的典范。“HALO”是 Xbox 充分展示 3D 透视功能和高品质绘图等优势的游戏，游戏充分运用了多重构造、二维测绘、动态采光、环境测绘等机能。

与此相对，失败的例子可以举出“鼠国争雄”。皮毛特写等表现动物皮毛质感的真实画质是该游戏的主要卖点，但它在游戏性、操作性和游戏协调性等游戏基本要素方面评价很低。

这些事例再次说明，不能仅仅依赖游戏主机本身的“高性能”，游戏主机所附带的游戏软件才是真正体现优势的东西。这不仅要求具备高性能，而且在游戏性、操作性和游戏协调性方面也均要保证一定的品质。这些事实通过在游戏主机销售前进行的充分的“市场调研”是不难发现的。

■战略和目的

那么，发售 Xbox 的微软公司所进行的市场调研战略和其“目的”到底是什么呢？要想知道这个问题的明确答案并非易事，甚至我们应该说它很不明确，不知想干嘛。如果是单纯模仿其他公司，那么只要有钱谁都能做到。如果微软自己的新目标不明确，不要说客户，就连第三方厂家也不会追随而来。微软频频宣传 Xbox 自身的优势，但这些声音传不到客户耳朵里，明摆着是瞎折腾。这样下去，Xbox 所拥有的优势会因为受到市场调研失败的阻碍而不能得以充分发挥。而且，这有可能挫伤在宣传主机方面起关键作用的第三方厂家的积极性。

微软必须深深意识到这一点才行。

在局部战争中经受考验司令官的判断

微软是否充分运用了 Xbox 这一武器？
风向标越是不利，言语越是“滑稽”

■开战的烽火

剖析所有历史会发现，没有比败军将领的话更能反映当时状况的了。有的人冷静分析战况，有的人像发高烧一般大声说着不着边际的话。从这两者的话中都能猜测出事情的真相。

发售 3 个多月后就明显败下阵来的 Xbox 阵营里，“将军”们编织了怎样的话语呢？比尔盖茨先生在游戏开发会议上提到的“强强联合”，揭开了 Xbox 骚乱的序幕。

■败军之将如是说

从下面开始让我们把目光离开 Xbox 笑傲驰骋的欧洲和美洲战场，转而集中在铩羽而归的日本战场，从日本指挥官的话语中展开我们的评论。



“我们的目标用户是真正理解 Xbox 的实力和其作为游戏机的魅力的核心电玩迷。”（Dreamcast Magazine2001 年 10 月 26 日其 P146：大浦博久常务）

这番话听上去中规中矩，而且极富战略性，但请稍微深究一下。的确，Xbox 是面向发烧级电玩迷的机型，对核心电玩迷来说充满吸引力。但是，微软（以下简称 MS）在 Xbox 发售之初推出的软件是“鼠国争雄”。很显然“鼠国争雄”并不是面向发烧友的游戏软件，玩过之后极有可能令发烧友怒火中烧。大浦常务所说的可以面向发烧友的游戏是“生与死 3”和“街头涂鸦”。Xbox 的

主要销路交由第三方厂家负责，而自己则意图吸引另一侧客户，这从战术上来说也许是正确的，但是从战略上而言却是失败的。口头上口口声声说是面向核心用户，但行动上却南辕北辙，这种做法正是核心客户所厌恶的。Xbox 目前的境遇就是非但没能琢磨清楚想吸引的对象特征，反令对方产生不快而更加加强戒备。

“如果有人认为 Xbox 仅靠离线游戏(stand—alone)无法获胜的话……那么我们可以打开在线游戏通道。”(Dreamcast Magazine 2001 年 10 月 26 日其 P146:大浦常务)

这番话中感觉出微软还不舍得竭尽全部战斗力，可是在强大的敌人(PS2)面前有什么必要要保存实力呢？如果说这番话纯属狡辩未免太过幼稚，可是说它是真心话又有失偏颇。

“硬盘和以太网等装备精良，绝对物有所值。”(2002 年 1 月 12 日每日新闻:大浦常务)

“知道”硬盘和以太网装备精良的人们已经认识到“物有所值”这一点了。关键是如何向尚未认识到这一点的人们传递“装备精良的含义”。直到主机发售前 1 个月，Xbox 真正的优势还没有被如实道出。

“游戏机流行的关键不是价格，而是用这款机器进行何种体验。”(2002 年 2 月 22 日读卖新闻:比尔盖茨)

大将军终于登场了。看上去这好像是主机制作发表时期的说明，但实际上发布时间已在主机发售之后。另外，这番话落在美国也就算了，在已发售“鼠国争雄”这样的游戏软件的日本再说“何种体验”这种话未免……

“不管最初的第一年会怎样，第二年会怎样，第三年会怎样，反正在 Xbox 获胜以前资金方面不会短缺。”(Dreamcast Magazine 3 月 1 日增刊号 P39:大浦博久常务)

这种资金实力方面充沛保证的明显表示的确令人心情愉快。但是，大多数游戏用户期待的不是 MS 的“获胜”本身，而在于希望 MS 不要忘记 Xbox 要为用户提供有趣的游戏。

“关于这个现象，微软公司认为不是产品质量问题。美国也有相同的报告，但至今为止没有听说会对玩游戏有影响。”(2002 年 3 月 1 日:微软)

这是微软对碟片上出现划痕问题所做的最初说明。

“这个现象是碟片自然摩擦等引起的，以往没有出现过对正常玩游戏、播放 DVD 录像和音乐 CD 造成影响的情况。但是，如果在正常使用的情况下碟片不能播放，微软将遵照使用说明书里的品质保证规定等，对主机进行修理或更换。”(2002 年 3 月 4 日:微软)

这是最初说明 3 天后的再次说明。然后又过了 3 天。

“由于在美国没有出现过这种问题，所以当时我们说明的是‘在放入收纳盒里时，有时会出现自然受损的情况。’但是当我们再次检验发现，有的伤痕产生原因与当初我们考虑的原因不同，所以对外发布可以进行修理。最初发表的文章在由向全球发布的英文版译为日文版时，让人感觉比较冷淡，我们认识到这样的结果会令顾客更加感到不安。”(2002 年 3 月 12 日闪电在线:大浦常务)

如上所述，微软完成了“伤痕问题”的三段式论述。这一问题恰恰完全暴露了 Xbox 在宣传方面的问题。大浦常务说道，“在由英文版译为日文版时让人感觉比较冷淡”，但英译日根本就是抱本字典学生就能完成的事。这里需要的不是将英文直译过来，而是要以日本能接受的方式进行说明。

如果第一线的工作人员只是把大本营的命令原封不动地传递下去，那么，在前线战斗的士兵(用户)受伤范围就会越来越大。

即便大本营从大局判断的角度出发舍弃局部战争，第一线的司令官也应该进行最优秀的“现场判断”，将损失减至最小。(编辑部)



啊，变化无常！那时要是收购“SEGA”和“史克威尔”的话……



Xbox 的一个弱点是，游戏软件群太过薄弱。至少，如果能将“VR 战士”移植到 Xbox 上的话……直切该疑问的核心!!!



微软为何没有能够收购拥有品牌效应和技术力量的 SEGA 和史克威尔呢？尽管这个流言已经四处散尽，但至今仍没有实现。这很大程度上取决于微软自己所选择的游戏软件投资战略，他们收集热门游戏的方针不是放在“企业”，而是放在“开发者个人”或“开发团队”上。

■收购谣言四起

2001 年 7 月，CSK 的事业战略说明会笼罩着一派紧张气氛，原因是有传言说 CSK 集团要将它所持有的 SEGA3914 万股卖给微软。如果这成为事实，微软就将成为持有约 24% 股权的 SEGA 最大股东。以当时的市价计算，收购总额价值 820 亿日元以上，是一个大型的企业收购行为。但是，青园雅弘会长一开口就否认了这个谣言，“没有重大事项发表”。从第二天开始，CSK 和 SEGA 的股价短期内一起急跌。

2001 年对 SEGA 来说是痛苦的一年。1 月 SEGA 宣布从 DC 上撤出以后，依靠大川功先生的 850 亿日元资产援助进行了资金流动的改善；3 月份大川功先生去世，由入交昭一郎先生取代首席地位，整个上半年的销售业绩并不好。

后来，一直以 SEGA COO 香山哲先生为中心开展重建工作。

结果，微软未能插手其中，他们对于 SEGA 参与 Xbox 已很满足。似乎仅靠 SEGA 提供的在

美国获得好评的“街头涂鸦”游戏软件和SEGA决定投入的同样在美国获得百万销量的游戏“疯狂的士3”和“铁甲飞龙”最新作品就已经令微软心满意足了。

但是，尽管SEGA AM2决定移植“SHENMUE2”，其招牌游戏“VR战士”系列至今仍没有计划对Xbox提供，可能他们和SCE之间有个条件，只有PS2垄断“VR战士4”，SEGA才能参与PS2。在SEGA向Xbox预定发售的游戏中，目前还没有能在日本大红大紫的游戏。

另外，2001年9月下旬，游戏业界有关人士心神不宁，各方面信息错综复杂。传说史克威尔被任天堂收购了，甚至连记者招待会的会场都准备好了。而实际上听说任天堂山内溥会长发布言论，拒绝接受以PS2游戏软件为主力销量的企业成为集团内企业。

当时，史克威尔为了填补电影“最终幻想”造成的170亿日元的巨额损失，必须急于改善财务状况。据说在任天堂收购的流言四起后，2周多的时间里，史克威尔和微软以及SCE之间在暗地里进行了激烈的讨价还价。结果，10月9日，SCE以约149亿日元获得了新股1120万股，成为第二大股东。这则消息实在令人惊讶，因为史克威尔早在2001年1月就对外宣布将向PC销售“FF XI”，那样的话，加入最接近PC构造并且移植简单的Xbox原本也应该是早晚的事了。

参加记者招待会的久夕良木健SCEI社长满脸洋溢着胜利的喜悦，因为他把最担心的“FF”系列向Xbox移植的可能性完全杜绝了。而且，从能不断推出热门游戏系列的角度来看，149亿日元实在不是个大数。SCE已经把今后可以包括PS第三代机器在内在全球范围发展壮大、稳定销售到400万张的“最终幻想”系列稳稳控制在手心里了。

应该说，微软在争夺“VR战士”、“FF”等热门游戏软件的品牌游戏战中失利了，而这恰恰是在日本市场分出优劣的重要因素。“生和死3”被期待成为格斗游戏的新代表，但在日本国内仅售出10万张左右，微软至今还没有拥有能与“FF”相匹敌的RPG游戏。

可以肯定的是，微软和SEGA、史克威尔两家公司之间就收购问题和获取热门游戏问题展开了长时间的交涉。问题是，他们在何处决定了现在的结果。

■实际进行的收购谈判

3月发售的高桥先生著书《Opening The Xbox》(PRIMA)里，以Xbox的开发插曲为主题，对从1999年起积极和SEGA进行交涉的情况作出了生动的描述。

据说入交先生得知微软将开始游戏机主机的商业运作时大吃一惊，接着是非常愤怒，似乎此前他并不知道微软正在开发Xbox。据说他们与和比尔盖茨素来交好的ASCII的西和彦和大川功先生就和DC2兼容事宜进行了持续的交涉。

入交先生说：“我们不打算放弃硬件。”他认为微软不懂得游戏机商业运作。

“我们的资金很充分，我们就是用它扩展了公司，我们打算使用30亿美元的资金。”盖茨说。

谈判进行了多次，出于微软方面的意思，谈判于2000年初宣告破裂。后来，DC按照自己的路线继续发展下去，却未能避免失败的命运。

另外，微软与史克威尔的收购谈判于1999年秋开始了。

微软打算支付大笔资金，但史克威尔出价25亿美元（约3000亿日元），因此未能达成一致。(P187)作为收购一家年销售额约260亿日元企业的收购资金数额来看，出价确实有些过了。此后，软件负责人爱德-弗利兹参与了多次交涉，但几乎没有进展，最终史克威尔在电影方面投资失败并归人SCE旗下。

■投资战略的对象不是企业而是团队

可能比尔盖茨不考虑收购大型企业，卢比-巴克斯和舒马斯-布拉克里等当时Xbox的负责人也认为没有必要收购发行商和主机厂商。他们认为与其如此不如多准备些小型开发团队，微软自己可以培育游戏软件，成为有力的发行商。

实际上，微软于2000年6月收购了正在面向PC开发“HALO”的美国Bugie公司，使其开发方向转向Xbox。2001年5月收购了开发过“帝国时代”系列的美国Unsemble Studio公司，开始开发面向Xbox的游戏。这些都是美国屈指可数的拥有技术力量的开发者，但决不是大型企业，而是员工数在100人以下，开发方向多在2-3个左右的中等规模的开发公司。

在日本，微软和开发过“BOUNCER”（保镖）等游戏的梦工厂的石井精一先生一起设立了新企业DREAM PUBLISHING，开始开发“终极超人”。据说现在梦工厂处于开店休业状态。此外，微软还从SCE和SEGA大量吸收人才充实自己的一线阵营。众所周知的，在东京娱乐展2001春上登场进行Xbox主题发言的Xbox事业部制作统括部部长宫田敏幸先生就是从SCE转来的外籍人士。

同样的政策在欧洲也在执行，其第一线阵营集中众多开发过PS2的有经验人士。另外，微软还对由“黑与白”而有名的Peter Molyneux的英国开发公司Lionhead Studio提供开发资金。

此外，微软以开发游戏软件而不是收购企业的形式，向各开发厂家提供了数亿日元的开发资金。“真-女神转生Online”(ATLUS)、“丛-MURAKUMO”(FROMSOFTWARE)、“斩歌舞伎”（元气）等游戏，就是利用这种资金进行开发的。SEGA向Xbox推出的许多游戏也是由微软承担开发费用的。

不以企业为对象，而是使用资金，以团队为单元，把重点放在“人”和“游戏”上。这可以说是微软为收集Xbox游戏而挑选的方针。

但是，堪称面向日本市场的热门游戏还没有诞生。“鼠国争雄”是典型的失败例子，其他许多发售的游戏现在也都面临惨败的境地。而且，看来今后短期内改善的可能性很小。从Xbox发布的游戏计划来看，今后推出的游戏在日本市场上很难成为热门游戏。

从结果上来看，可以说SCE以微妙的攻势获得了胜利，尽早止住了SEGA“VR战士”的势头，收购了史克威尔。特别是在与微软谈判过程中，史克威尔在最初谈判价格3000亿日元的基础上居然让步到149亿日元即被SCE控股，这不得不说是微软谈判的失败。这次失败也可以说是造成现在Xbox困境的重要原因。

去年，SEGA和史克威尔为度过面临的财务危机，花去了巨额的成本。但是，如果当时微软抓住机会的话，恐怕Xbox的现状也不会是这样。至少可以花更少的钱与它们开展收购谈判。

第一轮比试下来，摆在眼前的是这样一个难题。到底产生优秀游戏所必须的是巨额“资金”，还是有能力的“个人”或“团队”，还是拥有众多人数的“企业”？

■剩下的收购SEGA的可能性

但是，微软还是有收购SEGA的可能性。CSK提出“回归原点”的口号，开始抛出其主业——系统程序开发以外行业的股份。2001年12月，它们将电脑零售店T-Zone的CSK电子股份、2002年3月，将ASCII的股份等，全部拱手让人，现在CSK企业集团内的其他行业仅剩SEGA。

现在，SEGA的股价受整体股价带动，逐步上升至3000日元左右。CSK所持的SEGA股票按市价计算总额约为1170亿日元，而SEGA没有独自买断它的财务实力。另一方面，SEGA从已故大川先生处得到CSK的440万股，成为其最大股东，但市价总额不过约170亿日元，无法实现等价交换。因此，现在CSK和微软之间就股份收购进行交涉也就不足为奇了。

1997年，当时SEGA的中山隼雄社长曾梦想SEGA和BANDAI合并。但是，结果由于BANDAI方面担心企业特色各有不同而打了水漂。的确，把大规模的企业全部收归旗下有很大的风险。SEGA所经营的娱乐设施和作为发行商的流通机能对微软而言是不需要的，也不具备吸引力。

尽管如此，是否仍有可能出现微软-SEGA时代呢？SEGA虽然业绩一度恶化，但作为拥有2000亿日元资产的企业，拥有创造热门软件的品牌效应和技术实力，它和微软之间的微妙关系今后仍将持续下去。 （完）

1000000 日本百万大作总排行

至高无上——
谁才是日本游戏史上拥有最多百万大作的软件商？

1983——2002.5百万出货软件统计数据珍藏！！

名次	名称	厂商	发售日	机种	销量
1	超级马里奥兄弟(含DS版63万本)	任天堂	85/09/13	FC	681万
2	俄罗斯方块	任天堂	89/06/14	GB	423万
3	口袋妖怪·红	任天堂	96/02/27	GB	418万
4	超级马里奥世界	任天堂	89/04/21	GB	416万
5	勇者斗恶龙 7	ENIX	00/08/26	PS	409万
6	口袋妖怪·绿	任天堂	96/02/27	GB	404万
7	超级马里奥兄弟 3	任天堂	88/10/23	FC	384万
8	超级马里奥赛车	任天堂	92/08/27	SFC	382万
9	勇者斗恶龙 3	ENIX	88/02/10	FC	380万
10	口袋妖怪·银	任天堂	99/11/21	GB	364万
11	最终幻想 8	SQUARE	99/02/11	PS	362万
12	超级马里奥世界	任天堂	90/11/21	SFC	355万
13	口袋妖怪·金	任天堂	99/11/21	GB	353万
14	最终幻想 7	SQUARE	97/01/31	PS	328万
15	勇者斗恶龙 6	ENIX	95/09/04	SFC	320万
16	口袋妖怪·皮卡丘	任天堂	98/09/12	GB	316万
17	勇者斗恶龙 4	ENIX	90/02/11	FC	310万
18	超级大金刚	任天堂	94/11/26	SFC	300万
19	超级街头霸王 2	CAPCOM	92/06/10	SFC	288万
20	最终幻想 9	SQUARE	00/07/07	PS	282万
21	勇者斗恶龙 5	ENIX	92/09/27	SFC	280万
22	超级马里奥兄弟 2	任天堂	86/06/03	DS	265万
23	超级马里奥世界 2	任天堂	92/10/21	GB	265万
24	最终幻想 6	SQUARE	94/04/02	SFC	255万
25	GT 赛车	SCE	97/12/23	PS	251万
26	游戏王 4	KONAMI	00/12/07	GB	250万
27	最终幻想 10	SQUARE	01/07/19	PS2	248万
28	高尔夫	任天堂	84/05/01	FC	246万
29	最终幻想 5	SQUARE	92/12/06	SFC	245万
30	勇者斗恶龙 2	ENIX	87/01/26	FC	240万
31	棒球	任天堂	83/12/07	FC	235万
32	勇者斗恶龙怪兽篇	ENIX	98/09/25	GB	230万
33	马里奥赛车 64	任天堂	96/12/14	N64	222万
34	超级大金刚 2	任天堂	95/11/21	SFC	220万
35	麻雀	任天堂	83/08/27	FC	213万
36	大众高尔夫	SCE	97/07/17	PS	213万
37	超级马里奥精选集	任天堂	93/07/14	SFC	212万
38	街头霸王 2 强化版	CAPCOM	93/07/10	SFC	210万
39	口袋妖怪·水晶	任天堂	00/12/14	GB	210万
40	马里奥医生	任天堂	90/07/27	GB	208万
41	职业棒球	NAMCO	86/12/10	FC	205万
42	超时空之钥	SQUARE	95/03/11	SFC	203万
43	生化危机 2	CAPCOM	98/01/29	PS	203万
44	口袋妖怪·蓝	任天堂	96/10/15	GB	201万
45	达比赛马	ASCII	97/07/17	PS	200万
46	保龄球	任天堂	86/07/21	DS	198万
47	超级马里奥 64	任天堂	96/06/23	N64	190万
48	任天堂全明星大乱斗	任天堂	99/01/21	N64	187万
49	俄罗斯方块	任天堂	88/12/22	FC	181万
50	超级马里奥～耀奇岛	任天堂	95/08/05	SFC	177万

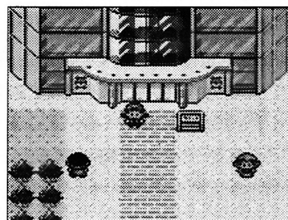


史上销量最高

一百万，一直以来对于众多软件商、制作人来说都是一个难以逾越的销售数字。能够挤身百万销量的行列中，对于制作人来说意味着无尚的荣耀，而这一成绩无疑是凝聚了大量制作人的心血、厂商的卖力宣传以及玩家对游戏的支持。以上排行是日本家用机诞生以来的所有销量超过百万的作品，一共142款。在家用机诞生的20多年来，发售过不计其数的软件，而真正能够脱颖而出的只是少数而已。这些游戏可以说也是日本家用机游戏当之无愧的代表作品。

在这些软件中，任天堂独霸59款，从1983年到2002年都有影响业界、形成巨大话题的作品出现。可见这间业界老铺的长青，其软件质量的水准之高，也是举世公认。而在这142款软件中，任天堂的数个著名游戏系列也形成了销量垄断之势，第一无疑是MARIO，其次即口袋妖怪。在本页的前50名里，任天堂这个名字我们一共见到了27次，软件的累计销量高达8045万套，这样的成绩不用说前无古人，恐怕也是后无来者了。这还仅仅是在日本国内的统计数字，如果放眼世界的话，单单MARIO系列就已经逼近1.6亿，任天堂在软件商的霸主地位根本无人能够动摇。

根据今年年底的软件发售阵容来看，百万大作的行列中再加入3～5款应该没有问题。其中最被日本国内看好的就是任天堂的杀手锏“超级阳光马里奥”、“塞尔达传说”以及“口袋妖怪A”。同时，相信会有越来越多的软件能够创造辉煌，挤身其中。



以上排行是按照名次、名称、厂商、发售日、机种、销量来排列，统计时间截止2002年5月，网罗至今在日本家用机上所有销量过百万的大作。

51	超级大金刚 3	任天堂	96/11/23	SFC	176 万
52	塞尔达传说	任天堂	86/02/21	DS	169 万
53	GT 赛车 3	SCE	00/04/28	PS2	169 万
54	星之卡比	任天堂	92/04/27	GB	168 万
55	GT 赛车 2	SCE	99/12/11	PS	168 万
56	马里奥兄弟	任天堂	83/09/09	FC	163 万
57	林克的冒险	任天堂	87/01/14	DS	161 万
58	游戏王	KONAMI	98/12/17	GB	161 万
59	疯狂自行车	任天堂	84/11/30	FC	157 万
60	网球	任天堂	84/01/14	FC	156 万
61	超级马里奥世界 3	任天堂	94/01/21	GB	156 万
62	PUYO PUYO	BANRPESTO	93/12/10	SFC	155 万
63	生化危机 3	CAPCOM	99/09/22	PS	155 万
64	足球	任天堂	85/04/09	FC	153 万
65	马里奥医生	任天堂	90/07/27	FC	153 万
66	F1 赛车	任天堂	84/11/02	FC	152 万
67	忍者查查丸	HUDSON	86/03/05	FC	150 万
68	勇者斗恶龙	ENIX	86/05/27	FC	150 万
69	圣剑传说 2	SQUARE	93/08/06	SFC	150 万
70	DQ 怪兽篇 2～路卡的旅行	ENIX	00/03/09	GB	150 万
71	超级马里奥 RPG	任天堂	96/03/09	SFC	147 万
72	四人麻雀	任天堂	84/11/02	FC	145 万
73	龙珠 Z 超武斗传	BANDAI	93/03/20	SFC	145 万
74	啪啦啪啦啪	SCE	96/12/06	PS	145 万
75	游戏发现！电子宠物	BANDAI	97/06/27	GB	145 万
76	游戏发现！电子宠物 2	BANDAI	97/10/27	GB	145 万
77	塞尔达传说～时之笛	任天堂	98/11/21	N64	145 万
78	最终幻想 4	SQUARE	91/07/19	SFC	144 万
79	星之卡比 2	任天堂	95/03/21	GB	143 万
80	スパルタン X	任天堂	85/06/21	FC	142 万
81	职业摔交	任天堂	86/10/21	DS	142 万
82	最终幻想 3	SQUARE	90/04/27	FC	140 万
83	勇者斗恶龙 3	ENIX	96/12/06	SFC	140 万
84	口袋卡片 GB	任天堂	98/12/18	GB	139 万
85	口袋竞技场	任天堂	98/08/01	N64	137 万
86	铁拳 2	NAMCO	96/03/29	PS	136 万
87	铁拳 3	NAMCO	98/03/26	PS	136 万
88	职业棒球 87	NAMCO	87/12/22	FC	130 万
89	浪漫沙加 3	SQUARE	95/11/11	SFC	130 万
90	VR 战士 2	SEGA	95/12/01	SS	130 万
91	古惑狼 3	SCE	98/12/17	PS	130 万
92	超级街头霸王 2	CAPCOM	94/06/25	SFC	129 万
93	役满	任天堂	89/04/21	GB	128 万
94	铁板阵	NAMCO	84/11/08	FC	127 万
95	DDR	KONAMI	99/04/10	PS	127 万
96	古惑狼 2	SCE	97/12/18	PS	126 万
97	鬼太郎～妖怪大魔境	BANDAI	86/04/17	FC	125 万
98	龙珠～神龙之谜	BANDAI	86/11/27	FC	125 万
99	最终幻想战略版	SQUARE	97/06/20	PS	125 万
100	大众高尔夫 2	SCE	99/07/29	PS	125 万

101	勇者斗恶龙 1・2	ENIX	93/12/18	SFC	120 万
102	龙珠 Z 超武斗传 2	BANDAI	93/12/17	SFC	120 万
103	达比赛马 3	ASCII	95/01/20	SFC	120 万
104	浪漫沙加 2	SQUARE	93/12/10	SFC	117 万
105	塞尔达传说	任天堂	91/11/21	SFC	116 万
106	多啦 A 梦	BANDAI	86/12/13	FC	115 万
107	勇者斗恶龙 4	ENIX	01/11/22	PS	115 万
108	陆行鸟之不思议迷宫	SQUARE	97/12/23	PS	114 万
109	口袋妖怪・金银	任天堂	00/12/14	N64	112 万
110	卡比弹珠台	任天堂	93/11/27	GB	111 万
111	生化危机	CAPCOM	96/03/22	PS	111 万
112	公路赛车手	BANDAI	84/07/20	FC	110 万
113	英雄列传	BANDAI	89/02/25	FC	110 万
114	达比赛马 96	ASCII	96/03/15	SFC	110 万
115	超级星之卡比	任天堂	96/03/21	SFC	110 万
116	大金刚 64	任天堂	99/12/10	N64	110 万
117	达比赛马 99	ASCII	99/09/30	PS	110 万
118	游戏王 2	KONAMI	99/07/08	GB	110 万
119	鬼武者	CAPCOM	00/01/25	PS2	109 万
120	パルテナ之镜	任天堂	86/12/19	DS	109 万
121	职业棒球 88	NAMCO	88/12/20	FC	109 万
122	魔界塔士 Sa・Ga	SQUARE	89/12/15	GB	109 万
123	妖精战士	SCE	95/06/30	PS	109 万
124	马里奥聚会 2	任天堂	00/07/21	N64	109 万
125	马里奥网球 64	任天堂	98/10/01	N64	109 万
126	XI	SCE	85/11/08	PS	108 万
127	超级大金刚 GB	任天堂	86/09/12	GB	107 万
128	狂热节拍	KONAMI	86/08/06	PS	107 万
129	キン肉マン	BANDAI	97/07/11	FC	105 万
130	高桥名人的冒险岛	HUDSON	97/12/18	FC	105 万
131	银河战士	任天堂	98/03/29	DS	104 万
132	沙加 开拓者	SQUARE	00/03/23	PS	104 万
133	电车 GO！	TAITO	96/11/01	PS	104 万
134	寄生前夜	SQUARE	98/03/29	PS	104 万
135	星之卡比 64	任天堂	00/03/23	N64	104 万
136	妖精战士 2	SCE	96/11/01	PS	102 万
137	SIMPLE1500～麻雀	D3	98/10/22	PS	100 万
138	DDR2R	KONAMI	99/08/26	PS	100 万
139	全明星大乱斗 DX	任天堂	01/11/21	GC	100 万
140	大众高尔夫 3	SCE	01/07/26	PS2	100 万
141	鬼武者 2	CAPCOM	02/03/07	PS2	100 万
142	胜利十一人 6	KONAMI	02/04/25	PS2	100 万



←在日本 SEGA 唯一的一款破百软件——SS 的"VR 战士 2"。随着 SEGA 的转型，相信一定可以打破这一成绩。另外从排行榜中也可以看出，RPG 与 ACT 是长红类型，而像 DDR 这样的新生类型则只是火一段时间而已。

资料收集、编排/ムム



RUNABOUT 3 NEO AGE 炮弹飞车3 新时代

由著名制作人内藤宽领导的CLIMAX，近几年推出的软件数量非常之少，印象中也仅有RB系列在DC上的前作。本系列起生于PS，在该平台共推出了两部作品，凭借着疯狂的构思与火暴的内容吸引了大批玩家。后在DC上发售了外传性质的游戏，但因为时间相隔较长而没能激起波澜(DC版RB操作怪异，需要玩家适应，而且难度也不像历代作品那样高，较平庸)。事隔数年，重整旗鼓的内藤宽再度推出系列最新作"NEO AGE"，本次以美国纽约为舞台展开冒险，任务更为多样，为玩家提供了丰富的游戏乐趣，一直有玩系列作品的玩家实在不应错过。

注意事项：

● 一开始玩家只可以选择LV1的三项任务，而每项任务也有多种难度供玩家挑战，玩家需要将各难度一一击破才能晋级LV2。

● 任务的完成均有不同条件，而且随着LV的提升，难度也大幅提高，有些关卡要求苛刻，对玩家的手法提出了较高要求。

● 游戏一开始就可以选择坦克等重量级战车，但其实这些大家伙对任务的顺利完成并没有很大帮助，相反像摩托车却常常收到意外效果。

● 游戏后的评价依据：MISSION AMOUNT(这一项是对玩家在游戏中进行破坏后所统计的金额。在游戏中，房屋、汽车、公共设施等一旦被破坏都要计算到这个统计数字中)、MISSION RECORD(每次OVER后所统计出的时间)、MAX SPEED(游戏中一直行进而没有碰撞任何物体后所统计出的时速)、JUMPING(车身飞离地面后所统计的距离，在游戏中有很多坡，都是"起飞"的好方法，要多多利用)、D.C.POINT(车体在非常规状态下碰撞物体后所得的分数，利用飞离地面后破坏物体、车体打滑时破坏物体等)、BOUNS TIP(游戏中隐藏要素，利用隐藏车等，在任务结束后会统计出)。

● 本作中一共有车子20辆之多，除了历代登场的装甲坦克外，还有新增加的汽艇、鬼娃娃等怪异的"车"，而且有几个更是中看不中用。而系列中的招牌车TRK－DAK在本作中戏份也不大，至少笔者在攻关过程中几乎没有使用过。而这些车子的取得方法与顺序也都不是完全固定的，除了部分因情节需要以外(例如消防车)。在这里笔者推荐大家多多利用摩托车MIT－TRP与越野车RLY－ESC,对完成大部分任务都特别有效。

● FREE RUN：在每关都会有自由行走的模式，玩家在游戏开始前可以利用此模式来熟悉路线。

LEVEL 1 通关重点

夺取：本关重点是取得服装，由于是游戏初期，难度并不高。

● SPEC－A：在限定时间内取得2套服装，随后到指定地点即可。

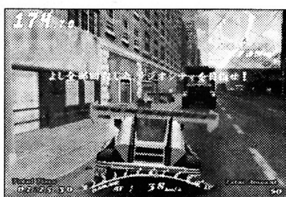
● SPEC－B：在限定时间内取得5套服装，随后到指定地点即可。



↑游戏前会有地图提示，对版图，可以有个大致了解。

● SPEC－R：在限定时间内取得5套服装，随后到指定地点，并且游戏中总被害额为0。

重点：SPEC－A和SPEC－B都非常简单，而SPEC－R则要注意不能损坏任何东西，不然就会将损毁金额算到总被害额上，即不能达成过关条件。SPEC－R推荐使用车辆为MIT－TRP。好处是摩托车速度不是很快而且相对好控制一些，而且体积小，不易与其他车辆相撞。





←收集全部服装后会有提示，然后就要全力冲向终点。SPEC－R对于初上手的玩家略有难度。

尾行：本关对于不精通日语的玩家来说略有难度，因为完成跟踪任务后会提问被跟踪者的行动，而在下面的攻略笔者将根据自己随机碰到的问题进行解答。

● SPEC－A：跟踪对象的行踪并不被发现，完成提问即可。

● SPEC－B：跟踪对象的行踪并不被发现，完成提问即可。

● SPEC－R：跟踪对象的行踪并不被发现，完成提问，并且游戏中总被害额为0。

重点：本关推荐使用摩托车MIT－TRP来完成。在跟踪时当距离超过100米后就会被提示，此时时间会减少，玩家必须将距离拉近才行。而距离在10米内后就容易被发现，也会被提醒，但不会出现倒计时。

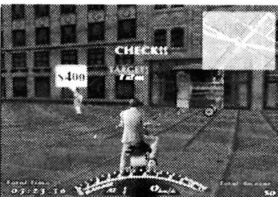
玩家需要注意跟踪对象的一举一动，虽然基本路线不会改变，但每次其都会做不同的事情，比如买冰淇淋、买裙子等等，玩家需要看清楚，因为这些将是问题的关键。

SPEC－A与SPEC－B表面上看似过关条件一样，但跟踪对象会做出不同行动，最后的提问也会不同。SPEC－B为3个问题。而SPEC－R除了条件与SPEC－B一样外，还要不损坏任何东西，这个考核的难点在于把握与跟踪对象的距离与最后的问题。SPEC－A与SPEC－B的玩家应该可以轻松通过。

问题为选择题，例如：对象从银行中取了多少钱？(答案为A.200)在冷饮摊前买了什么？(答案为B.饮料)



↑当出现以上提示的时候，就是在提醒玩家距离太近了，一旦车子突然停下往往措手不及。



↑目标的行动会有提示，这些都将会在跟踪结束后成为考察的题目，所以一定要看准。

Check.1 銀行で引き出した額は？
・200 FA
・600 FA
・800 FA

Check.2 露店で買ったのは何？
・Hotdog
・Drink
・Magazine

Check.3 花屋で買った花の色は？
・あか
・あお
・きいろ

Are You OK? Yes No

↑三道考题，不成问题！

机种：PS2 厂商：CLIMAX/E3 STAFF 类型：RAC 发售日：2002年5月23日

机嫌：护送 MM 到约会地点。玩家应尽量不发生激烈冲撞，避免使美女反感导致任务失败。

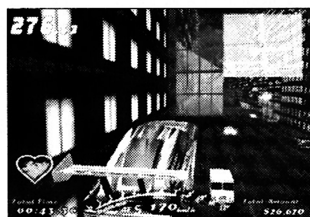
● SPEC－A：不使 MM 完全"伤心"并在时间内完成任务。

● SPEC－B：不使 MM 完全"伤心"，取得 D.C.P 值 500 以上，并在时间内完成任务。

● SPEC－C：MM"伤心"度为 0 并在时间内完成任务。

重点：在本关中，如果玩家已经取得了 RLY－ESC 的话，该车就是不二之选了。当然，只要熟悉了路线，即使用摩托车也是可以完成任务的。如果在游戏中发生剧烈碰撞就会使画面左下方的"心"损伤，MM 的心情也随之变差。只有加速并减少碰撞才可以弥补。只要掌握了这点，SPEC－A 与 SPEC－B 的条件就不难达成。另外在 SPEC－B 的过关条件中，需要取得 500 点 D.C.P 值，推荐大家多多利用路边的跳板，尤其是第二个，可以撞到空中的玻璃，这样可以取到大量 D.C.P 值，就不愁攒不满了。

而 SPEC－R 是不能令"心"有一点损伤的，推荐使用摩托车来完成。



↑这个位置就是取得 500 点 D.C.P 值的最佳地点。

LEVEL 2 通关重点

的车：根据乘客开出的价码，在价码内将乘客送到指定地点。需要找最近的路线行走才可完成任务。

● SPEC－A：在 15 元以内将乘客送到目的地。

● SPEC－B：在 10 元以内将乘客送到目的地。

● SPEC－R：在 10 元以内将乘客送到目的地，并损坏价值 100 万的设施。

重点：虽然是扮演的士司机，不过还是可以选择其他车辆来完成任务的。由于路线并不算难，因此 SPEC－A 和 SPEC－B 都可以轻松通过，只要不是太无聊的话，一般 7 元以内就可以将乘客送到目的地了。而 SPEC－R 则要玩家损坏 100 万的设施，这反倒难到玩家了(笑)，选个禁撞 HP 高的车子来完成吧(笔者仍旧使用 RLY－ESC)。



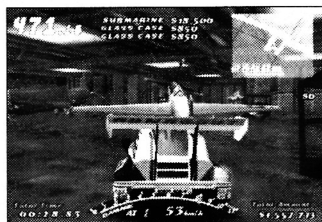
强夺：本关的任务是从运钞车上强得指定金额，而抢夺方法是冲撞运钞车，玩家应该选择 HP 高的车辆。

● SPEC－A：在限定时间内，回收金额在 150 万以上后返回目的地。

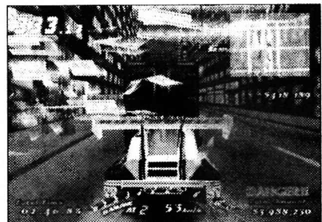
● SPEC－B：在限定时间内，回收金额在 150 万以上并损坏价值 200 万的设施，再返回目的地方可过关。

● SPEC－R：在限定时间内，回收全部金额并撞毁三辆运钞车后返回目的地。

重点：在本次任务中，玩家起初处于航母甲板上，最好能够先了解船的进出结构，因为最后的目的地就是起点位置，所以要先找出返回的路线。另外，由于本关要靠冲撞来完成任务，所以车子的 HP 高低将直接影响任务的完成。SPEC－A 非常容易完成，只要跟在运钞车的后面撞击就可以使其散落下钞票取得金额，如果不够可以在其他运钞车上继续取。SPEC－B 需要玩家损坏 200 万的设施才可以，其实在甲板上的几架战斗机价值都非常高昂，玩家放慢速度将其撞毁即可轻松得到所需金额。而 SPEC－R 则要玩家回收全部的钞票，只要选择 HP 高的车子就不难完成。



↑航母中的战斗机可以赚取很多铁。但如果猛撞上去的话是会损失大量 HP 的。



↑跟在运钞车的尾部进行冲撞即可取得散落的钞票。正面撞的话得不偿失，而其行走路线也不定。

火药：运送爆炸物，只要发生激烈碰撞就会引爆。因此玩家需要避免与任何物体碰撞，是考验手头功夫的一关。

● SPEC－A：不引爆物体并在限时内到达指定地点。

● SPEC－B：不引爆物体，在限时内到达指定地点并取得 D.C.P 值 500 点。

● SPEC－R：不引爆物体并在限时内到达指定地点。

重点：在画面左下角会有爆炸物的显示，当发生碰撞后，如果波及到红色部分，就会引爆，因此，尽量避免碰撞物体才是过关的重点。在 SPEC－B 中要求的 D.C.P 值推荐在市中心的餐厅中来取得(就是两面玻璃墙构成，人字路口处的商店)，利用倒车在其中打转就可以达到 500 点以上的 D.C.P 值。而 SPEC－R 中，爆炸物的要求更加严格，只要稍微一碰就会魂飞西天，因此推荐使用摩托车 MIT－TRP 与越野 RLY－ESC，因为体积小，可以避免碰到其他车辆而引发爆炸。



↑在餐厅里倒车即可连锁引发大量 D.C.P 值，是本关既安全又快速的得取方法。



↑左下有爆炸物的显示，需要注意。一旦经受剧烈震荡，就会引爆，所以在大街上车速也要稍加控制。

■ 全车辆性能一览(★号为推荐使用度)：

车辆	推荐度
MUS－500：2WD FR、HP＝500、5 档	★★★
MIT－TRP(摩托车)：HP＝110、6 档	★★★★★
MIN－MSX：2WD FF、HP＝140、5 档	★
TRK－DAX：4WD、HP＝300、5 档	★★★
BUS－NYT(公共汽车)：2WD RR、HP＝250、4 档	★
TNK－MKV(坦克)：HP＝900、1 档	★★☆
KAN－NSR：2WD MR、HP＝280、5 档	★★
OLD－A40(老爷车)：2WD FR、HP＝42、4 档	★
SPO－FER：2WD MR、HP＝380、5 档	★★
FRE－ENG(消防车)：2WD RR、HP＝270、5 档	★
CAB－CWN：2WD FR、HP＝220、5 档	★★
MON－RAM(大脚车)：4WD、HP＝1200、5 档	★★★
CRT－KGR(一级方程式)：2WD MR、HP＝800、6 档	★★★☆
POL－BRO(警车)：2WD FR、HP＝210、4 档	★★☆
LIM－LIC(加长林肯)：2WD FR、HP＝275、4 档	★☆
WRK－ROD(推土机)：4WD、HP＝340、3 档	★
RLY－ESC(拉力)：4WD V6、HP＝995、6 档	★★★★★
SP1－BOW(赛艇)：HP＝220、1 档	☆
SP2－KKU(鬼娃娃)：1 档	☆
SUB－CHA(破车)：2WD FR、HP＝425、5 档	★

文/MOTO 编排/ムム

LEVEL 3 通关重点

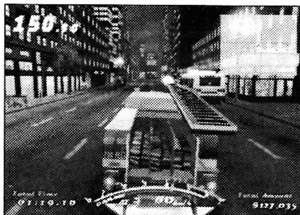
火灾：邮局起火了，玩家要将邮局内与周边的安全系统与消火栓撞毁，使其喷出水来灭火。

● SPEC－A：在限定时间内，破坏邮局周边三个指定的消火栓与邮局内的安全系统。

● SPEC－B：在限定时间内，破坏邮局周边六个指定的消火栓与邮局内的安全系统。

● SPEC－R：在限定时间内，使用消防车 FRE－ENG 破坏邮局周边六个指定的消火栓与邮局内的安全系统。

重点：在完成 LEVEL 2 后，玩家会取得消防车 FRE－ENG，这是完成 SPEC－R 的必要条件。由于起点与失火地点的距离并不远，时间上是绰绰有余的。但玩家应该注意一路上众多的路障与陷阱。最后来到邮局应该先着手撞毁消火栓，再从邮局正面的通道进入最里面撞毁安全系统。需要提醒玩家的是在进入邮局后，玩家会置身火海，车子的 HP 值会急剧下降，一方面玩家要迅速冲向安全系统，另一方面，挑选一部 HP 高的车子也是关键（在 SPEC－R 中使用消防车要注意其体积庞大，在邮局中移动要小心，避免进入死胡同陷入危险境地）。



↑虽然可以使用其他车辆来完成任务，但救火的任务还是交由专业消防队来完成吧！



↑应该从东西出口进入邮局内部，否则会置身火海，浪费大量体力。另外，路线也不易看清。

救出：跟踪绑架人质的车子，当犯罪分子下车的时候伺机解救人质。

● SPEC－A：找出犯罪分子的车子，尾随跟踪伺机解救人质并到达目的地。

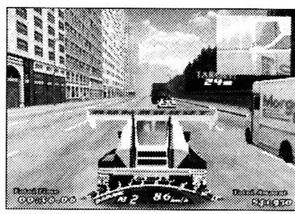
● SPEC－B：找出犯罪分子的车子，尾随跟踪伺机解救人质并到达目的地。

● SPEC－R：找出犯罪分子的车子，尾随跟踪伺机解救人质并到达目的地，破坏数值为 0。

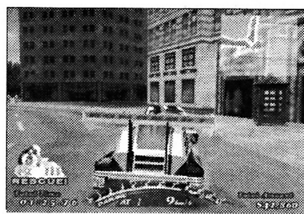
重点：SPEC－A 与 SPEC－B 的要求是一样的，但实际在游戏中，犯罪分子的车子出现的时间、地点都截然不同，完全是随机的。甚至同一难度中出现的顺序也是不同的。这个活动版图实际上是围绕中央公园来展开，而公园也将是犯罪分子甩开玩家的主要方式，一定要活用抄近路来缩短与犯罪分子车子的距离，一旦离远后会出现倒计时，倒计时结束后即宣告任务失败。最后的目的地是博物馆的门口。

当犯罪分子下车后（如停车打电话）只要立即冲向该车，撞到后即算救下人质，或者停到该车旁边也可。随后就要迅速奔向目的地，而犯罪分子也会穷追不舍。

SPEC－R 推荐使用摩托车来完成破坏数值为 0 的条件。



↑发现目标！目标还会到公园中转转，要跟紧。



↑救到人质后，会有提示，此时全力赶往博物馆。

LEVEL 4 通关重点

激突：LEVEL 4 中唯一的一关，在完成后可以看到第一结局。本关路线超长，玩家需要到指定地点取得机密文件再送到目的地。

● SPEC－A：在限定时间内取得机密文件并送达目的地。

● SPEC－R：在限定时间内取得机密文件并送达目的地，总破坏数值为 0。

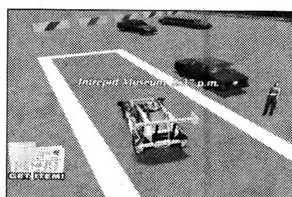
重点：LEVEL 4 不仅任务只有一个，而且这一个任务中也只有两级难度选择。虽然少，但难度高，尤其是 SPEC－R 中要求破坏数值为 0，实在是非常艰巨的任务。

一开始玩家会置身于城市中，行进一段时间就会出现追踪玩家的卡车，只要玩家保持车速应该不会被追到。取文件的地方是在海边，玩家只要将车停到指定位置中即可取得文件，随后就一路飚至目的地即可。

推荐玩家使用摩托车来完成 SPEC－R，其他车辆都很容易在复杂的路面与其他车辆、设施相撞，而且大量的路障也在等着玩家。过关后可欣赏制作组手持摄像机在纽约拍摄的街边景色了（结局一）。



↑卡车会冲撞玩家，也会丧失大量 HP，一定要全速前进。



↑进入停车位取得文件。位置是在航母前方。

LEVEL 5 通关重点

突破：最终关，难度是前面几关所不能比的。路线长，时间紧，玩家要破坏路边的电源，然后到达目的地才可过关。

● SPEC－A：在限定时间内，破坏 4 个电源后达到目的地。

● SPEC－B：在限定时间内，破坏 6 个电源后达到目的地。

● SPEC－R：在限定时间内，破坏 6 个电源后达到目的地，D.C.P 值达到 600 以上，破坏数值超过 200 万。

重点：说起来 SPEC－A 与 SPEC－B 只能算是帮玩家熟悉赛道而已，6 个电源的位置非常近，很好找，随后只要全速赶往目的地（地下通路）即可完成任务。而最难的 SPEC－R 的要求简直苛刻到了极点，笔者是使用大脚车 MON－RAM 才完成的。它的好处是，HP 数值高，较容易控制（与坦克比起来）。这个难度中如何取得指定 D.C.P 值与破坏值是难点所在，推荐大家瞄准路边行进的双层巴士，总之在一路冲撞中要挑选破坏值高的物体撞击。而 D.C.P 值笔者推荐一处交通路障（有很多警车停放，旁边有起跳点，从天而降落至车群中来引发连锁使 D.C.P 值翻倍）以及在“火药”任务中的那个餐厅，这两处是赚取 D.C.P 值最理想的场所。

当取得过关条件后，玩家要全速赶往目的地。这段路程比较长，时间上一定要掌握好，最终胜利就不难得到（结局二）。



↑前 6 个电源并不难破坏，难在后面的种种要求以及超长的路线，在时间上一定要争分夺秒。



隐藏要素：游戏中除了隐藏车辆外，还有隐藏颜色、选项等要素可以取得，由于版位所限，在此就不一一说明了。下面介绍一个比较实用的秘技给大家。当出现“E3 STAFF”的标志后，同时按下 L1、L2、L3、R1、R2、R3 键，即可取得所有隐藏车。

PS2标准故障与排除

——除了光头脏,没有别的毛病

首先,我在这里为《电软》创刊8周年表示祝贺!感谢《电软》陪伴着我走过了8年,给我带来了丰富的知识和无限的欢乐。

我是一个"老"游戏迷了,自从贵刊创刊,便把我带入了一个更丰富、更快乐的游戏世界中去了。一天一天,一年一年,看着《电软》的巨大变化,我是又喜又忧:喜的是《电软》应该说已是中国游戏杂志的先锋,中国所有游戏爱好者的引路人(当然国外也出了名的),它不仅新、快,而且准、美、全,都不知说什么好了;忧的是中国的游戏业太落后了,不仅没有对相关企业、项目的优惠政策,反而却出台过对游戏的压制政策。不过还好,近年来也有不少的公司(软件)向游戏业进发,也有长虹的那一不小的举动。我们不以成败论英雄,只要它们敢做,相信中国游戏的明天会好的。

我国的生活水平并不高,但出于对游戏的狂热,我国买游戏机的人却并不少,虽然其价格不菲。比如说早期的PS和现在的PS2、NGC、GBA等,在网上,我见到讨论最多的还是PS2。的确,PS2在我及许多人的眼里应该是最好的,不管是它的设计理念、外观形状、软件支持率,小到光驱噪音,手柄舒适度等。即然这么好就一定会很娇气,出问题最多的我想应该是PS2的光头了。当然不一定出问题了就是大问题,有的问题是能轻松解决的。像PS2的光头寿命,它就如《电软》5、6期《科普园地》中说的一样,PS2光头是顽强的,决不完全是D碟造成的。不过它非常怕脏是千真万确的。特别是南方地区的夏季多雨,空气非常潮湿,这样潮湿的空气和灰尘就成了光头生命的杀手。

这里就简单讲一下我的主机变得读盘困难的过程。这也许对遇到过和我有同样问题的游戏迷有新帮助,以便能正确判断PS2光头出问题的地方。我是2002年1月10号左右购入的PS230000型,除原配外还买了日版记忆卡一个,装了正版的蓝碟AR2,1.92型直读,合金装备正版及几个D(DVD)碟游戏。使用后感觉虽麻烦,但却很好用,到现在除了鬼泣引出来后在CAPCOM标题画面后黑屏死机外,所有的游戏都能引出(有20张左右的D碟DVD版,应说都是精典,如DVD的"FF10"、"保镖"、"王国之心"、"三国战记"、"真·三国无双"、"太空5频·2"、"永恒之戒2"、"风之克·2"等。CD的有"WE5"、"WE6"、"古惑狼"等)。至于引导成功率,AR2盘的起动率为95%以上,AR2起动成功后DVD的引导率为100%。在我使用到5月份时,引率下降,AR2引率为80%左右,DVD成功率为85%左右(质量差些的DVD引率要再低一点)。使用中曾出现AR2引导成功后却找不到金手指卡的情况(无选择菜单,但却有大的蓝色窗口)。经观察和研究发现是金手指卡插口变脏,把卡的插口的金属用细砂纸打磨,清洁后问题排除。AR2碟有少许划伤,到街上的影碟出租点打磨一下后,AR2碟焕然一新。开机测试,一切正常。AR2引率上升至95%以上,DVD引率不变,CD引导正常。又使用1月左右,到了6月初。AR2引率不变,DVD引率突然直线下降一直低到20%以下,5次开机AR2成功,但DVD引导却很难有一次成功。CD读取却一直正常,并且DVD引导成功后读盘也一切正常。于是怀疑由于常期使用正版DVD盘引导,造成其盘引导区质量下降或损坏,因为DVD激光束非常强,其功率远超CD激光束,那红色的DVD光束见到都有点心惊,在盘的上方(数据面)都清晰可见。当然也曾怀疑是由于正版引导区的轻微划伤造成,于是也把正版盘拿去打磨。但是打磨后一点效果也没有,就连直接放正版进去都起动困难,起动虽然成功但读取(解码)时间长达二、三十秒,才会出现PS2标题画面。此时心都差点凉了,心想都是盗版惹的祸,自己花350元买的正版合金装备就这样报废了!?于是又还不死心地清洁了两次光头物镜,但仍丝毫无效果。只好又揪着心玩了两天,但却感觉引导率(DVD率)又下降了,似乎连10%都快没有了。CD格式的读盘却很正常!?没办法,在停机两天后只好对PS2的光头进行分解,这样终于发现了读DVD困难的原因,直接因素是物镜底下的聚焦镜脏污。经过小心擦拭整个光路系统,PS2的所有读盘又恢复了以前刚买时的效果。通过这些我发现,当PS2的光头在读正版DVD碟时(主要是刚读时的引导期间),如果连续发出三声或三声以上"嗒嗒嗒……"声(类似撞击光碟声)则表示光头已脏污,但是当进入游戏后则一切正常。所以只有在DVD读取确实困难时才有必要对整个光路系统进行清洁,一般我想一年有2~3次就可以了(可根据主机工作环境而定),不要太频繁,以免对光头造成伤害,平时一、两月对物镜做一下简单处理就可以了。另外,D碟质量一般都很差,特别是DVD的,主要影响读取的一个是刻录的数据轨迹与中心圆孔的同心度,这个可把其反向放在PS机或随身CD机中,用手轻轻拨动光盘,如果发现轨迹摆动较大(不是指反光涂层)则说明光盘质量差,可能是影响光盘不能读出的原因。还有一个光盘的致命伤是变形,这是购买时无法发现的(主要是DVD的),往往是购买时非常平整,使用或存放一段时间后就发生了变形,这就是有的盘刚买回家时能读出也能玩,但是过一段时间却无法读出的原因。必竟这是D碟嘛!它所用的材质肯定没有正版好了,制作工艺肯定也比正版差些。碰到这种情况也没办法,只好再买一张了。还好我只有两张出问题,也只有另买了!

好了,一次说了这么多,我也累了,心情也更好了。不过我想编辑们也看累了吧!不要忙,后面还有PS2光头光路系统的清洁过程及示意草图呢!

草图注意事项

Ⅰ:1-10为操作顺序。

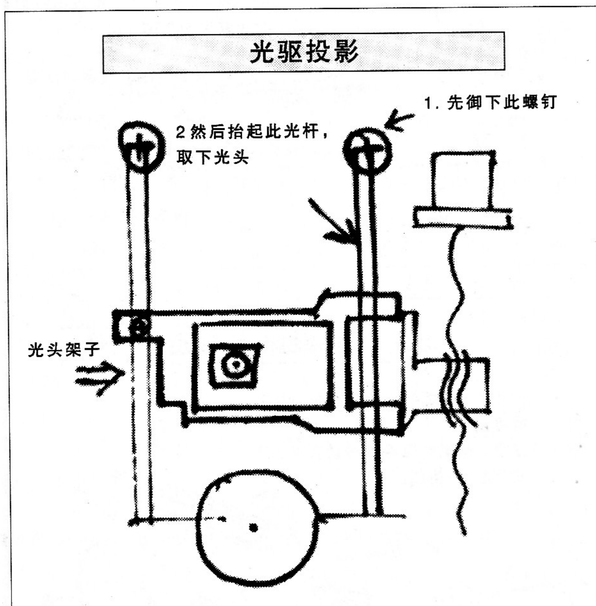
Ⅱ:箭头表示移动方向;

Ⅲ:所有拆御时见到的六槽的螺钉切勿乱动。

Ⅳ:7-9要特别细心、仔细,特别注意电路及两头的排线。

Ⅴ:没有经验的请在需要时谨慎拆御或交维修店清洁。

Ⅵ:平时只须对物镜清洁就可以了,没必要每次都对整个光路系统都作清洁。



说了这么多,也就主要为了让中国的电玩迷们能够更多的了解一下PS2的光头,了解一下与PS2读取质量有关的一些问题。以免盲目的给自己的主机妄下诊断,从而带来不必要的经济损失。让网上新讨论的"PS2光头寿命短"装直读后

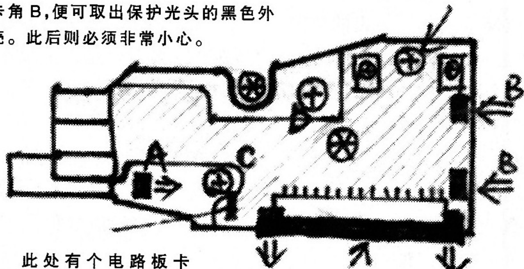
光头只能用半年，不用来读 CD 碟只读 DVD 碟也只能用不到一年的一些妄言不攻自破。

在这里我希望主机有问题的电玩迷或朋友，或自己修好过主机的电玩迷或朋友可以给我来信。大家自己修好过主机的电玩迷或朋友可以给我来信。大家可以探讨关于游戏主机的使用心得或维修心得。我暂时没有电子邮箱，正准备申请，现在只好书信联系，实在抱歉！

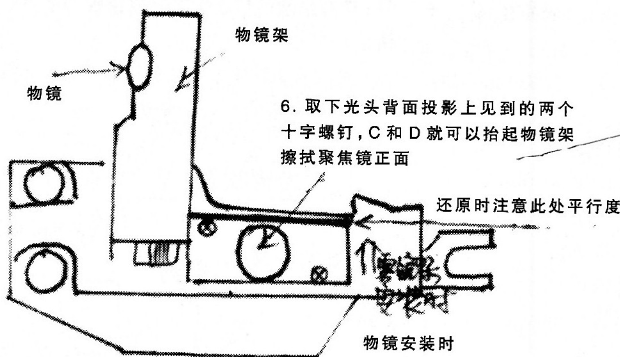
另外提一下，我的 PS5903 型是 1998 年 1 月份买的，至新添 PS2 整好四年，在每天游戏 + VCD 的强攻下每天工作 6 小时（常听到半夜鸡叫），至今没换过光头现在也一切正常，成了 VCD 专用机了。PS2 购买至今每天工作约 4 小时，周末和假日爆加。PS2 的光驱出仓的滑动光杆，光驱两枝架光杆，光头传动丝杠都新添加了“白色特种润滑油脂”(固体的)。这样出仓的声响和动作好多了，只有试过才知道却很有效，特别对于加了直读机器。哎呀！怎么又说了这么多！好，祝所有编辑天天快乐！！祝《电软》、《电新》越办越好！！！

（四川隆昌工务器材厂 曾宏勇/邮编 642150）

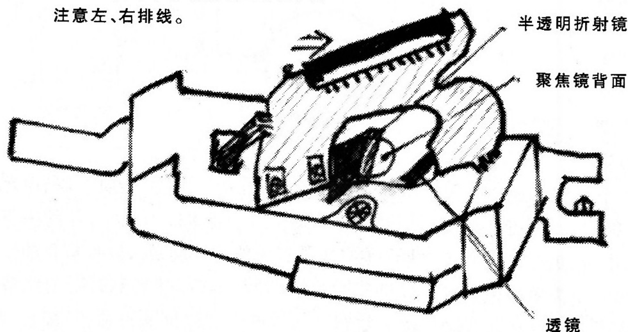
光头背面投影



光头正面抬起物镜后的投影



光头背面抬起电路板后的映像



警告：图文仅供参考，自行拆解主机造成的一切后果与编辑和杂志无关。

8. 这一点是非常难也是要非常小心的一步骤。用牙签，最好是单头牙签，因为单头的牙签做工较精，没有飞边划伤心爱的光头。在其尖部裹一些干净的药用棉花，有牙签躯干大小即可，在裹紧之前将牙签从棉花中退一点出来，以免牙签尖部露出棉花，划伤光头。现在，在棉花沾纯净水后从透镜处斜伸进光头轻轻擦拭，聚焦镜背面和折射镜。也可另用一根牙签将头号部裹棉后折弯，这样就能“轻松擦拭”，折射镜对着聚焦镜的那个面。为了检测擦拭效果，可用手电筒或台灯在光头正面照射聚焦镜正面，看是否还有水斑或一灰尘，如果是油烟造成的油腻可再用干棉花擦拭能取得较好效果。

9. 全部光路系统清洁完成后便可还原了。(1) 先固定电路板，注意电路板卡槽；(2) 物镜架回位，小心碰到了聚焦镜，这里又可再擦一下聚焦镜面及物镜背面。完成后带上两个物镜架固定螺钉 C 和 D。雾镜架安装时尽量向上移(如前图所示)，非注意与安装聚焦镜的铁板边缘平行。(如开机时读 CD 格式光盘较困难时或许不出时则是此位置有误差)；(3) 盖上黑色保护外壳；(4) 插入排线，注意正反，推紧黑色排线卡子；(5) 穿入光杆。先卡进左边的光杆再放下右边这根光杆；(6) 上紧光杆的固定螺钉。全部安装结束。

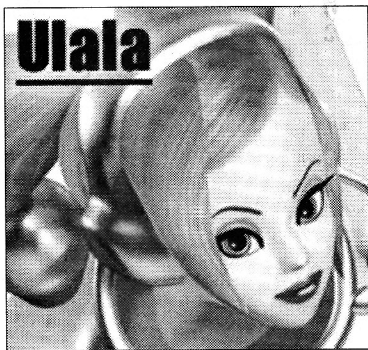
10. 对效果测试：正版软件可就上一步后进行开机测试，但必须在光盘上放上光驱后盖的磁性圆盘（简称小白），再开起主机，并不能按进出创仓按键。此时视线不能与光盘垂直，必须让视线夹角在 45 度左右，且离开光盘，因为 DVD 激光束非常强，会对肉眼造成永久性伤害。如光头读盘正常则可关机，装上所有光驱外壳再对 CD 格式的盘进行测试或对 D 版 DVD 进行测试。细听读盘声，如没有频繁的光头“嗒嗒”类似撞击光盘的声音则说明一切正常，大功告成！

硬件天师道场

最适合我国的玩家的主机是 GBA 和 PS2，这是毫无疑问的。虽然 PS2 上没有好玩的赛车，但是它有格斗和射击。GBA 上则什么都有。更重要的是这两种主机可以让我们玩到最多的游戏。

NGC 和 XBOX 作为手头宽松玩家的优势主机，除去玩游戏一般也会玩一下画面，因此，当务之急是要提高电视和线材的档次。

太空第五频道2潜心研究



很早以前就听说《太空》的高难度，更听说过这次的D版仍然会死机。于是，把她买回家后并没有打算在其身上花费太多的时间。但当我打通第一关后就一发不可收拾了。真是太好玩了！在无数次的捶胸顿足和10余个小时的折磨后，我终于将其二周目击破。200连击模式只打到49%，比较惨(祥见后文)。下面我浅谈一下对这款游戏的一点心得。（黑龙江 李读者）

虽说是高难度，但我仍然觉得她不是很难，最多中等偏上。在网上和许多玩友交流时也从没听说过将其爆机的(用密技者除外)。我想大家玩不好更多的是心理因素。玩这款游戏时绝对不能受外界干扰，精神要高度集中，但是身体一定要放松，这样才能保证按键的准确，我强烈建议使用原装手柄，因为组装手柄很容易按错(本人就有痛苦经历)。

游戏总共有12关，其中包括一、二周目各六关。二周目的指令基本没有什么变化，因此除了最后一关以外难度都没有太大的提高。二周目的最后一关也只是因为大大减少生命值而提高难度的，所以只要能将一周目击破二周目也只是时间问题。就一周目的六关而言，指令难度由大到小分别是四，五，二，六，三，一。我想有很多人都会卡在第二关吧。而就指令类型的难度大体上可以说是：舞蹈型指令大于射击型指令大于乐器型指令。当然这只是很模糊的分类，下面我再就细节进行说明。在之前我不得不说说游戏的规则，其实规则真是简单的不能再简单了。就是记住敌方角色的指令和节奏，再重复一遍就可以了。虽然就是这样简单的规则，却被水口哲也大师鬼使神差的做得超级有趣，在这里先向水口大师致敬。游戏中要注意两点："记忆"和"节奏"。我认为在这款游戏中"节奏"的重要性要远远大于"记忆"，因为玩过这款游戏的人都应该知道在数次GAME OVER后不想记住指令也难啊！而且只要掌握规律要想记住指令也并非难事。以第四关的经典指令为例(此指令前作中也有，但是在二周目中完全变了)，"上A右左下下下下AAA"由于指令的数目是一点一点的增加，因此只要用心记起来不会太困难，因为在节奏上没有太大的变化，所以可以说是毫无难度可言。再举一例是第六关的BOSS战时的："右左上左右下右左空A"。此指令要比前一个难很多，因为节奏比较快，想要在短时间内记住必须要找些规律才行。因为指令是从右开始的，先右左再左右，最后还是右左，只不过中间插了两个"上"和最后的"A"。如果这样记就容易的多了，就像我们在学校时做广播操时都要先出左腿或左脚一样。舞蹈型指令一般都会以右开始的。再有因为对方的"left"和"right"发音太含糊不清了，单用耳朵听很容易出错。其实要区别左右很简单，在屏幕上只要敌方角色做向右的动作我们就输入"右"，反之就是"左"，不要被乱换的视角所迷惑哦。



在这款游戏中指令的难度全体现在节奏上了。像在乐器型指令基本都不用记忆按键了，因为基本上都是"下"。可见节奏的重要性。举一个最简单的例子，200连击中的第23个指令："右左A AA A"。因为前面的两个"右"速度相对缓慢，而后面的"A"又先快后慢，这种突然变速的指令很容易出错的。基本上前三次很少能输入正确，这时就需要刻意的注意节奏的变化了。心里要清楚哪里应该快，哪里应该慢。还要很好的跟着音乐的节奏。只要记住就基本不会出错了。还有一种比较难的指令，就是"空拍型指令"。其中最难的要数在开始输入指令之前的空拍，这种指令在游戏中出现过多次，因为习惯了左下角的图表一换就马上输入，对于先停顿再输入的指令经常会因为掌握不好间断时间而输入错误，本人在200连击模式中也是因为这种指令的错误而前功尽弃。我到现在还没有找到太好的输入方法。只能靠经验的积累和不断的练习才能找到那种感觉的。这种类型指令最有代表性的要数第四关的BASS战了，我想应该有很多人对其深恶痛绝吧(据说天师也卡在这里)！我一开始也失败过N次，但当掌握到那种感觉后就易如反掌了，很轻松的过关，我最好的一次在整个第四关BASS战中只错了2次。都是反复练习的结果啊！总之这种类型的指令除苦练外没有太好的办法，有耐力的朋友等着重打N+1遍吧。还有一种空拍型指令是在输入中间空拍，这种指令就要简单得多了，因为一般空拍的时间都比较长，空拍后再输入一般都在音乐的重音上，只要认真听音乐的节拍就会很容易的，至于"卡拉OK"和"拉长音"型两种指令都相对来说简单一些，就不废篇幅去一一解说了，只是介绍一点点我的小技巧：在"卡拉OK"中只要在字幕走到"……"时输入就可以了，绝对不会快的；我在输入"拉长音"时经常会在输入的同时也跟着うらら一起喊。我觉得这样成功率会更高一些，与其自己在心里默念还不如叫出来，那才有气氛啊！

说句题外话うらら真是好かわい啊！有时真想冲到电视里和她一起冒险……^^b射击型指令在前几关并不是很难，注意"A"和"B"的变化是最重要的。在第五关第二段时曾有段比较难的射击型的指令，因为其中融合了前面说的"空拍型"和"变速型"两种指令，想要一次不错难度太大，但也绝对不是没有可能，因为射击型比起舞蹈型好像更容易记一些，这也是为什么我说射击型要更简单一些的缘故。乐器型指令绝对是本作的一大卖点，在没玩到之前一直在考虑该如何用简单的指令去控制那复杂的东东。但等真正玩过后真是不得不佩服水口的想象力啊！四个方向键代表吉他的四种声调，玩的时候好像真的自己弹出美妙的音乐一样。感觉太美妙了！！

但不知为什么这种输入方式并没有延续到后几关(准确的说这种输入方式只在第二关出现过一次。要是能在第五关BASS战中的乐器大比拼中也能有这种输入方式，绝对会更好玩更刺激！当然也会更难的！第二关的吉他真是不太好弹，不仅要记节奏还要看对方的动作来判断是输入哪种指令。除了这里每次都要错2到3次外，其他的乐器型的我都能够一次不错。

最后我想随便谈谈这款游戏，在玩前作时就觉得她很另类也很好玩，但是因为她的难度使很多人都放弃了要爆机的念头，或者用密技看看热闹就完事了，很少有人真正认真去玩她的。说心里话：我现在还不知道该怎么用密技来调无敌，我觉得这个密技很失败，连玩的动力都没有了，稍微感到困难就放弃了。要是没有密技说不定会有更多人玩呢！我们中国的玩家都被D版惯坏了。玩的游戏多就不知道去珍惜。我虽然玩的也是D版，但我觉得我买的很值，而且我决定等到《太空3》出时我一定买正，来报答水口大师。对于铃木大师和坂口大师我就是以《莎木2》限定版和《最终幻想10》的正版报答的，下一个就是水口了。真希望大家珍惜这样的好游戏。只有用心去玩才会真正得到游戏的乐趣，才能够被游戏制作人的才华所感动……



■天语：对一些重度游戏，读者若有料，请速发，俺来刊登。

●听到很多朋友谈及挑战GGB，他们中有的人在试了几个小时后完全放弃，也有的正欲一试身手却在还未玩到时就放话让天语"等着瞧，我比你玩得好"。这种令人窒息的游戏，伪非玩家莫名其妙。焦躁、紧张、压抑——游戏时关掉强劲的BGM则变为恐怖。GGB的魅力，在中国也许只有我老十三能够体会啊！(泣)

VF4 雷飞研究



实战篇(一)

电软在手，胜率 200%UP！

朱天下捕猛虎

本文的作者是：金刚般若 13 式。发现雷飞同人站，方知本人还未入门。

和尚雷飞，在 VF4 全体角色中的地位比较低，这个人物目前尚不能与第一军团的陈洛、AKIRA、WOLF 相比(日本七大高手对谈时，将 VF4 角色按各项指标打了分，陈洛以 71 分高居榜首，舜帝和梅小路则绝对垫底)。但由于雷飞的招式特性中存在“式”的变化，所以此人最应发扬光大的战术是“迷惑对手”(而非压迫对手)。

很高兴雷飞被设定成为拥有相当突进力的角色，不但招式非常容易发，且有悦耳之 AKIRA 级效果音。其必杀战法为独 2K 命中后接“K > 败式 P・P + K > 9K + G”。如何有效发出独 2K，是使用者必须努力思考的问题。(独 2K 者，独立式中“下 K”也)

作为雷飞一方，虽然诸如 PP 或是 K + G、后 K + G・K 等引出独立式后常被高手反击得手，或是部分尝过独 2K 必杀威力的玩家知道雷飞独立式之后要“蹲防优先”，但格斗游戏的最高乐趣也就在于双方的斗智。

韩国第一高手 SHINZ 主要依靠雷飞无数种变化来“欺生”，对手很难摸透其“套路”——SHINZ 根本不用独 2K!!! ——事实上独立式之后除 2K 之外还有“K + G(中段大踢) > P + K・PP”这个“二择”——对手硬防独 2K 无用，只能利用独立式后的硬直来“强打”——否则，雷飞把“二择”留给防守一方，自身得利还是比较大。

一方，如果对手采用闪避这一思路来避开独 2K 的话，则必须重新思考战术。即点 G 键避免 2K 的发出，而改用其他攻击方式，如“投”或“中段”。

令人不快的是，独 2K 的这个“2K”，对手是可以通过“读画面”来临时蹲防的——即看到雷飞蹲下出腿再防，都来得及……题外话：通过日本 VF4 的 BBS，斗 13 发现广大参加了 ROCKE TEST 的玩家在讨论新雷飞时，不约而同提到角色的致命弱点——没有洛或 JACKY 那样的“前 P”、“PPP”等压迫技(若有这种技巧，雷飞无敌矣)——听他们说，在 VF 进化版中，保留了“败 2K”和“上 KK”这些行之有效的攻击，而似乎抛弃了“前 PPP”等无用技。值得注目的是，雷飞在进化版中再增一式“朴腿”(败式中↓。朴式的后续变招少说有五六种之多)，而且还强化了败式的攻击——主要是缩短式与式之间硬化时间。真希望不让对手靠临时的“读画面”来判断是站防还是蹲防啊……

需要注意的是雷飞独立式虽有架返对手上段中段攻击之妙(先读必要)，但对于下 P 或是 K 系打击尚无能为力。因此使用过程中要视对手的习惯攻击手段来灵活掌握。如果对手顽冥不化，打法僵硬，我们当然可以肆意独 2K 玩弄其于掌股；但如果对手打法刁钻、思维活跃，这时我们便不可能以独 2K 为核心展开攻击，而要以“败式 P・P + K”来连携“前前 P”(这是斗 13 和 SHINZ 刚学的，似乎特别有效？但也不能多用……)或“投技”或“9K + G(双飞脚)”，以及“下 P + K・P(变伏虎式)”和“1P + K + G”(涅盘式)去进行迷惑——各式之间的熟练变化，要做到游刃有余。

编者的摇杆指令输入准确度和速度都不足，雷飞的“舞”还没有跳起来。SHINZ 选手把雷飞打活了，他的和尚打法多变，赏心悦目，令人感动。

雷飞有一招重要反击技，也是紧密连系各式的杀招——下 P + K・P。当对手某个硬直稍长的攻击被我雷飞防住后，除去雷飞针对此招所拥有的特定反击技，否则二话不说，直接用此招反击对手——即使不成功，雷飞变为伏虎式之后绝对是有利状态——特别是对于不熟悉雷飞的玩家，伏虎式正是独 2K 以来他们的又一个恶梦。

能够变伏虎式的还有——“7P + K・P”或“1P + K・P”。与 2P + K・P 不同的是——1、以上两招的第一式有闪线功能。2、如果只发第一式，它们不变涅盘式。

好了，当我们用能变“伏虎式”的上面这三招之一反击对手后，无论对手是否防住，雷飞至少有一半以上的胜算——“伏虎式”中点 K 键，是中段压制的超大踢，踢完之后对手不但见摇杆，而且雷飞还自动变为涅盘式——而如果承蒙涅盘式的恩赐，雷飞一个(涅盘式中)P・K 再度变为独立式，那可真是打得对手毫无脾气——因为涅盘式中的 PK，其中的 P 是敌上段 P 攻击全收，而 K 踢之后变独立式，对手又一个恶梦即将开始！

注意 1：雷飞在伏虎式中除 K 踢之外，尚有 P 返(对手的中段技全收)，当我们用 2P + K・P 反击对手后，如果先读他会出中段，则可不出 K 踢而点 P 键化掉他的攻击(对手必崩)，然后一个前前 P 或是下 P > 下 K，倒也让他欲哭无类。

除了 K 踢和 P 返，伏虎式时还有一个“下 KPP”可供选择——先打下段，然后是中段，这招动作极缓慢，一般用作对谨慎对手的奇袭。

注意 2：假设我们在伏虎式中 K 踢之后，转为涅盘式之后是有“三择”的——1、涅 P・K。其第一发化解对手上段拳攻击。K 之后雷飞变独立式。2、涅 P + K・PP。第一发化解对手中上段攻击。3、涅下 K，回转下段攻击。这里提醒大家，涅盘式有这么一种作用——当对手被打倒在地时，雷飞主动架涅盘式，身位靠后不说，姿势还特低，只要对手起身攻击，我们就给他下扫腿。

雷飞还有一招里合腿“前 K”，近身战状态下，对方攻击被我防住后，可及时使出，动作慢但有一定无敌时间——前 K 之后雷飞变“伏虎式”。

毋须讳言，只要我们使出任何一招能够变伏虎式的招式，战况绝对是对我有利(哪怕在伏虎式中点 G 键收招，回到正常防御态去择投对手——至少，对手在我伏虎式状态下不敢轻举妄动)。

雷飞的战术非常多，就是因为他有三个大“式”和一个小“式”(“小式”单指由特定出招而引出的变化——伏虎式)，每式至少有两个变化，而伏虎式也可与其他式随意乱变——如果我们把不同的“式”组合起来使用，即可发挥出无数种战术，自然令对手完全摸不着头脑，而无还手之力。

引申：雷飞的这几个架构(败式、独立式、涅盘式、伏虎式)，各自都拥有两三种变招，这些变招基本都是多段攻击。但是有一句话叫“不将招式用老”，对雷飞而言，这句话的意思就成了“不将所有的变招全部发出来”——如“下 P + K・P”，我们可以试探性地只发第一段(变涅盘式)；涅盘式中的 PK，我们也可只发第一段 P，避免破绽巨大的独立式，而以投技或其他中段攻击(前前 P 或双飞脚)来对付正在等待 2K 的防守中对手。这样一来，就把“二择”扩大化了……

(未完待续/雷飞的优势技后述)



←周林读者笔下的 AKIRA

●天语重温 GGB 表地狱 GREECE，“13 式 + APG + AAF + WA”，新贯的效果音让人落泪——GGB 有一半情况下是运动射击，武器也必须时刻准备切换——APG > 发射 > 座力 > 命中 > 爽快，在 13 式上显得那样悲壮。不知 BATTLE FIELD 的残酷，自然也就不知和平的来之不易，GGB 最高。13 式是 GGB 的最终奥义。

2002年美国E3游戏展会



汽车展、游戏展、模特女郎都是一大看点。动不动就春光一现，不能不让参观者流鼻血。

月3日出版)VCD真人再现

会场美女SHOW



明明上面的大标题是“美女SHOW”，却夹杂了一张反恐大兵的合影，有意也好，无意也罢，英雄美女，一样的协调和耐看。

现在的游戏展模特越来越多，衣服越穿越少。美国、日本区别不大。不过日本游戏展的展示女郎一般都是从专业广告公司租借的，而美国E3展的美女几乎100%都是打工挣钱的大学生。

NEW GAME 编辑点评

NEW GAME REVIEW

电软游戏四人鉴定团

6月11日～7月10日

评论人	波波罗克罗依斯 初次的冒险	黄金太阳 失去的世界	V拉力3
分数	总分：24	总分：32	总分：30
游戏			
	机种：PS2 厂商：SCEI 类型：RPG 媒体：DVD	机种：GBA 厂商：NINTENDO 类型：RPG 媒体：卡带	机种：GBA 厂商：ATARI 类型：RAC 媒体：卡带
	“波波”系列最新作，承袭系列的一贯风格，清新的感觉贯穿游戏始终。但本作频繁的读碟与缓慢的节奏却成为人们拒绝她的唯一理由。	7月份掌机上最令人瞩目的作品，发售后成绩非常理想。本作继承了前作的风格与难度，并且可以接续记录。令玩过前作的玩家可以迅速上手。	多边形的赛车游戏，特别的是在掌机上诞生的。本作是热门拉力赛车游戏的最新作品，难度极高。而画面上的冲击令人们改变了对掌机的印象。
风林  软件发售的高峰期终于到了，最近玩得比较多的却是本期没能评论的“封神演义2”，遗憾之至。下期的主打点评将会是GC的年度动作大作“超级阳光马里奥”，不知道是否能够取得点评栏目诞生以来第一个满分呢？大家不妨拭目以待。	如果不是主题曲太过吸引的话，我恐怕不会有心情去尝试了。继“狂野历险3”后，SCE再次利用CS技术描绘画面，还算成功。主人公是上代主角的后人，情节上也老套的令人想？SCE惯做这样的平淡游戏，这也正是其成功的关键。	两天销量突破10万，这样的成绩即便在GBA的游戏中也算是不俗了。谜题还是一样刁难人，这正是游戏的卖点吧？画面没有太大的突破，事实上维持前作的水平就不错了，在GBA上令人觉得奢侈得很。游戏的风格原样，非常亲切，是个绝对耐玩的优秀作品。	GBA的多边形游戏，这已经不是第一款，但却是目前为止最出色的一款。赛道全部多边形演算，两旁的风景从两侧飞驰而过，这种魄力与兴奋完全不是2D游戏所能比拟的。唯一的遗憾就是没能把已经在GB时代实现的卡带震动功能带入进来。
天师  最近又发现宝物，那就是NAMCOT钻地小英雄GBA版。玩此游戏时大感动、大满足。NAMCO竟有如此出色的游戏，以至于我无法控制游戏时间。剩余时间还是GGB。VF4方面，看了日本鬼神AKIRA滩琉豪用陈洛办掉七比太的雷神里昂，高兴。	使用CEL-SHADING技术制作的正统派RPG。角色设定另类，人物很Q。3D地图比较真实，冒险过程中能看到比较美丽的景色。总的说来，画面构成异常简单，发色差，战斗时极拖沓。而且这游戏是标准的“踩地雷”遇敌法。	GBA的代表RPG作品。游戏最大特色是小谜题众多且设计巧妙，能够引起玩家强烈的挑战兴趣，而不至于因为困难而放弃。画面还是一如既往的出色，包括BGM在内应该说都发挥了GBA的最大实力，是RPG迷不能错过的游戏。	死也没想到GBA能做出三维的画面来，看上去效果还不错。相对于这种完全POLYGON制作的RAC，以前的GTA赛车更好些吧，GTA单纯竞速，毋需调校任何部件。GTA是真·高速赛车，这V拉力就不行了，而且它的手刹不好用。
宇部  截稿时的两件事都将俺的胃口吊到了最高——任天堂将发售5000台《阳光玛莉》限定版GC和日刊《fami通》给《阳光玛莉》打了高分，再看这下半年的GC软件阵容真是强手如云。相比之下PS2下半年的软件虽然也很丰富，但缺乏能够撼动业界的大部头作品。	拿到这个期待了很久的作品后，实在有些令人失望。曾经以为这是一款应该能媲美《塞尔达GC》的RPG大作，但玩过之后发现与任天堂的游戏相差不是一个档次。游戏系统简单粗糙，画面发色单调，剧情平淡无奇。最不能忍受的是进入战斗时读盘巨慢无比。	GBA角色扮演巨作的续篇，虽然远不如前作给大家的惊喜，但品质同样还是相当的优秀。比较突出的是在谜题的设计方面得到了加强，而战斗系统依然简洁体贴。对这个制作周期不到一年的RPG作品来说，能够取得令人满意的销量已经让厂商很开心了。	重新崛起的雅达利出人意料地在掌机上推出了多边形赛车游戏，画面水准之高甚至超越土星！游戏手感细腻真实，平衡感突出，这都得益于日本人的参与制作才能得以实现。对GBA主机能力持有怀疑态度的玩家通过本作定会自信满怀，掌机的3D时代已经到来。
PERFECT  热烈庆祝桑巴足球第5次举起大力神杯！继法国、阿根廷、葡萄牙等宣扬进攻的球队出局后，巴西终于为讲究个人技术和进攻的球队正名！如果大力神杯被意大利、英格兰等功利球队捧走，想必防范和密集防守的战术会更加风行，那样的足球不可想象！	情节空洞、画面发色单调、读盘慢得令人难以忍受（甚至在敌人使用特技的时候也有停顿！），再加上无法调整的俯视角度，SCE造就了一款彻头彻尾的劣作。除了刚刚接触游戏的小玩家，恐怕不会再有什么人能耐心地把它玩穿。	大受国内玩家欢迎的高桥兄弟的续作登场！秉承前作风格，黄2将传统RPG与解谜再次绝妙融合。虽然画面效果没有什么突破，但是拥有128M容量，游戏流程加长，RPG迷可以满意。黄金太阳的标志着传统RPG在手掌机的复兴！	GBA的多边形赛车确实值得刮目相看！车体扭动和路边场景的切替非常流畅，而且很有亲切感。操作性OK，速度感中庸，基本再现了拉力赛的精髓！玩家虽然不能像电视游戏那样体会拉力的紧张刺激，但巧妙地操作依旧令人叫绝。

36–40 强烈推荐　30–35 值得一试　1–29 素质一般

捉猴记2

总分：27



机种：PS2
厂商：SCEI
类型：ACT
媒体：DVD

利用震动手柄游戏的著名动作游戏新作，也是在PS2上展开的第二部作品。画面与风格变化不大，但新加入的动作与关卡都吸引着玩家去购买。

能够有勇气在“超级马里奥”的前一天发卖可见SCE的自信。游戏从头到尾都给人以“捉猴2001”加强版的感觉，但实际上手后却发现并不是那么回事，很多新的动作、新的任务设计都令人为之一振，虽然没有太大的飞跃，但确实是值得一玩的动作游戏。

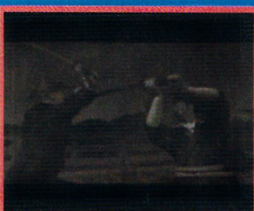
由于没有玩过前作，感觉不是很好。这是标准的休闲游戏，对天语而言没有什么乐趣可言。左摇杆控制人物前进，而攻击动作居然是右摇杆，非常怪异的操作。可以切换武器攻击敌猴，基本上没有挑战性，因此……

3D动作游戏一直是验证主机性能的重要参考，通过试玩体验版，对这游戏的表现很遗憾。无论是图像还是系统在现今看来都不怎么出众，玩了5分钟就没兴趣进行下去，毕竟是个包含益智元素的作品，游戏单一目的的设定与真正ACT大作的距离还是比较明显的。

利用高操作完成童趣冒险的动脑ACT。游戏色彩艳丽，光源柔和，在以前PS基础上更上一层楼。游戏的舞台复杂多变，猴子职业也千奇百怪，“搞笑”和“讨厌”程度均进化！作为PS2的第二次捉猴历险，我对本作的兴趣不大。

剑豪2

总分：27



机种：PS2
厂商：GENKI
类型：ACT
媒体：DVD

日本武士的代表作品。游戏大量吸收以前推出的类似游戏，取其精华，并加入育成要素，使游戏乐趣升到极点。是近期不可错过的出色游戏。

这类游戏似乎并没有真正的大红大紫过，虽然比起前作来，“剑豪2”在系统、画面、操作上都进行了一定的强化，但这种打打杀杀的游戏很难被大众所接受。玩家在游戏中扮演一位武士，通过不断的修行来提高自己的技艺独步天下，体验武士成长的过程。

题材新颖的作品，既然推出2代，说明本身有一定人气。由于讲求的是一击必杀的武士精神，所以一般人还真是不容易上手。乍一看游戏画面以为是格斗，其实有一点小养成要素。看来只有深入研究才能体会游戏的真味。

除了游戏的系统外，刚开始接触时还以为与几个月前的《侍》同出一辙。然而本系列却非那样的动作冒险类型，而是有些接近早年史氏另类格斗的《武士之刃》。虽然本作不为大众所接受，但独有的育成要素还是能够吸引一些猎奇的拥护者从中体会深藏的乐趣。

以日本武士为题材的育成FTG。与路人试刀—修养—踢馆——这一简单的过程给喜欢日本文化的朋友带来了极大的乐趣。与其说是玩育成，倒不如说在体会一种氛围，一种武士的修行。游戏虽然销量不大，但是其中不乏铁杆拥趸！

武装生存者3 恐龙危机

总分：29



机种：PS2
厂商：CAPCOM
类型：STG
媒体：DVD

武装系列的第三作，在前作遭到惨败后再度出击，内容取材自“恐龙危机”，玩家将会扮演被吸入进入时空隧道而与恐龙展开生存战的飞行员。

又是与原作故事不沾边的荒诞作品，但似乎CAPCOM从前作的失败中领悟到了射击游戏的真谛？在丛林中体验猎杀与被猎杀的感觉，是本作给笔者带来的冲击，的确与行尸走肉有了很大区别。但遗憾的是如果没有枪的配合，根本体验不到乐趣，只有受虐……

用摇杆几乎无法游戏，只能对应光线枪GUNCON2。为什么这么说呢？左摇杆控制人物进退，右摇杆来进行瞄准，还得RELOAD——怎么看怎么像PC上的游戏，难道能对应PS2的鼠标？——就像AM2那款“OUTTRIGGER”一样？

看到片头时被深深吸引，尽管情节安排有些牵强，但画面表现实在精彩，Capcom确有一手。进入游戏操作后需要一段适应手柄的时间，双摇杆设计的比较方便玩家在运动的同时能够瞄准敌人。但PS2模拟摇杆的手感有些松散，总之用在这个游戏中感觉怪怪的。

以丛林中射杀恐龙为主题的强调自由度的射击游戏。不仅可以随意更换武器，还能在固定的区域内自由移动，但是想在控制行进方向的同时瞄准目标就变得非常困难了，因此推荐各位一定要配光枪游戏。自由的丛林射杀与传统射击游戏的感觉大相径庭。

式神之城

总分：26



机种：PS2
厂商：TAITO
类型：STG
媒体：CD

在射击游戏已经逐渐没落的今天，能够有一款还算不俗的游戏推出已经算是玩家的福气了。游戏难度较高，可以让喜欢枪林弹雨的玩家爽够。

在XBOX引发小范围热潮的射击游戏移植版。在系统上并没有什么太值得研究的地方，游戏的感觉像是很多著名射击的大杂烩版。游戏的难度也不低，但在无限接关的配合下，任何难度都毫无意义。喜欢射击游戏的玩家不妨期待“首领蜂”的移植。

在街机上，人气一度很高。画面还不错，射击风格挺好，与彩京1945借二战题绽放光辉相类似，式神之城无论是敌我设定还是射击感觉都比较到位，游戏有蓄力设定。只是这种街机纵版射击到了家里得把电视转90度才行。

看了PS2版的《式神》，实在想不出这个游戏的街机版怎么会拥有那么大的人气。从现在来看这款作品的图像实在没有什么出众的地方，特别是主画面几乎只占屏幕的1/3实在使我有点灰心。而游戏在系统操作方面的设定还是保持了一定水准。

在XBOX上名噪一时的射击游戏登场PS2。虽然画面比X版略有下降，但是高难度依然健在，非铁杆很难“迷恋”。人设像彩京、方式像怒首领蜂，玩家很难看到完全属于式神之城自身的特点。游戏背景缺乏变化，流程单调，不玩也罢！

世界梦幻足球

总分：24



机种：PS2
厂商：SQUARE
类型：SPG
媒体：CD

趁世界杯风潮而第一次掺和足球游戏的史克威尔，这次出手水准不俗。虽然还达不到we系列的水平，但总算可令人接受。不妨一试。

SQUARE出足球游戏虽然有点凑热闹的感觉，但平心而论，本作还有可圈点之处的。最大的特点就在于动作的逼真流畅，绝对在WE之上，但伴随而来的就是过分细腻的动作使游戏的节奏十分拖沓，缺乏WE那种行云流水、赏心悦目的传切配合。

今日之足球游戏既多且烂，就像RPG一样，想找到精品简直是难上加难。真是没话说！这款史克威尔的梦幻足球，果然如梦似幻。场外的广告牌模糊不清，说实话根本没必要那样处理，而这也是本人唯一感兴趣的地方……

平心而论，如果没有WE系列存在的话，这款足球游戏即使不会一枝独秀，至少也会拥有一大批fans。无论本作的各个方面做得如何细致，我们都会不自觉地拿它与几乎已经完美的WE相比，结果可想而知。其实多投入些时间，还是能够发现一些新东西的。

强调个人技术的桑巴足球登场！与打法多变且深入人心的WE相比，卖点在于球员的个人突破，假动作成了实用技巧，而且被拉扯和过人的动作也非常逼真。虽说游戏在世界杯前发售，但是已经预示更多依靠个人盘带的巴西人将最终击败整体作战的德国战车。

收到读者“警告”，以后编辑点评的页码将会固定在两页，以避免强占游戏介绍的页码，还是把有限的彩页留给精彩的画面吧！

大墙画廊

vol.65



PIKMIN　北京　あおい

如果说2001年最有创造力的游戏，则非此莫属。目前累计销量48万，在毫无根基的情况下达到这样的销量完全是奇迹。在此特别感谢あおい君的鼎力支持（请来电与ムム联系）。



樱大战　广西　官忠宁

大神的左右居然有两大美女相伴，真是羡煞旁人啊！



无题　广西　吕采遥



梳妆　广西　谭霜妮

是舞吗？看了好几遍都不敢确认，作者也没有署名，斗胆一回。

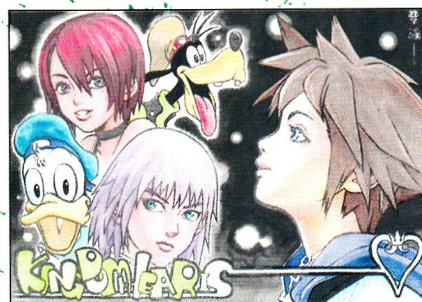


My sweet dream　上海　桂鸥

临摹的一幅作品，但感觉比原稿中的AYA更加美丽。

王国之心　广西　覃强

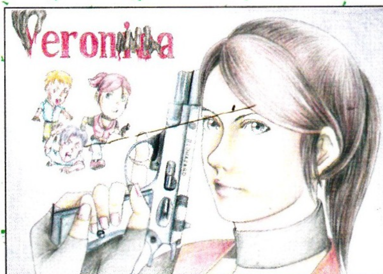
经过上上期的征稿，陆续收到玩家投来的画稿。其实只要是近期游戏新作的画稿都有可能刊登，希望大家选材能够更广一些。





斯内克　天津　宋蕊

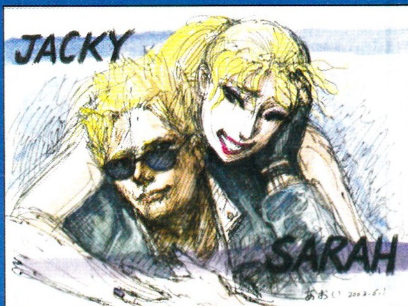
虽然背景简单，但颇有原画的味道。此硬汉即将在XBOX上再度潜入危险境地，不知道喜欢追求完美的朋友有没有打算买台XBOX来玩下。



生化危机之维罗尼卡　辽宁　张烨

VF4人物精粹

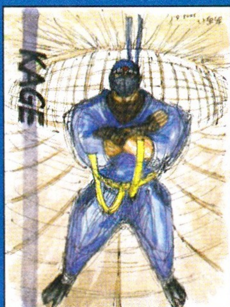
北京　あおい

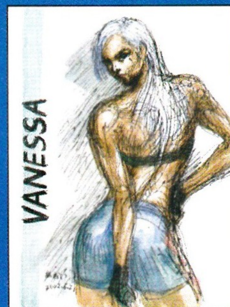


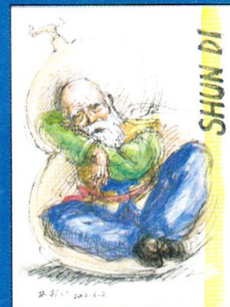














supergamefans@sohu.com

讲述闯关族自己的故事



●本期闯关族的家再度改换"门庭"，不知大家觉得如何。上边是金牌画师江勇的新作品，蛮搞笑，希望大家能够喜欢。

●这次应该是《电软》在年内的第三次改版了，个人感觉是越变越精彩了。虽然现在还不敢说年内是否还会有惊人的调整，但时时给大家带来惊喜是我们要一直做下去的。今后《电软》的内容会更加灵活多变，容量也会越来越大，赠品越来越多，编辑越来越忙，风林越来越瘦，奖金越来越少……

●本月风林脑子格外的混乱，杂志的凶猛改版、新游戏的汹涌发售、世界杯的野蛮黑哨、各主机的价格下调以及大夏天的阴雨连绵……心情自然也说不上很好，"将就活着"倒成了激发自己斗志，保持清醒状态的唯一方法。胡言乱语的手札就可以反应出风林的混乱心态。

●振作一下，本月大家拿到杂志的时候"超级阳光马里奥"已经发售了，这应该是轰动编辑部的游戏吧！看着同事们都抱回GC在家里"蹦蹦跳跳"，自己勉强也游乐一下，勉强、勉强……

●发稿前XBOX的直读已经卖到街边巷尾，X百元装一块，所有版本游戏全玩……真不知道比尔此时会怎么想，本来XBOX就没有给微软带来任何收益，这下盗版商还要从微软的口袋里掏一把，点背起来挡也挡不住啊～～

●对于本届世界杯，大大小小的报刊炒得自己都有些胡说八道了，风林这个局外人或者说大外行自然不敢乱插嘴。这次抽时间看了两场，生了点气，上了点火，骂了几句，生活还得继续……

●不用XBOX觉得问题没什么大不了，用了后才发现问题太多，乱盘是小事，注意一下可以避免，这个丢失时间记录可就……我天，老美的活儿就这么粗糙吗？说是硬件发展史上最差劲的质量问题也不为过吧？毕竟风林自己攒的PC也从来没有出现过这样超低级的质量问题啊～～～这已经不是摆出"经验"二字可以摆平的了……

●这期解决近期最要命的掉页问题，闯家的位置与页码也稍微调整了一下，算是不错吧。

●就像左边漫画所表现的，"樱大战"系列果然新生。SEGA一口气公布了数款PS2的新作，包括正统续作"5"。

●谈一下最近大家非常关心的，有关SQUARE在GC、GBA上推出FF的情报。除了已经确定在GBA将会发售"FFT"以外，GC版出现该系列新作也成为可能。在FF正统作品方面，将为GBA复刻FF1～6其中的部分作品，以及GBA、GC互动的外传作品。SQUARE宣传部是这样说的："虽然我们已经知道了关于FF作品在GBA上会重新制作，以及敝公司将由GDS着手进行制作的游戏名称(FFT)，但是关于具体在开发什么游戏方面，现在还无可奉告。因为即便公布了游戏名称，恐怕反倒会令玩家心慌，我们将会在适合的时间、场合公布最新的情报。"

●最新的"胜利十一人6F"的发售日锁定10月，GC、PS2同时发卖。

●本月心情：低谷～～

本月四重头



唠嗑吧

●如果想减轻阅信负担，不如规定男的星期一、三、五寄信，女的星期二、四、六寄信，星期天都不要寄。我想这样风林一星期至少有四天很闲(毕竟女玩家少得可怜)。

——江西　神吾仁

●强烈欲购RMB0.005元的风林！是邮购还是直销？要限定版！

——河北　杨阳

●进入我家有种进专卖店的感觉，可是成千上万的红蚂蚁光临我家……

——北京　刘哲

●你从事的职业是我奋斗的目标。

——北京　高涵

●创业容易守业难。

——北京　岳享松

●眼看着高中毕业在即，回眸三年，任天堂、世嘉……带给我的乐趣与感动将永生难忘。高考后，我们这些游戏老鸟将会重返战场！

——湖北　付平

●能不能送录音带啊？

——满洲　池源

●最想对编辑们说的话(精粹)：

同志们辛苦了！！

——北京　肖寒

上帝与你们同在！阿门！

——江西　顾勇

多玩玩樱大战4。

——辽宁　肖宏鹏

删除这一栏。

——重庆　罗平

送我PS2。

——浙江　沈乐

●不管在杂志的什么位置，请让我露个脸。

——新疆　张文君

●第六期的编辑手札上，天师的那幅图，我看了惊喜万分——PS2旁边的那支圆珠笔正是我常用的，看后马上又去买了5支，很便宜哟！才5毛…

——四川　李翔

●改变是进步的象征，但一旦媚俗，则失去了本味。

——重庆　张峥

●这本杂志对我男朋友的吸引远大于我，这全是你们的错。

——西安　孙倩

●总体可以接受，但内容还须上进。

——上海　周海鹰

●曾经有一台GAMEBOY摆在我面前，我没有买，直到出了GBA，我才筹铁，天下最明智的决定莫过于此。

——广东　邓云亮

●读者就是上帝，你们就应该满足上帝的要求。

——广西　李惠

●革命啊，革命还要继续；广告啊，广告还是在登；家啊，页还是在掉。

——甘肃　王家骏

这个月应该是我和《电软》相识一周年了吧！我现在也就是个游戏初学者，虽然经历了 FC、MD、PS 到现在手中的 GBA，但我对游戏只是表面上的了解！不过，我知道自己在很小的时候就很喜欢玩游戏，而且最喜欢和父亲一起玩 FC《魂斗罗》，通关后的胜利感和父亲的欢笑让我感到无比的幸福（回忆中……）！随着自己的长大和性别的原因，家里人让我远离了游戏。但在潜意识里我对游戏的爱与热情从没退减！直到我独立自主时，我发现游戏不是男孩子专利，女孩同样可以玩的很出色！

从那以后我就经常去机厅玩，认识了很多游戏和朋友，但刚去时，我真的很菜，周围异样眼光也让我感到压力（汗……）。渐渐地我不在乎别人了，也熟悉了很多游戏的玩法。每次的胜利都让我十分的激动和满足！

街机里我最喜欢的就是竞赛游戏，尤其是 NAMCO 的 Cyber 摩托车竞赛。可以四人连线对战！极酷的速度感！玩的最好也就是它啦……（自豪）目前还没遇到对手（呵呵）！记得一次，我和好友一起去双安吃饭，吃饱以后就来到了街机厅。由于自己很长时间没有玩了，我决定过过瘾！里面的人可真不少（兴奋…）！我一眼就看到自己最心爱的赛车游戏！但有人在玩，我便静静地等待！终于轮到我了，当投完币时，另一个男孩坐在我的旁边，看样子他想和我飚一段啦，这时周围也围了一大帮看热闹的人，游戏开始了，我选了一条简单赛道，只听 One，two，three……一开始就是我领先直到 5 圈的结束，当我冲过终点时，旁边的男孩还在拼命的向前追。等我离开时，那个男孩刚跑完。男孩显得有些不服，但我看到周围的人的惊讶表情和称赞，我对自己充满了自信！那次我玩得很流畅，感觉像在飞！这就是游戏给我的快乐！

女孩不再是游戏的配角，而是游戏的主角，没有女孩的游戏就失去了游戏的精彩！

永远爱家的 Suki



我是红粉玩家哦，虽然算不上是什么资深玩家。大概是从 98 年开始 Play Game 关注《电软》的。也是从那本封面为“青の六号”的游戏书开始，我踏上了我的漫漫玩家路。

我们在班上成立了电玩同盟会，当时总是集体去机厅玩 KOF，比赛谁先把《BH2》翻版……只可惜好景不长，这些事情被父亲和班主任知道后，遭到了非武装的镇压，处分、记过、停课。我们的同盟会不得不被迫解体，十三名成员也只得自择去路，最后连偶尔的联系也中断了。再一起去机厅比武也成了遥不可及的梦。

去年三月我们这里普及互联网后，很多人都情愿去和不可能见面的 GG、MM 聊天。我也只能随波逐流。而在网上根本就找不到当初打游戏机的热情，在这虚幻的空间中谁都可以说自己是 KOF、生死、PE 的高手或是忠实 Fans。而对我的问题却是一问三不知。有的人甚至称自己为八神庵、克莱尔、斯考尔……

之后的之后，好友们都找到了自己的归宿：网络游戏、网络恋人。也许这就是所谓的人各天涯吧。

我也开始在网上创作一些和我喜欢的游戏有关的同人小说。为 SNK 续写 KOF2003，让我们存在于其中，也许她永远活在我们心中；也可以来一次真人 RPG。让自己进入生化危机 5 的现场，与斯蒂芙、吉尔一起共闯生死前线。或者在夜深人静的时候，搬出瞒着父母买下的 PS 来重演一次 Jill 的虎口逃生。

这样起码也算是给自己一点点慰籍。Game Girl 的心声谁会懂？

在此希望能认识一些 KOF、PE、BH、FF 的玩家或者是喜欢 Cosplay 的玩友，让自己的生活由空虚转变为充实。

联系地址：云南省红河州个旧市州政协　石晓莉（收）　邮编：661000



今日本人收到了《游戏批评之小不正经奇文共赏》立刻照上级指示，主动入厕赏之，看后感触颇深（一小时多未出，幸好家人不在，否则……）。我早就说过，我是个“老电软”，这些文章是多么的耳熟能详。看后令人顿生怀旧之感，有以下感慨：

1、电软创刊初期，有电刑室能博玩家之笑，电刑室功成身退之后，虽有不少文章也是孤坟野鬼之流，但幽默却少了些，讽刺多了些，在电软最新改版之前，电软有着小字乐趣，这小字的乐趣就像电软说的，“用手一震，拍出一粒芝麻，也能品出个味来。”但改版后的电软没有了小字，少了不少趣味，因此强烈要求恢复小字。小字在彩页可以不露脸，但黑白页上却可以出现，不要怕版式乱，毕竟我们需要一些幽默。

2、在《批评》我又见到了不少人，早的像老 D，无类，近的就有风马，S.P 这些人想当初可是《电软》的风头人物，但如今却功成身退，本人十分惋惜，（S.P 好像刚走？代我向他问好；风马呢？人在何处？）因此有一介意。在电软十周年的时候，能否招齐这些人：熏风，老 D，无类，XYM，软件动物，阿 King，S.P，加上现在的木木，天师，龙哥，特工黄，总帅，再来一张全家福，并让他们在电软说说他们离开的原因，近况及对在电软生活工作的感想，作为增刊如何？还可再请 X.Y.M 作漫画几幅。描述一下电软初期的一些不为人知的众编生活，我想一定大卖。

话说完，这本《批评》我当然会珍藏之，并作为一本教材去培养又一批电软迷，让他们知道电软是一本多么好的书，它值得你去看，去品味，去感受。

——上海　李炳臣

小字方面天师在编辑手机中也说了，重见天日应该指日可待吧？不过那确实是一项不小的工作量呢（笑）。

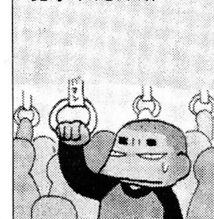
我是一名现役军人，以前在北京当兵，由于工作的需要，刚刚调到石家庄。我在北京的时候，所在的部队是空军后勤单位，管理方面相对来说比较开放，经常在连队玩儿游戏机。我呢，也不能独享天伦之乐，一不留神给带出了三个徒弟来。两个是吉林人，一个是江苏人。自从有了他们哥几个，我的游戏生涯便有了进一步的升华（嘿嘿……说出来怕把大家给吓死！）：除了看每月定期不用自己花钱购买的《电软》以外，由以前的 GBC、PS 和一台老式 6 寸黑白小电视的封建主义社会，一步就跃入了 GBA、DC、PSone 和一台 14 寸 SONY 彩监的共产主义社会（至于 PS2、XBOX、NGC、小画仙应该算得上是新新人类社会吧）。从此以后，在业余的时间里，连队的杂品库便成为了我们的秘密活动中心。说到杂品库，那里面真是乱七八糟，我们竟然还自我感觉良好，美其名曰——神圣的革命根据地（我倒）。

俗话说得好：“好景不常在，好花不常开。”这是一点也不错。他们在去年 11 月份都相继退伍，我特伤心。这其中的道理谁都明白：当兵都是来自五湖四海，真能找到一个和自己性格相当，志气相投，臭味相同的朋友，还真不好找，更何况是三个了。

现在我调到了石家庄，成为野战军一分子。这儿管得可严了，别说玩儿 PS，每天能玩儿一个小时的 GBA，就很不错了。现在回想以前，可算得上是一种享受：我们几个在军事训练时，模仿斯内克超酷的回避动作，也常常会把战友们给看呆；在饭堂吃饭时，模仿丧尸咀嚼尸体的表情，也常常会恶心的我不敢吃手里剩下的半碗米饭；在部队文艺晚会跳韩国街舞时，附加上几个舞拉拉的超炫舞姿，也常常会迎来台下一片激烈的掌声（夹杂女兵的尖叫）……

能不能借家里一块儿地给我，现在不是实行责任承包制吗？我一点也不霸道，只用一个月，下个月肯定还你。我主要就是想借“家”来思念我的三名战友（他们一定会看到的。因为我们都养成了坏习惯，几乎每天不看电软就不舒服，从而时常导致“一本电软四人看，翻来翻去书变烂”的悲惨事件），我想对王亮亮、马可、胡自清说：“我很想念你们，我不会忘记我们在一起的时光！”

我的地址：河北省石家庄市 六六四四零部队八十三分队　杨风华（收）　邮编：050081





天下一家●林荣侃（地址：中国广东省湛江市赤坎区南桥南华景公寓翠华阁 8A　邮编：524043　留言：结交天下 RPG 迷）●张扬悟（E－MAIL：sega0615@163.com　QQ：124942077　留言：喜欢莎木的朋友请联系我）●孙大成（E－MAIL：gamefanssun@163.com　QQ：95139744）

俺现在真的是很困惑。我一直是把游戏视为放松休闲的娱乐手段之一，可一旦把它与狂人激情相比较，我顿时觉得原来打游戏的门槛也是这么高。难道娱乐也是这么困难的吗？

不否定在一部分玩家中有一些人纯粹是以此来作为炫耀的资本，仿佛是在展现自己的水平有多么高。但如果连打游戏都要带上这一层色彩的话，那我们还有什么乐趣可言呢？打游戏不是为了消遣，是为了更好地满足我们内心中日益加剧的竞争意识？这就是打游戏的目的吗？

——上海　毛俊恺

最近有毛读者这样想法的来信挺多的。其实这是一个很简单也很容易解决的问题，因为很多人玩游戏都有自己的一套玩法、思想，所以也希望别人能够同意自己的看法。这是人类的天性，大到国家政治，小到私人饮食，都透着这么一股"自私"的味道，这很正常可以理解。

顺便说说很题外的话。这次世界杯韩国的成功到底是靠运气还是靠"私下运作"呢？有的人破口大骂哨子心黑，但也有人欣赏韩国人的拼搏精神。所持不同观点的双方在网络上的剑拔弩张应该说很好的体现了前面所说的。

如果能够想清楚这些，我想毛读者是不会为这些琐事忧愁的吧？因为家用游戏也是一项很个人化的娱乐。

能够有自己的观点并坚持的人很多，但能够将自己的思想不强加于人的人恐怕就很少了。

最近我发现游戏能改变一个人的命运。我是一名中专生。上了两年我终于等到了要分配。听说这回来的是松下电器公司来要人，我很高兴 。在填应聘表的时候有一个空让填个人爱好。我填上了画漫画，刚想填玩电子游戏，突然我停住手没有写。我真怕人家公司会瞧不起我。到了面试时我非常紧张该回答的问题并不流畅，而且应该说的客气话也都忘了。面试完毕之后，我遇到了我们班里的一名同学，他也是《电软》的老朋友。他说他把爱好玩游戏告诉了人家。而且面试老师还问他，Play station 是什么？他说是 PS、索尼。还又说：你知道哪些主机？他把自己知道的全说出来了。面试的老师还夸他是高手。他跟我说这回面试没有问题，他那心喜若狂的样子真是可笑。

两天后，面试成功的消息并没有落到我的头上。30 个同学走了 6 个。其中就有他。我真后悔没有写上 Play Game。他跟我说了，刚开始他也非常紧张，后来谈起 Game 紧张就完全消失。失去了这次机会我也很难过，真的。

所以我认为 Game 可以改变人的命运。

——天津游戏迷　张嘉喜

张读者所说的应该只是偶然吧？我认为松下只所以会挑选张读者的同学，应该是更为看中他的个人能力，录取与否并不是看是否会打游戏。不过风林并不否认游戏可以改变人的命运，不然在这里主持闯关族的家的也许不是风林呢！

其实自己的命运是掌握在自己手中的，只要你努力去争取。

6 月 28 日，我买到《电软》7 期。6 月 29 日发现以下丑行：97 页，《世界足球胜利十一人 GBA》的评论，作者是湖北 DDD。这篇评论，我可以肯定是抄的，原评论是 XXX。随后作者 DDD 又东拼西凑，完成了他（她？）的这篇评论，可能唯一作者 DDD 原创的就只有那句"游戏画面亮丽，明快"。要是这样就让他得了稿费，那我下次也抄，骗稿费好了。

《电软》中发生的抄袭现象可谓由来已久，以前就有很多抄秘技，抄画的，而现在还有抄评论的，虽然这是第一次发现，可我想《电软》应引起重视。抄袭，可以说是作者素质不高，另一方面又反映出《电软》打击不严，不知道以前《电软》对类似文件是怎么处理的，不过希望《电软》对这件事严肃处理，还我一本"干净"的《电软》。

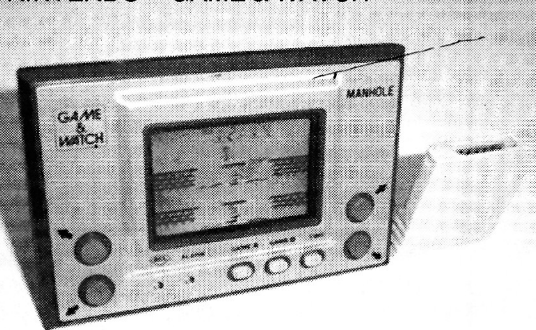
建议解决方案，①成立"打假办"，开办"假"名单。②凡有抄袭行为的，三年内不得在《电软》上发表文章，中奖也没他的份儿③把抄袭者的实名登在"假"名单上，让他"遗臭万年"④退还《电软》稿费，并赔偿损失，⑤赔偿每个看过他拙文的人损失（主要是精神上的）。

——《电软》"打假办"实习生　谭非

的确有读者向风林反映了这次的评论抄袭事件，我们会在核实后停止稿费的发送，同时不会再采用该投稿者今后的一切稿件。

对于谭读者提到的"抄"秘技和"抄"画稿一事，前者是属于游戏厂商发布的消息，而不是个人原创，还谈不上抄袭；后者如果是临摹日本原画的话，还是允许的，但要视画稿水平而定。

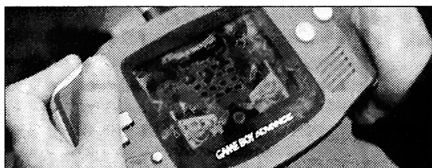
NINTENDO　GAME & WATCH

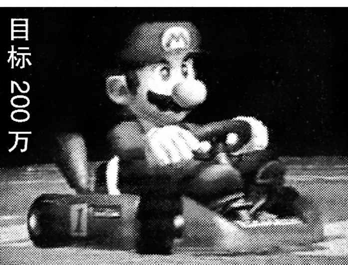


对游戏而言 时间永远是停止的

许多"家人"都说现在玩游戏的女孩太少了，少是少了点但没你们说的那么严重。我在机厅的一次见闻大约能回答这个问题……一天我和几个女同学去机厅 PLAY 但一进门就得到了特殊的目光看着我们，像在看稀有动物一样。这种目光叫我们非常的反感，也就是为什么女孩不喜欢去机厅的原因之一。好不容易找到 97 空位，平日在家里苦练 97 的我果然见了成效，K.O. 数人之后忽然有一只手伸了过来，顺便还带来一根烟……"你好厉害啊，要吗？"……我头也不回的走了，之后我再也没去过机厅一回，难到会玩游戏的女孩都是会抽烟的坏女孩？？这可能是女孩不去机厅的最主要原因吧。机厅不适合我，还是坐在我自己的床上，抱着可爱的 kitty（现在想换个光头风林娃娃^-^）继续我的 FF 吧……

——静儿



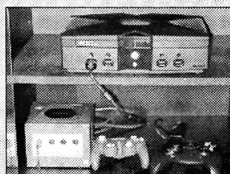


←GC 真正期待的游戏还没有出动，她的身影会出现在年底的展会上吗？

玩家情报网

你有新发现吗？你有充满个性的游戏生活吗？如果你想让大家了解你的这些新奇发现的话就快来信吧！

■我看游戏机的摆放位子： xbox 摆放在客厅最为合适，xbox 的体积很大，客厅的电视是最好最大的，xbox 可以 4 人一起玩。ngc 摆放在儿童房最合适，样子外形都十分适合，一下来了 3 个朋友也可以一起玩，游戏超适合儿童玩。ps2 放在卧室最好了，现在的卧室一般不大，ps2 可以竖放，节省空间，游戏各种类型都有，文字类的游戏多，躺在床上玩的效果一定不错。（北京/ 褚江）



■GBA 电源响的问题： 7 月有位读者说他的 GBA 总是"嗡嗡"想，依我的经验看应该不是机器的问题。如果那位读者使用国产 AC 电源的话，就应该是电源的问题，我也经历过这样的事。我建议他买一个质量好的电源。**（读者/廖志斌）**

■GBA 版古惑狼： 最近购得《古惑狼》，画面令人吃惊，是那种纯欧美画风格伪 3D 视觉欺骗性的结合体，虽然难度不高，但趣味性不减，搞笑十足。特别是通关后出现的时间模式，追加了加速跑，速度感十足，本人已破前 14 关最高记录，其中第一关已 19 秒 9 的成绩拿下，超过最高记录 2 点 1 秒，我自认为这已是最高记录，如有人能破请受小生一拜，本人 QQ：28106860 希望结交 GB 玩友。

■GBA 电池： 看到《电软》第 6 期《家》的介绍，我认为玩家对镍氢电池使用有误，其实镍氢电池与镍镉电池一样，同样有记忆效应！只是不如后者那样明显罢了，但在使用一段时间之后同样需要放电，只有超级贵的锂离子电池才没有记忆效应！价格方面超霸 1300 毫安的电池不同地区、城市之间有价格差异，就是在同一城市的不同地区不同价格，我曾在西安以 46 元的价格购得超霸 1300 毫安的电池 4 节（绝对正品）！！！！另外：真电池份量也比假的重许多，这也是一种简单有效的辨别方法。至于充电器，我推荐劲牛，型号是"KN－003"、"K－5060"或者干脆用超霸原厂电池自带的充电宝。有些地方能买到三洋的"one hour"系列则更好，但要注意：它只支持 110V 电压输入，所以需要配合 220V 至 110V 的转换器使用。（王子龙）

天下一家●张铁良（地址：丹东市边防巡逻艇支队　邮编：118000　QQ：66565194　留言：结交军营内外的玩友）●刘鸿飞（地址：唐山市卫生学校 2001 级临床 4 班　邮编：064000　QQ：86095209）●梁文富（地址：广西蒙山县民主街 24 号　邮编：546700　QQ：50213051）

玩家快书

索尼听了别生气，游戏站二不怎的；
多亏品牌有人气，日子混得还可以。
魔盒销量不景气，赔本贱卖没人理：
微软实在没运气，比尔迟早会放弃。
山内最近很晦气，方糖卖得不如意；
老任还是有底气，掌机照样赚暴利。
世嘉确实有勇气，蚊香停产卖游戏，
香山千万要争气，他日定能重崛起！

——QQ66805083

玩家趣闻

6月10日所遇：

今天到常去的机厅，作战5分钟后BOSS接到一紧急命令，随后把电闸拉下。四周漆黑一片，年轻的战友马上大呼："同志们！阵地已失守，立刻转移！"一阵骚动……漆黑的四周变的空旷，基地只剩6人，10分钟过后，基地供电恢复，早已习惯这些的我们对视、苦笑……几分钟后流失的战士逐渐返回，一切恢复旧样。

这是每星期都有的不定时检查，可BOSS总可以在这个"不定时"来临前采取措施"关门大吉！"，我不知道我想表达的是什么，也不知道可以表达什么，以前有太多太多的人骂过、叹过，再多我一个也没有意义，毕竟国家不会为我们这些喜欢游戏的人所改变，但我们只有跟随的份吗？

——白乌鸦



之所以给你写信是因为我是电软的老fans，发觉风林越来越偏向GC了。我非常高兴！每次买了电软肯定先翻到"家"，因为现在这里已经成为了GC乐园。对于我们这些任饭，简直连连高呼："噢！玛咪呀！"或(Hi！Mario！)

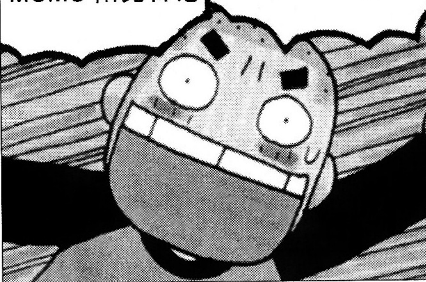
我很喜欢木木的玩GC两三话，那简直就是GC的专属广告，Thats very perfect！坚决鼓励！希望风林继续把玩GC的有趣经验写下来，像6月那期中的开机按Z键听另一种开机音乐，要不是你告诉我，到现在我还只知道按A键让标志动一动呢！

我的梦想就是把市面所有的GC软件集于囊中，不过，Money嘛……确实现在有好几款我还未买，比如"Pikmin"、"动物番长"、"VR射手3"等等……我都想要啊！虽说现在GC软件价格不菲，一般人很难承受，但我还是希望GC这种无D版情形保持下去(啊！你瞅你瞅，有些D版user又在掐我啦！)我并不是站着说话不腰疼，我也不是什么有钱人的孩子，但每次看中什么Wonderful game就拼命地攒钱(重复攒钱，再重复……)四百多一张的8寸盘就在我几个月节衣缩食下诞生，当拿到它你则会格外爱惜，不会将它乱丢；一本不厚的说明书翻来覆去地翻，好像能发现什么隐藏内容。对于任天堂而言，无疑利益会更大，设想一部没有D版软件的主机，其它厂商是否特别愿意为它开发游戏呢？获利益最大的无疑是任氏本厂及其它软件商。所以，如果你真是一个任饭的话，那就攒钱买正版软件吧（含GBA）哪怕一年才能玩到几款精品游戏。

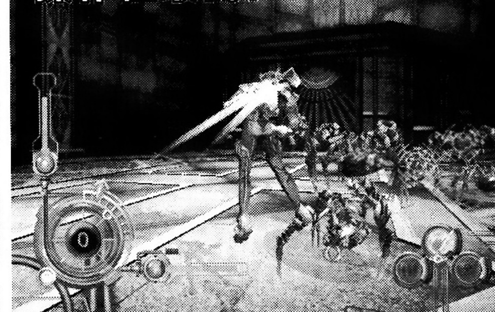
作为玩家我有许多问题请教风林：(1)听说GC日版经改装可以读美版碟。这是怎么回事？对主机有无影响；(2)我一个原装手柄没带电拔插也没摔，买回没多长时间就不震了，刚开始还微微余震，但现在一点也不震了；(3)请问怎么更换GC那块黑色原盖？(4)一直很喜欢SS上的"光明力量Ⅲ"，现在GBA上出现了最新作，那么会不会在GC上制作续作呢？(5)传闻GC《星际火狐－恐龙行星》延期了，是吗？(6)传闻GC《生化》销量多少？为什么没能和《FAMI通》的评分成正比呢？

风林并不否认非常喜欢GC，但自己还是希望可以一视同仁吧！多了解一些没什么不好，在这里可没有什么派别划分(笑)。本月"马里奥"即将发售，如果可能的话，可能在下期开始连载"MUMU阳光日记"，如果抽得出时间的话。

1、GC玩美日版碟是很早的技术了，改装起来非常简单，在北京改的话，合理价50元。如果可以买到美版游戏的话就不妨改一下，使用起来很方便，而且对主机没有任何影响。除了要拆机一次外；2、风林从SFC开始就带电拔插手柄，但还没有遇到过问题，虽然不提倡带电运做，但实际上并不应该有问题；3、玩家可以自己动手设计一个啊，实行起来并不难，不过颜色能够配得好看吗？4、前段世嘉在股东大会上已经发表了光明最新作正在好调制作中的消息，虽然未表明机种，但GC上有一份的机率却是最大的；5、具体发售日未定，不过在9月前应该会发售；6、GC目前累计销量20万突破，已经完成CAPCOM的预计目标。其实《FAMITSU》的评分对游戏的实际销量并没有什么影响，例如PS的"海贼王"。只当是购买参考而已。







我96年2月开始读《GS》，不知算不算老玩家，现在若干问题一问：本人最喜欢的游戏都在XB上，如JSRF、莎木、MGSX……尤其是JSRF，只是不知JSRF究竟如何?如果你说一句好，那我就买XB了。另，XB买日版还是美版好？日版刮盘情况如何？XB直读情况如何？最后，我想说支持SEGA，坚决不随大势。但是BANDAI君，你为何不为XB做高达游戏(看看《铁骑》的画面(汗)?(本人只有DC と GBA)

曾写信几封，未果，望答复！(拜谢)

——江苏　史立强

本来不应该在这里回答这些问题的，不过风林倒是想把自己玩XB这么长时间的感受与大家分享一下。确实，XB性能的强大从打开主机的那一刻就感觉到了，同时XB给风林一种高贵的感觉(太沉了？？)，尤其是限定版的外观令人感觉出奇的硬派。

游戏方面，就目前所发售的游戏来说，个人第一推荐"武装女神"。近似变态的难度，操作手法要求极高(说是史上最高的操作要求也不过分吧！有机会的话希望能够为大家介绍一些相关制作人的访谈，值得一读)，记得当年打ROCKMAN、骨头先生等公认技巧型ACT也没感到这般困难。游戏中的一些关卡敌人之多之猛有时会令你寸步难行。本作绝对是购买XB主机的玩家一定要挑战尝试的一款劲游戏，其中的加速秘诀颇值得玩味。

其次就是JSFR了。虽然这一作总体要比前作要简单，但随着场景的扩大，无形中也会令不能适应3D的玩家感到迷茫。不敢说是CS技术的最高杰作，起码在GC"塞尔达"推出前还没有游戏的动感效果能够超过JSRF。

最后是HALO了。以上这三款游戏，风林都可以也乐意给打满分，希望大家都试一下。

XB目前是否值得买呢？答案显然是肯定的，唯一需要想一想的，现在是购买的好时机吗？根据截稿前掌握的情况，XB在国内的价格还远没有达到合理的水平，也都保持在2000左右，而在香港市面的价格已经调整到1700(港币)以下，因此可以说还有不少下调的余地。是否要等就要看各位的实际情况了，对于史读者，喜欢就不要犹豫了。

版本方面推荐日版，虽然美版游戏更多一些，但凡是大作也会在日本发售，而且难度等方面也更为适度，合亚洲人的胃口。刮盘方面据观察还没有改进，虽然每人情况不同划伤情况也不同，但抽屉式出仓就难免会刮伤，只要保持仓内清洁以及放取小心，应该不会造成太大损失。另外一些情报在闯家第一版已经提过，在这里就不多废口舌。

想买的话，还犹豫什么呢？

■主机快报：暑期已至，各主机出乎风林意料的全部大幅涨价，之猛之快乃历年之最。尤其是最冷门的XBOX居然从2000上涨到了2400之高，令人咋舌的同时，也只有感叹：BOSS心黑……希望不好出手的朋友不要勉强。



君子与小人

■莱因之声

第九期《电玩新势力》出版的不是时机，赶上学生考试，加上天热酷暑，洪涝灾害，是真真正正的图书淡季。许多学生读者为了怕以后买不到，都是考试当天专门出去买的"点心"，诚心可感。不过虽然是图书淡季，虽然赶上考试，虽然天热难耐，"点心"卖的仍旧不错。数量不但没有下降，反而比第八期有大幅增长，可谓"逆风飞扬"。在目前极为清淡的图书市场中，说是一枝独秀，虽不中不远矣。

因为读者回函距《电软》截稿时间较近，看过的信相对较往期少。从来信看，读者的反映不如我们预想的热烈。首先是FF Ⅺ长达7分钟的CG，史克威尔花了大价钱，大制作，无论是技术水准，观赏度，场面的气势磅礴都是目前游戏CG的巅峰之作。"点心"也把它作为"主打曲目"。但从反映看，似乎并没有成为读者的兴奋中心。随刊附赠的四张一套FF Ⅺ名信片，无论画面、制作、纸张都非常精美，很有收藏观赏价值。但不少读者评为一般，当然也有很多读者异常喜爱，在满意前面加了好几个"很很很"……

就莱因的个人倾向，那四张名信片是我最喜欢的。不过作为编辑，读者的喜爱才是最重要的。如何最大限度地满足读者的要求，这是莱因要不断学习的。

有位读者对说明书内容太少表示不满，他责问：我是买书还是买光盘啊！问得莱因有一点发愣。噢，买《电新》应该是冲光盘去的吧！否则买《电软》不就齐了。当然最好"一块儿电死"算了（笑）。

吉林读者杨启峰对分两次刊登日本VF4大赛"凤凰诞生"有意见，他认为《电新》强迫买卖，乱搭配，不如直说你必须买《电新》第十期就完了。

莱因虽然每天绞尽脑汁让读者"上钩"，不过凭良心说，这种"卑鄙"想法倒没有。而且即使有，大概也会无效吧！因为"铁"在仁兄手里，你该出手时不出手，总帅一点脾气也没有。一般而言，每个栏目都有一个时间限制。它既决定于内容的多少，好坏，也决定于"看官"的忍耐度。像风林兄人气度乱窜，但"闯关族的家"不可能像龙须面一样无限抻长。这是杂志的特性。杂志嘛，就是杂。当然这个杂不能是"杂质"。就《电新》这种光盘杂志而言，一个游戏，一个节目，一般不会超过5分钟，像FF Ⅺ 7分钟CG应该是比较特殊的。另外还要考虑读者的口味，VF4大战赛你可以看50分钟都不烦，但不喜欢FTG的"看官"就会骂娘，就会"跳票"。讲了这么多，是希望大家都能以"君子之心度小人之腹"，多宽容，多批评建议（这也是宽容的一种表现）。莱因呢，当然是以"小人之心度君子之腹"：快掏钱，快呀，还犹豫什么，快……（奸笑）。

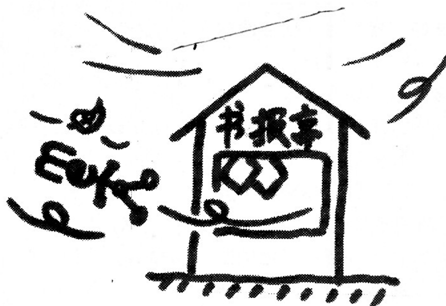
对《电新》的详细评论请看《电新》第十期，八月五日出版。八月五号，记住。喂，别八月十号再买。这一回是铁定日期，狼真的来了。

买电新的日子 2002·7·6

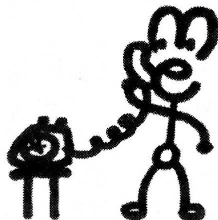
■上海　闵行



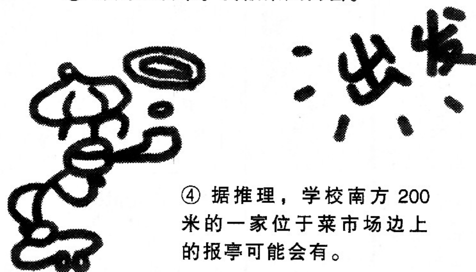
① 7月5日，冒着台风去买电新。为什么买电新的日子总这么悲惨？



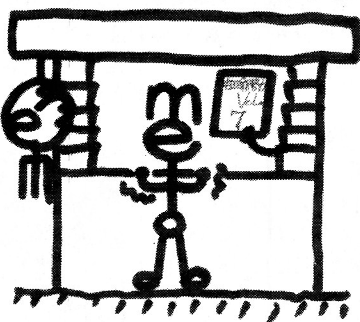
② 可是还没来。我欲乘风而去。



③ 今日接一友的稀有电话，托我弄点心 Vol.7。



④ 据推理，学校南方200米的一家位于菜市场边上的报亭可能会有。



⑤ 成功！老板从隐蔽地方搜出一本——最后一本，递给我。拿在手里真有种淘到金子的感觉。

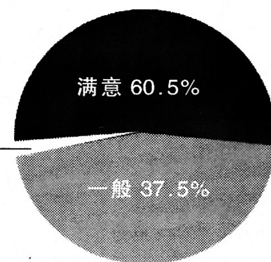


⑥ 好友拜我为神人。

《电子游戏软件》第7期读者调查

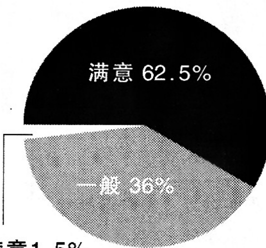
第7期《电子游戏软件》杂志大1开特型开本，52面彩页，80面黑白，附赠16面全彩《暑期购机指南》，定价8.40元。

●总体上是否满意



■一句话评论：本期满意度有所下降，是因为没送CD光盘吧！（笑）

●对"暑期购机指南"的评价



■一句话评论：满意度比起第6期CD光盘的72.5%整整下降了10个百分点，不过不满意度下降为1.5%。

●以上调查数据为随机抽取200位读者回函表统计结果。　●以上数据仅供参考，并不代表某种意见正确与否。　●谢谢广大读者热情参与。



洛克人 EXE2

国产最强 GBA 攻略,图文相关

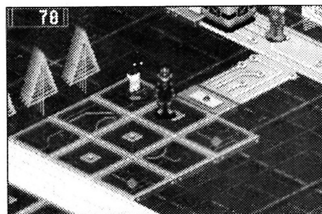
文/南昌 严俊 EXE
责编/XTT13★41

洛克人系列史上第二款原创 RPG 游戏。在前作的基础之上各方面再做强化,达到另一高度。其完全动作化的战斗系统是本作的最大卖点。可以说本作有两大主角,秋原小学的光热斗和在网络世界中驰骋的洛克人。本文结稿前，CAPCOM 官方最新消息称洛克人 EXE3 锐意开发中，现已排上发售日程。强烈期待。

GBA	厂商:CAPCOM	类型:RPG
	发售日:2002.12	售价:4800 日元

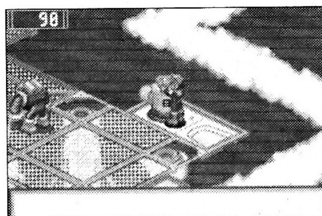
雅伊托·蒸气浴

第一次 WWW 事件平息三个月后。秋原小学五年级 A 组的光热斗一早就来到学校。先找教室左下角的胖子死党德加欧聊会吧。还没说上两句开课铃声就响了起来。哇!怎么小学的老师都长得和仙女似的,难怪同学们都十分“专心”听课了(笑)。课后调查课桌可以拿到一道具。然后与胖子约好回家上网联机组队冒险。好,秋原町内那栋蓝色的房子就是热斗的家。进屋后得先和妈妈打声招呼才能上楼进自己的房间（小孩子要有礼貌嘛)。来到电脑旁,洛克人会提示热斗按 R 键,进入电脑网络。一上来就会有老师给咱上三堂教学课。要好好学习(天天向上)哦。而后就是传送到网络世界中了。起初都是小喽喽兵,大可轻松前进。但商店就暂时不是咱穷学生来的地方了（泪)。一路通过传送来到指定的会合处（中央传送区域)，德加欧和美伊露的机器人都在等着呢。接着来到一光墙处接受此次的任务:寻找卡片。一红一蓝两张就在来的路上,很好找。将卡片交给管理

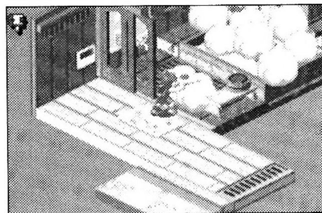


员就行了。然后下面的揭示屋会打开。信息汇集处,今后有大用。逛得差不多就可以退出电脑网络了(按 R 键选是即可)。

刚回到现实世界。美伊露急电,不会是出了什么事吧!?热斗匆匆出门，到町内的黄房子门前与死党他们会合，德加欧二话没说就先冲入屋内。热斗紧随其后。浴室内,德加欧被浓烟困倒在地。热斗拨开浓烟终于找到了墙上的控制开关。按 R 键进入这里的电脑中。一上来就有蒸气机关。之前会有人告知,并先以身试法演示一下中招的后果（感动啊)。走到德加欧机器人处，打开这里的蒸气开关,再利用蒸气跨到对面



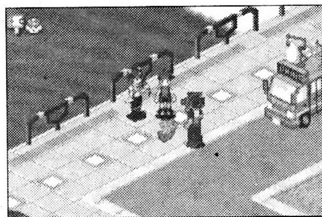
将控制台修好。把受困的德加欧救出来。又修好一个控制台将挡在上楼处的烟雾灭掉。热斗随即奔上二楼,本想找点灭火器之类的东西。但翻箱倒柜只在卧室的柜子里翻出一把日本扇子,没办法,先凑和着用吧(汗)。热斗这疯子管他三七二十一,拿着扇子就直奔浴室而去。竟试图将烟火扇灭，动作酷似千两狂死郎



(暴笑)。而后打开两处蒸气开关传送与 BOSS 对决。此鸟 HP300,只有区区三招而已(三板斧)。不难对付,轻松摆平。战后将最后的总控制台搞定。总算是把雅伊托从浴缸里救(捞)了出来。

B 级别·考验

与躺在床上的雅伊托对话可得到赠送的道具。来到德加欧家(黄房子内)，可以和他单独对决。这厮 HP300,一身蛮力,且速度不慢,善使大门系地雷震。可比 BOSS 难对付多了。胜之可得道具。差不多也该回家睡觉了，否则妈妈要打 PP 了哦。热斗带着他的战利品回到家中，做他的美梦去了(调查床)。一觉醒来,今天休息,上哪儿去玩呢?不如去山上郊游吧。这主意不错。热斗来到了学校,找到了正用功 K 书的美伊露。但热斗还没开口约人家就被赶出来了(汗)。没办法,自个去玩吧。热斗随便逛了逛,实在是没啥好玩的啊。不如坐地铁到爸爸的研究所去走走。



热斗随即来到地铁车站，先到自动售票机前买了一张车票（先进啊),然后就可以进入站台上车了。出站后，看到有电视台正在做现场报道。热斗也跑过去凑凑热闹可挑战一青蛙怪。战后可拿奖品。研究所内和服务台的漂亮姐姐对话选第二项可得道具。热斗决定去混个什么级别玩玩。从右边的楼梯下到一楼。报名后进入考级房间。咱就先来个 B 级吧。R 键进入电脑考级程序。一上来与考官对话就进入战斗。连续五场车轮战。揭示板又大量更新消息了,快去看看吧。在中央传送区域，右边的传送点现在已经打开了。路上有个网络商人再往下就会碰到委托人要洛克人帮他夺回失物。强盗则在从热斗家网络就能到达的路上，找了半天终于发现了一个红盔甲面相极恶的家伙。此人见



洛克人上前盘问马上露出了狰容动手开打。将其制服后把东西交还给物主,然后再去考官接受车轮战。得胜之后就可以正式获得 B 级别的称号了。好,该回家睡觉喽。而与此同时热斗的死党兼宿敌伊集院炎山也来到揭示板处……

夏·郊游

次日一觉醒来，热斗整装来到汽车站，和死党一行四人登上专线巴士前往风景区旅游。而此地风景自是怡人养眼。但没走两步上山的去路竟然被一群蚊虫所挡，这岂不扫了大爷的兴致。此时大家一合计先到顺数第十题松树上掰了一根松树枝。又在溪水边的第二块石头处和溪水的源头(上边的)找到点火道



具，再来到蚊虫处选择第三项用火点着松枝形成火把将蚊虫驱赶走。但没有走两脚又冒只狗熊把路给堵了。热斗绕到瀑布后面找到探测器(调查)。来到狗熊处一照，哦，原来是只机器熊。进入其电脑程序中击败 BOSS,狗熊就乖乖的一边去了。总算是到野营地了。雅伊托他们正准备着烧烤食物,但没带齐调味料。热斗只得厚着脸皮到其它的游客那里去借了。东拼西凑好歹是弄齐了。好,可以烧烤啦。

但此时突然从远处传来一阵巨响。热斗走过小溪直奔事发方向去。热斗来到研究所旁忽然 CALL 机响了,营地此时已遭人袭击。热斗又直奔营地。来到溪水旁边时居然发现一定时炸弹，立刻进入其程序

中。这里有很多路都会被炸断，一路绕道总控制台将其关闭。接下来一个目标就在营地上游客的行李里。而这里的战场中将随机放置炸弹，千万不要让敌人攻击到炸弹，否则将引爆。热斗紧接着又在瀑布后面发现了另一枚炸弹。在排除三颗定时炸弹后，热斗在风景区出口处与眼镜男对话，选择 1.3 项进入程序。一番拼杀在总控制台与 BOSS 会面了。此战实乃关公战秦琼，洛克人 VS 炸弹人。此断在其不动时是全身无敌。只有出招的时候才有攻击他的机会。而且在 HP 低于 200 时候双线攻击。最后炸弹人在其三秒钟倒记时后粉身碎骨了。



A 级别・考验

热斗回到自己房间进入网络。来到一丁字路口时，路被挡住了。调查



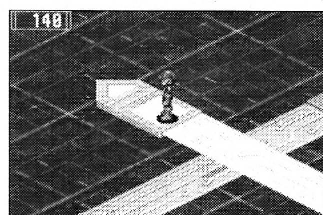
后发现此处必须 A 级许可才能通行。乘地铁来到研究所。而报名处说



是要先完成一旁依赖揭示板上的三个委托任务才行。另外在研究所的大厅内有一个戴着面具的白衣人，对话可挑战之。

1 号任务的委托人在秋原町。在地铁出口处一个戴眼镜的男子。他要热斗完成的任务是找到秋原町的三个目标，并干掉他们（买凶杀人？）。热斗首先来到秋原町的中央公园，两个男孩正围着一机器人玩具(高达？)。上前进人，在左上角找到了敌人。然后来到德加欧家里，进入联机的 GBA 中。而现在又可以再次挑战德加欧了，但这次他的强力机器人，则不会再让洛克人轻易得手了。除了地雷震之外，还增加了一招威力极大的飞行钢拳。最后一个目标在秋原小学的教室黑板里。热斗再次来到报名处时依赖揭板处，发现已完成的委托任务前会由 NEW 变成"济"的字样。

2 号任务委托人在网络里。热斗随即来到研究所的大厅里，从墙上的电子板进入。在中央传送区域右边那个传送点进入，这里的从前被绿色机器人挡住的通道现在可以进人了。再走左边那条路绕到中央传





送点进入另一个商业区。到最下方找到中间那个红色盔甲的委托人，而他要洛克人帮忙到研究所大厅内的电话亭里打倒一个人并把得到的道具拿给他。进入电话亭将道具抢到手。再把东西交还给委托人就算是完工了。

3 号任务的委托人在营地的小溪旁。即刻启程来到风景区，她的条件似乎比较棘手，慢慢来吧。营地里的那两台烧烤机，路上的机器狗熊以及瀑布旁的那个机器人卫兵，都可以进入拿道具的。其中就有 HP 上限 + 20，千勿错过。接着乘地铁回到家中进入电脑，找到所有的绿色人对话，宁可错杀一千，不可放过一个。经过地毯式的搜索找到要找到的人。再返回营地交差。热斗回到了依赖揭示板处，三个“济”字样全齐了。

与报名处对话进入考级房间。一上来先就要将网络中的两个恶人打

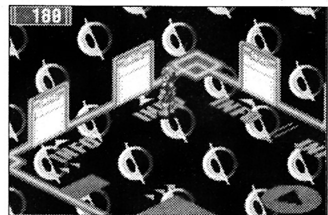


倒。第一个在去新商业区的路上，紫色盔甲人。第二个则在去中央传送区的路上，同样是穿紫色盔甲。在击败了考官指定的两个恶人后，迎接他的定级战(期末考试？)。经过一番苦战后，热斗终于得到了 A 级别的称号。 现在可以去到那个需要 A 级别才能通行的丁字路口了。打开左边那个通路继续前进。一路来到中央传送区域。走下面的传送点。这里竟空无一人。路上所到有一种异样的声音。寻声而去最后发现声音是从门里发出的。热斗给洛克人加满 HP，做好心理准备迎接突发事件。进门后果然遭遇劲敌：洛克人系列的老对手剪刀人加托玛索。也是游戏进行得到现在唯一可以称得上是 BOSS 级的角色。此人 HP600，拥有剪刀的附属攻击，加上他的飞行道具组合时常会将洛克人逼入绝境，所以如果万一要做出两难的选择时(吃混沌还是板刀面)，宁可往杀伤相比较小的剪刀上送。只要熟悉他的套路，胜之也非难事。将剪刀人搞定的同时似乎在研究所里发生着什么重大事件。

敌・入侵事件

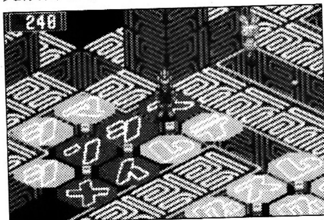
热斗回到秋原町家中。爸爸发来信息叫热斗速去研究所。值得一提的是，街上的电视台报道处又可以再次挑战了。而在研究所内此时也放置了卡片交换机，好好利用吧。热斗发现在大厅内的电子板前围着一群人，出事了？热斗按动一旁电梯开关(调查之)，来到右边的办公室。与爸爸的交谈得知有人攻击了电脑，并让热斗进入网络到揭示板去寻找维修道具:BAT 的消息。热斗来到研究所大厅进入到被人围观的电子墙中，到揭示板屋内第二块揭示板上发出寻找 BAT 的贴子。等热斗再出去转了一圈回来看揭示板发现有人回了信，并从中得到了一点线索。此时要再次出去逛几圈，这次再来揭示板时必须和门口的管理员对话，进屋后还是在第二块揭示板上会有来自秋原町的最新消息。乘地铁返回秋原町，在中央公园找到发贴人并得到道具。然后再去营地，上方的帐篷前的美眉处拿到另一道具。紧接着热斗又赶回研究所进入网络在新商店地区。在左下角处的紫色盔甲人那里再得一道具。将三件道具合一。

再次来到与剪刀人对决的那个房间。使用道具将光柱门打开进入。总算是得到了 BAT。但竟触动了报警装置。眼看大势不妙，让洛克人原路返回。但每走两步就遭到网络警察的狙击。没办法，总不能束手就擒吧。只有硬着头皮上了。顶过四波狙击后就可以 R 键直接逃出网络世界了。热斗带着 BAT 程序到爸爸的办公室。通过一番紧急修理，电脑程序总算是暂得以缓解。大厅内电子墙前围观的人也松了一口气。与第一排右边那人对话可得道具。但事件远未结束。当热斗再次从大厅的电子墙进入网络，正中央站着一个奇怪的家伙。上去与之对话，正乃 BOSS 无疑。在其不攻击是全身无敌的，毒盾几乎可以防御一切攻击。只有手榴弹和扇型光剑才对之有效。



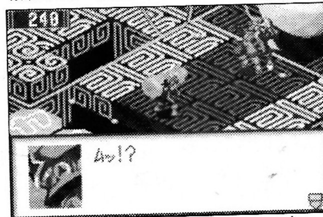
将其消灭后再去爸爸的办公室左侧尽头，打开电子门进入主机室。发现主机正被人控制着，路上也被电墙隔离了。第一层电墙多亏三位管理员合力才破解，但再往里的第二层就束手无策了。该洛克人出手了。一上来这里的通路上分布着四个机关，必须按照一定的顺序踩动才能通过。第一道机关破解方法是:南东北。机关变绿即告成功。红色为失败。第二道机关共有三行 9 个踏板，正确走法为：顺数第一行 3 号，第二行 3.2.1 号，第三行 1 号（此后简称）。在迷宫内数战后，洛克人会根据玩家的习惯战法进化一次属性。笔者是雷属性的黄金洛克人，特点是攻击力强，拥有蓄力气绝弹，暴爽。第三道机关顺数第三块，然后还

是第三块踏板。顺利通过机关后找到控制台，但敌方也杀到，好在三位管理员赶到掩护洛克人先走。紧接着热斗又来到下一道电墙的控制台，伊集院也会赶来助阵。这里第一道：一 4，二 4.3.2.1，三 1。第二道机关有两种方法去拿道具：一 3，二 3.4。破解机关：一 3，二 3，三 3.2.1。第三道机关：一 5，二 5.4，一 4.3，二 3.2。一 2.1。二 1，三 1。成功破解三道机关后找到控制台，敌方忍者也登场了，有伊集院顶着，洛克人可以先脱身了。



在破解最后一道挡路的电墙后终于到了电脑主机前。这里两侧四组踏板为一个机关。南部第一组：二 3.2，三 2。紧接着东部那组：一 3，二 3，三 3。然后是西部那组：三 3.2，二 2，一 2。最后是北部最后那组：一 3，二 3.2，一 2.3。第二道机关：一 1，二 1.2，三 4，四 4，五 2。第三道机关：一 2，二 2.3.4。三 4。第四道机关：第一二三行全是 2 号，四 1.2.3。第五道机关：全部 5 行 2 号踏板。第六道机关 3 号。第七道机关：一 1.2，二 2，三 2，四 1.2.3，三 4，二 4，一 4。第八道机关：一 1.2，二 2，三 2，四 2.3，五 3。第九道机关走法：一 1.2，二 2.3，四 1.2，五 1.2，六 2.1。第十道机关：一 3，二 1.2.3，三 1.2.3.4，二 4.5，三 5。第十一道机关：三 1.2，二 2.3.4，三 4，四 4.3，五 3，六 3，七 3。第十二道机关破解法：一 1.2，二 2，三 2.3。在成功破解最后一道机关后洛克人终于与 BOSS 忍者见面了。

爸爸将刚开发的光能火箭炮交给洛克人。伊集院也及时赶到，从后面将 BOSS 死死地抱住。高喊着热血台词：向我开炮！死了我伊集院，还有洛克人！（超感动）但就在洛克人按



下发射键的时候，敌方的三个傀儡竟勇堵枪眼。决战开始了。忍者攻击速度极快，必须时刻保持精神高度集中。HP 低于 300 时会放出两个影子。把杀伤力最大的光剑全部留在最后以最短的时间结束战斗。否则到时很难抵挡住其疯狂攻击。

异国反偷盗之旅

热斗终于可以回家美美的睡上一觉了。次日起床后，热斗收到一封来自 ONB 组织的 E－MALL 邀请热斗参加大会。先让洛克人进入自家电脑，到新商店区域转一圈。购入一些强力道具。另外也和管理员们寒暄



几句。而后就可以出门了。刚进地铁站又来了信息，一看蒙面人发来的挑战书，正好要去研究所。顺便也收拾他。该办正经事了。热斗来到研究所大厅右边的柜台处领取了此次出国参加 ONB 大会的身份证明卡。

随后来到地铁站在自动售票机处选第四项前往国际机场。热斗来到机场大厅后，遇到了美伊露和伊集院炎山，与美伊露对话可以连得两道具，但如果还开口要东西的话，美眉被逼得急了也是会讲粗口的喔（八枷）。热斗从左侧的安全通道进入，但在安全检察的时候忽然警报大作。经过搜身检察，原来"危险物品"是洛克人，随即被检察人员安全将其没收了。验票人员在看过热斗的身份卡后就放他过去了。来到候机厅，被一黄毛老外撞了一下。一检察随身的物品，钱包被偷。而伊集院也在大厅候机，与他对话先第二项就可以拿回洛克人。

10 小时的长途飞行后终于来到大会所在地。在机场又碰到了那个小偷，热斗一个健步冲上去揪住他就是一场海扁，战后将钱包拿回。但打的士时又碰到个黑社会，二话不说把热斗揪上了车载到目的地就一个大脚踢下车去。热斗昏头转向爬起来发现战斗卡片被盗走了大半，几欲昏倒。热斗来到街区，在一家叫做 HOTEL 的旅店住下。一进房间热斗与洛克人才说了两句，估计是心情太不好，将洛克人重重的往地上一甩独自跑到街区。热斗堵气在异国的街道上逛来逛去。在下车处碰到了留着爆炸发型的酷男日暮。一席话让热斗豁然开朗。热斗又跑回旅



馆与洛克人合好了（小孩子脾气嘛）。但就在热斗刚才负气出走后，有人溜入房来把身份卡和卡片偷走了。热斗又再次投入到寻找失物的旅程中。

来到街区，在商店门前又碰到日暮，对话可得到三件道具。在城堡门前右侧一好心的老人在得知热斗的遭遇后指点热斗旅馆旁边巷子进入，在一排垃圾箱里调查可得道具。在巷子另外一端出口处有一个黑人男孩，一打听果真找到线索。小



巷右侧篮球框处找到了那个扎辫子的黑人，将其击败后可以拿到进入小巷中部的那台录音机程序的钥匙。经过两条斜坡后再传送一次可以达到这里的中央传送区。左侧传送点进去。经过地毯式的寻问，还真有了最新的情报。返回中央区，右侧那个传送点。果然发现了两个可疑的家伙。上前盘问左边那人，一顿海



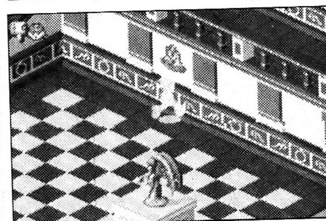
扁夺回失物。卡片的事还得再去问黑人小孩。原来卡片已被小偷转手卖到商店。街区最西端的 JEWEL 店。女老板正侧躺在床上把玩着热斗的卡片。冲上去与之理论，哪知她竟要价 50 万卖给热斗。看来软的不



行要来硬的了。在洛克人强大的武力压制下，热斗不但拿回了卡片，而且还得到了 1W 大元的精神损失费（笑）。总算是把失物全部找齐了，热斗如释重负般回到旅倒在床上闷头大睡去了。

ONB 大会开幕

一夜无梦到天亮。刚出门就收到 ONB 的信息，让热斗速到大会地点。热斗来到下车的城堡处，进入大厅，发现上楼的路竟然被木栏封死了。搞什么东东？热斗无意中发现大厅墙上那个标志挺特别的，就走过去细看，谁知竟就这样隐身穿过墙壁进入了大会房间（崂山道士穿墙



术？）。此次大会共邀请了 6 个人，其中也包括伊集院炎山。分别与他们打招呼后，大会主持人出来了。正要给大家讲解时，突然发生巨大变故，7 个人悉数掉落陷阱中。醒来时已身处迷宫。看来只有靠自己逃出生还了。热斗刚走几步就被一暗箭机关狙击，险些中招。这里就得看洛克人的了，进入其电脑程序中。里面的那道光墙必须使用在不远处得到的钥匙开启。这里有两种幽灵，一种被他碰到会减 HP，另一种把你传送回一段路程。再找到一次钥匙就可以把暗前机关关闭了。但就热斗刚进入另一间房的时候突然门全部锁上了，并且爆发了强烈的地震。而同为受邀的金发美女也被此景惊呆了。墙上有一道电控门，洛克人再度出击将其搞定。要注意的是这里会出现偷盗幽灵，而且特狠，遭其一偷，就只剩零花钱了（苦笑）。



当热斗进入一房间时突然被火炎包围，热斗拿出无线接收器扔到墙上，利用电波让洛克人进入。这里有一种幽灵，只有光剑才有效。开启两道光墙后将这里的火焰摆平后热斗继续前进。忽然发现那个辫子黑人身负重伤倒在地上。热斗见状马上跑过去救人。但伊集院见此景竟误以为凶手就是热斗。这下真的有口难辩了，只有迎战。战后黑人终于道出了事情的真相（怎么早不开口啊）。热斗按照他的指点进入里面的通道，找到了真正的凶手：竟然就是之前那个装可爱的金发美女。几经周折终于找到了并干掉 BOSS。而此次的事件也终于得以平息。热斗拖着疲惫的身躯倒在床上 ZZZ……

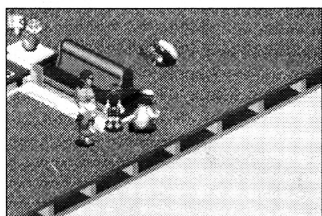
恐怖・十小时飞行

次日起床后，热斗整装前往机场。大厅内可挑战伊集院。又是十小时的长途飞行，想着都难熬啊。管他呢，先小眯一觉再说。过了会儿热斗一觉醒来。来到驾驶舱，找机长瞎聊了几句。但他这么一搅和不要紧，害的机长一分神令飞机强烈震动了几



下。热斗随即被遣送回座(汗)。这回可不能再乱来了，只能找乘客们聊聊了。热斗与 2 号机舱最后一排的绿衣男对话又得一道具。随后又回到座位上睡了一觉。这次是被一泡尿给憋醒了(笑)。先去尾舱的 WC 去方便一下再说。接着热斗又开始找人瞎聊了(真无聊啊)。还是 2 号机舱，第二排的那个秃老头一副学者模样，和他聊天到是学到了不少知识。当再次去尾舱的时候发现有人昏倒在地。热斗见状立即跑去找来医生(在 2 号机舱那个给过热斗道具的人就是)。据诊断似乎是被某种毒虫咬伤的。必须把毒虫缉拿归案(笑)。热斗又跑到 2 号机舱找到那个秃老头商量抓虫一事。秃老头想出了一很土但很有效的办法：下一个陷阱。而必备的材料是不可少的。至少得有棍子、绳子、盖子还有适当的诱饵，并最好是美酒。

棍子在 3 号机舱的老太太那可拿到。绳子找尾舱的空姐。盖子嘛，就用驾驶舱墙上挂着的机长大人的帽子将就一下吧。1 号头等舱的那个戴墨镜的阔老应该有酒，但要正确回答 5 个问题：21331。东西齐了。一并交给秃老头就可以设陷阱抓虫



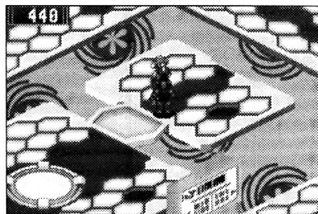
了。事后热斗又跑去睡他的大头觉去了。但没安稳一会儿就被强烈的震动惊醒。热斗没命的奔到驾驶舱。原来是飞机的主电脑莫名的出现了故障。有洛克人在一切搞定。不过这里的地形相比以前的迷宫是要复杂很多。通道内有红蓝两色光电要通过关闭其相对应的控制台才能消除。总数 14 个。成功将障碍清楚后就是与 BOSS 电磁人的决战了。HP 降到 500 时就会开始发威了。最佳武



器是光剑，先撞一下飞行道具（损血并不多），乘着隐身无敌状态用光剑和他拼。战后飞机安全降落在机场。先去和爸爸还有朋友们报个平安吧。顺便上网去采购一些升级道具之类的东西。差不多热斗该回家休息了。

网络水晶烫粽

次日清晨，收到了美伊露的求救信。另外机场也发来信息。来到机场，大厅有个红毛男可挑战。下飞机后来到 ONB 的会场，与主持人对话可得到丁字路口右边那条路的钥匙 ONBAP。桌子右侧的眼镜男正确回答他十个问题可得 HP 上限 + 20：1321333231。热斗带着乘飞机回到家中进入电脑中。发现出现大量灰、蓝、黄三色水晶路障。其中灰色水晶是可以打掉的。蓝黄色则不行。一路清除水晶，在丁字路口左边通路，去放置 BAT 的路上一个传送点旁边打掉水晶救出一个被困的人，对话得到一道具。去办公室。爸爸把破坏红



色水晶的道具交给热斗。热斗再次让洛克人进入网络。把挡路的红色水晶全部打掉。在去 BAT 房间的路上发现美伊露的机器人被水晶困住了。



去到揭示屋，在第二块揭示板看到了一个叫做亚米西亚的人发了一条求助信息。利用刚得到的 ONBAP 把丁字路口右侧的通路开启。清除障碍后一路前进。路上有两个网络商人。通过这里的中央传送区域，一路来到一处黑色的地方，这里有很多酷似 XBOX 的标志。来到这里的中央区域，此处有个 JS 竟然要价 1W 大元卖给洛克人一点重要情报。没办法，我忍。揭示屋内有两块揭示板，发现有亚米西亚的信息。洛克人又开始奔波于各大网络区域击破水晶救人。在去 BAT 房间的路上解救出一个绿色机器人，并打听到一些消息。同样还是这个区域的西北部找那个走路很快的人也可得到一点提示。再去 ONBAP 区域，在中央左边那个传送点到商业区找那个原地跳的绿盔甲人。此后战斗达到一定阶段时按照玩家的战斗习惯，洛克人会进化一次属性。笔者是绿色的木属性，特点是站在草地上可以自动恢复 HP。

此时再回到去 ONBAP 区域的路上找那两个网络商人。那个紫色盔甲人想买一种蓝色雷电兔子的 B 级战斗卡片，但这里的卡片商人也无货，正干着急呢。那种蓝色兔子在 ONBAP 区域才能遇到，要想得到 B 级别卡片除了手法之外还得碰运气。如果实在碰不到，还有一种入手的方法就是让热斗到研究所的大街上，河边有一台黄色的卡片交换机，组合出那张 B 卡。当然之前一定要

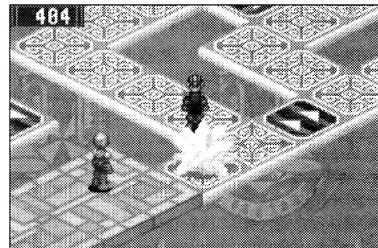


先存档，别把卡片都赔进去都没搞定就欲哭无泪了。得到他要的卡片给他，就可以得到一条非常重要的密码 WWW(汗)。把得到的密码写到

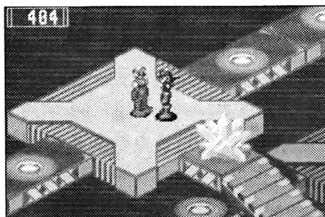


黑色区域的第一块揭示板里。随后在旁边找到了发贴的黄色盔甲人亚米西亚。他知道打碎黄色水晶的方法，需要一种材料。而材料据说在营地的烧烤机内。在烧烤机程序里的右边绿色机器人处拿到材料。交给他就能得到击破黄色水晶的装置。

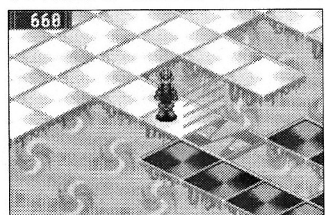
营救行动再度展开。返回得到密码的网络商人那个区域，击破一黄色水晶救出一个绿色盔甲人。经



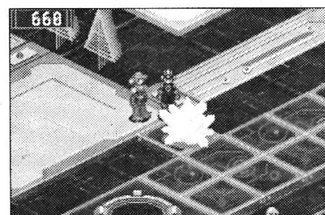
他指点又来到黑色区域，打掉挡路的水晶开辟出了一条道路。进入到新通路里，在有蓝色水晶的路口处找到那个绿色盔甲人，他要洛克人帮他找两件材料。返回刚刚那个救



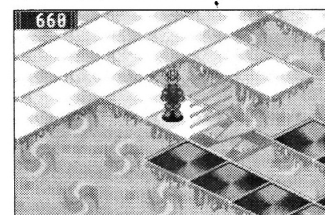
出的绿色盔甲人处拿到他要的材料A，再回黑色区域，却发现有个紫色盔甲人说他有洛克人要的材料B，但因为地形关系逮不到他。先来到ONBAP的商店区找那个红色盔甲人拿到钥匙D。再返回家中上网，击碎



路上的黄色水晶后使用钥匙D开启这里的传送点，一路绕到刚刚因地



形无法到达的区域，逮住拥有材料B的家伙。此时再从最初的中央传送区的右边进去，到达新商店区开启那道光墙，进入后一路打掉三个水



晶，终于见到了此时水晶事件的幕后黑手水晶人。水晶人DEAD后，那个亚米西亚现身把网络水晶全部化解。水晶事件也终于告一段落，热斗乘地铁返回家中，和妈妈报个平安就一头栽倒在床上睡着了。

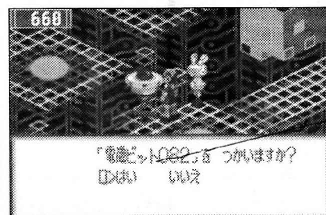
决战

信息来了，让热斗速去网络。进入自家电脑，来到之前击败水晶人的那个房间。一个巨大的传送点正源源不断地往这边传送敌人。在这里耗着也不是办法。热斗决定去找爸爸商量。原来敌人的源头是一个叫做克托普的电磁城市。而敌人的总部大楼被几万伏的电磁波笼罩。爸爸将必备装备交给了热斗。辞别爸爸后来到地铁站，在自动售票机前选第三项购得此行车票。而敌人的总部大楼果然被强烈的电磁保护着。进入大楼来到电梯旁，按了半天竟没有反应，气得热斗朝着电梯门就一脚。没想到门却开了，三个死党前



来助阵。热斗心里当然十分清楚这里的危险，费了好大的劲才说服他们离开。

热斗随后乘电梯上到二楼，进入左侧的电脑主机室。在电脑程序中得到082号钥匙将传送点旁的电磁波发生器关闭。以打开另一个传送

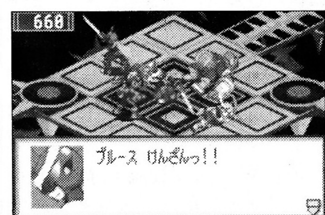


点。在3电脑中有232号和243号电磁波发生器，钥匙就在3号电脑区域。在4号电脑中搞定253号发生器。接着来到2号电脑中找到093号发生器。4号电脑区域中找到271号发生器。并在4号电脑区域中得到042号的钥匙。返回1号电脑区域搞定042号发生器。再到2号电脑区域中得到271号的钥匙，搞定271号发生器后再进入其中，在2号电脑区域拿到093号的钥匙。紧接着进入3号电脑找到201号发生器。就在附近的传送点里面就能找到钥匙。搞定后终于找到了总控制台。但此时剪刀人、忍者等三个敌方大将悉数登场围攻洛克人。战后大楼的电梯保护系



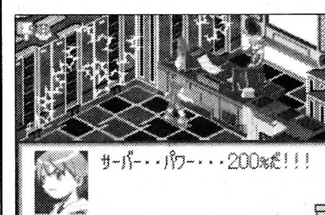
统瓦解了。乘电梯上到30层。一头冲进总部办公室，但瞬间就被5万伏的高压击倒在地。心急吃不了热豆腐，这还得洛克人走一趟。当然这一关也决不会让洛克人轻松通过，水晶人等三人的车轮战正等着呢。成功解除电磁波后，热斗终于与敌总头目见面了。洛克人也踏上了最终战之旅。此前洛克人还可以得到一次随机属性的进化。

一路拼杀前进，途中遇到了死党三个。德加欧狠狠的给了热斗一拳。原来是BOSS所变，危难时，真正的死党们及时杀到把李鬼们KO掉。但大家还没来的及寒暄几句，炎山赶到一刀将三人杀倒在地。紧接着又调转枪头对着洛克人。只见刀光一闪……竟然还活着！当然，因为真炎山终于出手了。决战的时候到



了，但没想到BOSS的实力也不算太强？！原来事情还没有那么简单，而BOSS的真面目居然会是曾经和热斗同乘一趟飞机的那个沉默不语的小孩。现在恼羞成怒的他开始疯狂的操纵电脑程序。瞬间电磁波功率就升到了100%的5万伏。而且他丝毫没有停止的意思，欲把整栋大楼毁掉和众人同归于尽。热斗眼看事态不妙，立即说服众人即刻离开大楼，由自己和BOSS来个了断。

而此时电磁波的功率还在不断加大，最终竟高达200%的10万伏





高压，大楼也被震的摇摇欲坠。热斗在最后与爸爸联系了一次后，和BOSS双双被高压电得失去知觉。而在电脑中，也只剩下洛克人与变身后的巨兽了。最终BOSS HP2000。一般时全身无敌，只有在其张嘴攻击时才有空隙。在其HP下降到1000以下时会召唤出剪刀人等敌方大将助战。但打他们同样也是减BOSS的HP，正是机会。HP下降到500以下时就会开始疯狂的喷火。大战过后，电磁波消失贻尽。热斗二人也逐渐清醒了过来，他本以为得到的将会是热斗致命的一击，但伸在他面前的却是热斗友好的右手。

假日的野营地，热斗与家人和伙伴们大团圆式的聚集在一起。美伊露和雅伊托要吃烤鱼，但德加欧那只笨猪捞不到鱼，在一旁哭鼻子呢（笑）。热斗随即冲到小溪边耍了一套极为瘪脚的"无影爪"。结果也是竹篮子打水。一旁的日暮急了，蓄足力来了个"恶虎掏心"，哪知用力过猛，摆了个极酷的造型后倒下水



去（暴笑）。而热斗和伊集院炎山这对死党兼宿敌的右手也紧紧握在一起。



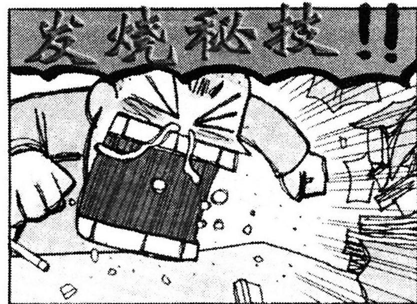
作者后记（阿俊语）：

CAPCOM在最后安排了大量类似于电影幕后拍摄花絮的小片段。有的足以令人捧腹。其中，热斗与伊集院炎山联手杀出重围的镜头则酷似MGS2的片头那场经典戏。而最终BOSS被一个一模一样的人射杀的镜头毫无疑问是为EXE3准备的。由此可见CAPCOM用心良苦。

全文完

在你心中什么才是秘技的"真身"？什么才可称为秘技？
其实很简单，只要是自己的独家心法，在这里统统OK！

秘技天地



当大家拿到这期杂志的时候，风林在7月期待的4款游戏都一一发售了，截稿后当然是进入紧张的"备战"状态。不知道大家怎么安排自己的暑假呢？

——天地会会长 风林

GC 战斗封神

游戏推荐度:7 秘技实用度:6

●角色的体力与仙力数值初期化

在游戏开始时选择"はじめから"，欣赏完动画后（不要跳过），在角色选择画面同时按住L、R和START键，选择想初期化的角色。等到出现动画的时候再将三个键放开即可。

——战斗MUMU

GBA KOF EX

游戏推荐度:6 秘技实用度:5

●吉斯的隐藏超杀

→↓←↓→A·BBBB·AAA·LL·↓←L

——甘肃 DNA667

PS 天使之翼~新传说 序章

游戏推荐度:4 秘技实用度:5

●火野龙马入队~

先将游戏完成一遍，虽然读取记录再次开始游戏。在剧情发展到击败乌拉圭队后，火野龙马就会加入队伍。

——足球老将 MUMU

PS2 荣誉勋章·前线

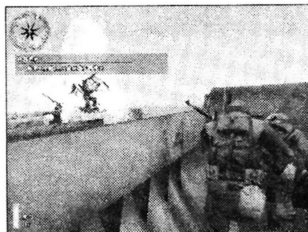
游戏推荐度:9 秘技实用度:10

●前线无敌~

在游戏中按下开始键暂停游戏，接着顺序输入□、L1、○、R1、△、L2、Select、R2即可进入无敌状态，任敌方火力多么凶猛，也无所畏惧了。

●子弹无限~

在游戏中按下开始键暂停游戏，接着顺序输入○、L2、□、L1、Select、R2、△、Select即可使子弹无限，再也不必节省弹药了！



头正健的却是『HALO』。『007』。但在家用机市场，风近几年制作水准极高，例如←EA的第一人称射击游戏

●这个世界清净了(笑)……

进入OPTION中的PASSWORD中，在打字机上输入以下密码后，按下SEND。成功的话会有绿灯闪烁。再进入BONUS下将要使用的密码开启即可。

密码	效果
输入WHATYOUGET	敌人一击毙杀
输入BOING	手榴弹会在地上弹跳
输入LONGSHOT	所有武器皆具有狙击功能
输入GLASSJAW	打中敌人头部才会死
输入URTHEMAN	会被德军一击毙杀
输入WHERERU	敌人隐形只看得到头盔，但仍能杀得死
输入BULLETZAP	敌人子弹伤不了你，但近身攻击与坦克除外
输入HABRDASHR	敌人带着各式各样的帽子，杀死后可收集
输入ORANGUTAN	直接开启第二关
输入BABOON	直接开启第三关
输入LEMUR	直接开启第五关
输入GORILLA	直接开启第六关

——对该游戏感到很头晕的一代铁男 MUMU

GBA 胜利十一人A

游戏推荐度:7 秘技实用度:6

●隐藏模式

首先开机，按住L、R、A、B和选择键，等到开场画面后，出现标题时再按暂停键。成功的话出现TEST MCDE。里面有音效、效果音、语音等选项。

●隐藏球队

选择世界杯模式(时间及难度任意)爆机，就会出现两支明星球队。

——北京

PS 三国志7

游戏推荐度:8 秘技实用度:8

●隐藏模式

同时按下L1、L2、R1、R2与SELET和START键，就会出现隐藏模式，此时屏幕出现三行字，第一行是追加扮演武将，上限8人，第二行是解除扮演武将，让其被电脑控制，第三行是返回游戏，在KOEI的三国志与也同样有这种模式，用来临时更变扮演武将所用。

●圣兽取得法

首先应提高自己名声排在每奇数年的南斗、北斗前十名，此时如果自己所扮演武将拥有十种特技，五种装备时上天就会授予圣痕特技。拥有特技后去拜访特技会无双与一骑的武装就会有机会外出狩猎，如果遇到老虎的话就击败它，此时就有机会取得圣兽。也许一次不行要两次，反正多试几次(别人拜访自己时狩猎也可)就会简单取得圣兽。作战中使用需计谋点100，召唤后该圣兽就会消失，需重新狩猎来获得它。

——安徽 王宇

GBA 恶魔城~白夜的协奏曲

游戏推荐度:8 秘技实用度:8

●隐藏角色

通关一次后，选"NEW GAME"并输入"MAXIA"作为名字，便可使用马克西姆来进行游戏。马克西姆类似"月下夜想曲"的西蒙，不能升级，不能使用道具和装备，绝招"分身攻击"(←→↓↑+B)威力较大。马克西姆会三段跳和翻滚(空中↓↑+A)灵活运用可去任何地方。

●GOOD ENDING达成方法

集齐所有的魔导器后，去到里恶魔城中部，地上有一扇门的地方，装备上**マクシームのうでわ**进去，打倒马克西姆后，真正的最终BOSS**ドラキュラ**，便会出现，打倒他即达成GOOD ENDING。

——恶魔マスター

GB 风来的西林GB2

游戏推荐度:10 秘技实用度:10

●攻略BUG修正

1、快速升到LV99，不是攻略上讲的LV70，用于可带入道具的迷宫，在锻炼屋迷宫中得到的草　の杖；作用是将踩在地上的草药，发挥到敌人身上或发挥到自己身上，利用敌人的魔法反弹。只要踩在祝福后的**てんしのたわ**或**はわせ**草上使用此两种杖(别装备**ヤまびこのたて**)，LV升的速度会快得让你看不过来！

2、快速升级，适用于可带狗的迷宫，首先狗狗得够强，至少有吃下**アークドラゴン**和**スカイドラゴン**的肉，建议加上**ハイパーグイス**系，**もゅラめいウサギまでうみつかい**系，**パオパボーソ**、**もりせんにん**的肉，之后将**ツューベル**LV1－3的肉全给狗狗吃，刚好10种特技，带入迷宫转一圈，你会发现的狗狗是何等变态。(注此法副作用较大，狗狗面对敌人有3/11的机率召唤假西林，其间不乏LV2、LV3之辈，当心!!……)

3、无限合成法，无限祝福法，主要是面对**ゼルアーマーの剑**"**击飞ミニマセルソ系**"怪物体内的合成物达成无限合成，建议将其升至LV3，西林踩在圣域の卷物上进行，怪物HP不够，可用草药给它补血，如用**とじこめの壶**将怪物带回仓库进行更加安全。无限祝福同上，怪物改为**しゅくふくカスズラ**即可。



七月之飞火流星

●世界杯结束了。我们的国家队只在外围赛有所突破，到了决赛圈就一无所获——真是一场游戏一场梦。报纸杂志各媒体曾批评中国队不像韩国队那样拼命，还说"从来就没有什么救世主"、"也不靠神仙皇帝"，此话不假。天语有个朋友说，电子游戏是某种意义的"竞技"运动，这很正确，在英文中 GAME 就是运动。龙哥对足球不感冒，但却知道想把事情做好，就一定要拼命——电子游戏也一样——梦美、GGB 我们中国人在日本最高水平的玩家中引发了一定的注目度，就是因为我们不但拼命，还明白不能傻拼，是走脑子＋拼命。

听说有人往 LYF 达人的电脑里发木马，"因为 LYF 批评了南梦宫的游戏"。

●天语是本当 GAME ARTS 迷，现在不这么叫了，还得叫"世嘉迷"。彩京被购之后，轮到 GA。GA 现在是 ESP 全资子公司。ESP 由 CSK－SEGA 集团出资 50%，剩余部分由九家中小软件商出资的中小企业联合体，GA 宫路洋一任社长。已经去逝的大川功先生曾经特别关照这些中小软件商，因此他提议成立 ESP。ESP 代表作为 SS 版基连野望。

●DAYTONA USA 最高

天语非常欣喜地从 LYF 处获知，虽然梦美 DC 版的官方站在 5 月份被关掉了，但 AV 却把以前的 RECORD 前十名搬到公司的主页上，而且在梦美全系列回顾的卷首，特别加上一句感人至深的话——"虽然 NET 对战服务终止了，但是长久以来支持梦美的各位迷友所上传的成绩将会被收录"。一不留神，天语 XTT 的名字竟留在了 AV 的官方主页上——更重要的，天语在这里特别提醒全中国玩家——梦美 1、梦美 DC 版以及梦美 2，

梦美全系列的世界纪录，可能都在我们中国人手中!!!

天语和 LYF 已经观看了上海卢工机厅某位顶级高打的 DAYTONA USA 录像，怎一个强字了得！梦美 2 本部 JOE 达人苦练 5 年，亦与日本比肩!!!

龙哥热线 头版头条

<世嘉经营战略>

血染的风采……

以下消息，源自 SEGAMANIA@OSAKA 收集的官方消息，截止到 6 月底。

●2001 年 4 月～2002 年 3 月，转型后的世嘉以 2000 亿日元的年商报收，当期黑字 142 亿日元，一举结束连续 N 年的赤字。不过由于大川先生对 SEGA 捐赠的股票遗产缩水 328 亿日元，最终世嘉的"赤字"是 178 亿日元。2002 财年 SEGA 预计年商 2100 亿日元，最终损益为 180 亿黑字。

●佐藤秀树 SEGA 社长在第 44 期决算经营说明会上的发言摘要——世嘉 AM 事业受到 VF4 的提拉，其卡片和手机的 VF.net 会员系统令游戏收益率大增，产品附加值高。CS 事业，世嘉以 DC 非常圆满的撤退而终结。他社 SOFT 供给上，VF4 和育成足球形势较好。总体上转型比较顺利，取得了应有的成效。2002 财年 SEGA 经营上的关键词是"新的飞跃、全力集结"。集团内部已经进入构造改革的第二步，企业体制被强化。DC 的一些软件遗产，将在本财年从零出发。

●香山哲的发言——DC 主机与北美大牌分销商建立了深厚友谊，从美国圆满撤退。降价后的 DC 主机在全球是一扫而空。目前秋叶原的 DC 新机售价不低于 19000 日元。

●2001 财年世嘉软件销售情况

VF4，日美欧 150 万本。/GC 版 SONIC 冒险 2，全球 100 万本突破。/超级猴球，欧美评价高，销量约 70 万。/球会创造 2002，日本 50 万。/樱大战 4(DC)，日本 30 万。/NBA2K 运动系列，在北美的影响力已经不逊 EA，发展势头强劲。/JSRF(XBOX)，欧美 66 万本最终出荷确认，并停止生产。

实践证明，世嘉迷(SEGA FAN)这一光荣称号绝不仅属于中国铁杆，它具有全球广泛的群众基础，且必将发扬光大。

●本财年 SEGA GAME 大战略——

1、总目标 2000 万本。若连美国 THQ 代理销售的 GBA 软件，这一数字是 2500 万本。

2、街机巨作"世界足球俱乐部系列 A·2001～2002 版"，一日吞币 30 万日元，是其兄长"德比马俱乐部"的一点几倍。

3、VF4 进化版，8 月登场预定。

4、AM2 的巨作"麻将(MJ)"，正在开发中，预计吃币率在同类型的球马俱乐部之上。

5、SEGA SPORTS 这一品牌，正在展开和 EA 的竞争——目标是夺取 EA 现在的位置。2K 系列在美国人气惊人，且有其他若干 SPG 正在制作中。

6、飞龙(XBOX)、忍(PS2)、F－ZERO(NGC)顺利制作中。"兽王记"(GBA)、"超级忍"(GBA)、"太空 5 频道"(GBA)、"光明系列"、"AM2 经典"等，重新登场预定。

7、拉力 3 正在制作中。

8、索尼克新作制作中，2003 年发卖！

9、死亡之屋 3(XBOX 版)转型为恐怖 AVG。

●其他

1、NAOMI NETWORK 构想总计分为五大关。第一关是 VF.NET，第二关是"世界足球俱乐部"和"MJ(AM2 麻将).NET"。

2、涉谷 BEE 的新市场正在开拓中，全新娱乐将吸引与以往不同的顾客。

3、北斗之拳、SONIC 的最新动画片制作已经着手进行。樱大战系列将在北美进行推广。

4、XBOX 街机互换板的名字是"CHIHIRO"。

5、R&D STUDIO 的构造改革也在继续。诸研要有各自能够拉升获利率的至少一个游戏。

6、网络事业部门成立。PLAYONLINE 的执行役员前来合作，史克威尔并表示理解。

7、RED 公司和 ASPECT 出版公司，现在是世嘉集团旗下的子公司。

8、R&D STUDIO 中的五家，上一财年在脱离母公司后全面实现黑字化。

●香山哲特别对谈

从来世嘉铁杆的敌人就多。(SEGAMANIA)

"XBOX 虽然是微软出的，但是世嘉真铁杆却是该机的玩家取向之一。……DC 是世嘉否定 SS 而卷土重来的机器，仍然以失败告终。微软曾经说过'XBOX 就是 SEGA FAN 的硬件'?但那应该是主机发表前这样说的吧……"

——家用机的失败被看作是 SEGA 的宿命，但 MD 本体上面的"16－BIT"烙印却深入人心。

●世嘉独家取得漫画大师、被称为日本迪斯尼的手冢治虫的 700 个角色使用权。7 年内其他厂商未经授权不得再使用。预计主要面向低龄，这也是 SEGA 为弥补自身不足的一项举动。

●日本柏青哥大厂 SAMMY 与 SEGA 展开合作，欲再度振兴街机市场！SAMMY 借 NAOMI 之力推出了在街机市场占有一席之地的"罪恶工具"系列之后，岂可善罢甘休？该公司与 SEGA 合作推出一种特别廉价的基板"SYSTEM X"(据称性能接近 NAOMI)，其主要面向角落化的小机厅以及ライトユーザ－(LIGHT USER)。SAMMY 曾买断 SEGA 的三百万个 PVR2 芯片(一部分装在柏青哥嫂机器里)。而且它还买下了世嘉的一些和 DC 制造相关的子公司。看来 SAMMY 确实比较有钱。



↑昨日天语的梦美成绩在今日官方站上仍有两条道是前十，下为其一。共有四名中国大陆选手永久留名。

http://www.amusementvision.com/ja/products/day2001/sr-course06.htm——XTT13★41 中的 41，正代表天语引以为自豪的梦美挑战经历。

●有话说的朋友你们一定要注意这个邮箱:uni41@sohu.com
●DC的玩家一定要玩"索尼克冒险1"这款究极的游戏。它穿越时空。

●龙哥:SOS!SOS!

我是贵刊的忠实读者,嘿!废话少说,近期小弟有难,希望龙哥能帮小弟渡过难关:

我于今年3月在北京购入一台PS2,30000型加直读并附一个金手指和一蓝色CD引盘,后又购入一张DVD引盘(那种200多元的,做工非常糙)。机子用了一个多月,情况出现:在用蓝盘时当现"AR2"字样的蓝框竟不出现原来的三个选项,而出现"Hardware Not detected,Insert action replay2 cartridge"的英文字样,并读盘停止,而且不能继续引导。检查了周边和程序都无错误,开始再现一二次并没有引起注意,现在竟不能引导了。但其他的盘(音乐CD、DVD影片)都能读。不知什么原因? (毛文敏)

这是典型的2P手柄插槽上方的第2个记忆卡插槽上没有检测到你那与"引导盘"同步使用的"金手指卡"的情形。拔下来重新插上,然后正常引导。没别的毛病。

●uni41,您好!龙哥你好啊!麻烦你把我的QQ登出来:34776211。希望结交喜欢GBA、PS2和生化、樱大战的玩家!另外我想请教一个问题就是听说FF10出了新的国际版,有中文字幕是真的吗?谢谢!(庞洋)

我还真没听说国际版FF10有中文版的消息。

●龙哥:

1、在用dc上网时,为什么只能浏览世嘉和该游戏的网页?当输入其他网址时会出现一个对话框:"......URL....问题......"。这是什么原因? 2、PS2是否应该买30000型?是不是型号中带R的比较好?不是港版的才有R吗? 3、罗技的GT方向盘能否对应D版游戏?D版游戏能否对应i.link对战? 4、PS2装"美塞亚"好还是装AR2好?(日版机) 5、X-BOX和NGC的游戏也有美日之分吗?日版只能用日版机打? 6、请详细说一说擦光头的方法和步骤好吗? 7、国内能否上网玩《FF11》?(SEGA FAN辉)

1、我不知道。你多试试,如果你有DC专用的上网盘,应该是什么网站都可以上的。 2、根据直读的要求来选择主机。R不R的没有什么大影响。我看AR2就挺好。 3、当然。 4、大主意你自己拿。我看AR2不错。 5、分。 6、如果机器很脏的话,则整个光路系统都要清洁,而不光是物镜表面。 7、悬。因为这游戏要求的配置太高了。

●我最近为我的ps2买了一根s端子(组装),画面效果大副提升。于是我又有了买色差线的冲动,只是不知道组装的色差线是否比组装的s端子效果好(原装较贵,只好买组装的)?(雷电)

以前说过,色差线或更好的线都要买原装。

●龙哥:我最近在玩你们杂志上提到的GGB!

两日的奋战换来打算将PSII从四楼直接扔下的冲动(此游戏非人可以玩的,汗……)想请教在网上有没有关于这方面的录像下载!望指教!谢谢!(雪山的风 rainxwind@sina.com)

从来就没有什么救世主,就像我们救不了中国足球一样。梦美有人骂,说GT比梦美好,谁好谁坏反正我是说不清的,玩家各取所需,我们相信读者有能力有办法选择。炒GGB之前,尽管编者已经做好心理准备,然而GGB并没有人骂,因为想骂的人连碰此游戏的勇气都没有——XTT13★41挨了编辑部总BOSS的骂倒是真的。这就是GGB。GG是达人的游戏,它不属于LIHGT USER或伪非。我很抱歉,我向所有受到"GGB炒作事件"伤害的读者道歉。

●龙哥:你好,在下这几天为了我心爱的PS2,我真的快要崩溃了,在此有一个有关PS2方面的问题,请龙哥一定帮忙解答。

我的PS2买来差不多两个月,托盘出仓时开始发出好似擦着哪儿的"嗒嗒"声,进仓时会有轻微抖动,但不影响读盘,我在托盘下的铁杆下涂了些油,立马就不响了,但一段时间后又会响。我去问修理店的老板是怎么回事,他说这种问题很普遍,是XXXX变形了,说调一下什么地方就好,并要勒索我20大元,请问龙哥,这到底是怎么回事,是不是AR2的强制出仓惹的祸?我该怎么办?

请龙哥一定抽出时间回复小弟,我真的很烦恼。(云南大学 赖学伟 2002.6.19)

你分析起故障原因比我还清楚。显然这全是强制出仓惹的祸。至于你该怎么办,我的答案是继续玩——因为所有装AR2的机器全都响,没有一台不响,早晚要响——虽然可以维护保养,让这种情况得到改善,但不是解决问题的办法。总之,碟仓进出时的动静是"正常"的,当你用AR2时。

●龙哥你好!

这是我第一次发e.mail,很高兴,幸会。因为你的失误(没有把擦光头的事情说清楚)——如果我没有记错的话,你说在第六期的电软会在科普园地发表怎样擦光头——我也不会被那黑心的Boss大斩一刀,我还是说明白一点吧。因为你的疏忽我不知道怎样擦光头,我实在等不急了就自己动手,把盖子除去……后来没有成功。却发现以前读得出的D片读不出了,反正没有以前那样顺畅了,就像vcd放的时候有马赛克一样,吓我一跳。最后还是给了boss,应该说是那黑心的他用那什么很贵的药水擦了一下光头,给齿轮加了一点也是什么很贵的油,还校正了一下光头,是光头旁边一条线上的某一点有用。就一会儿工夫,就要了我30块铁,他开价还是40!都怪你,我真想揍你一顿。我告诉你,你一定要把我的文章登在7月的电软上否则……告诉你一个小秘密,我是一个心理变态者,如果你不登我就在你工作的房间送一个手榴……哈哈哈哈……不说了,拜拜。替我和风林问个好!(上海 As)

●斗战胜13:前几个月在下购得台日版GBA,主机倒是挺不错的,不过在下对于卡带有些小疑问,还望天师您来解惑!

一、我已拥有《玛利A》等两盘原版闪存卡带,最近打算购入一盘《恶魔城》原版。但听说它上面的那颗纽扣电池是焊死的,不可更换!!!(《电软》本年度第四期P42也有记载),果真有此事??

二、很大一部分的D版卡带记录不稳定,我的D版《魔法假期》插在主机里的时候还可以记录;一旦拔出,记录全无。是何缘故?

另:我做过试验,对于运行GBA游戏时主机发出"嗡嗡"声(带上耳机为甚),我怀疑很可能是电源不稳定。多数廉价劣质电源会造成这种问题。感谢天师解答! (宁波 半藏)

1、难道那电池是充电的?不过一般讲电池记忆可达两年或以上,因此不用太担心失忆的问题。我现在用的是烧录卡,记忆起来很方便。

2、这我还真不清楚。这种情况非常影响情绪。但既然是组装卡,也就不能要求这么高。你不如拆开看看先。另:确跟电源有关!!!

●龙哥好! 刚才和阿新聊天知道他做了梦美的网页我很高兴,终于可以在国内见到"梦美"了,这让我等梦美狂人太兴奋了~~我真的很高兴呢,我之前有想过要做梦美的网页,但因为我不会做,完全没有做网页的经验,现在另一个朋友已经着手做了,我想还要一段时间才能完成。之前梦美的官方网关了让很多梦美迷伤心不已。(包括我),但现在阿新完成了一项"使命",真是叫人感动呀~~~

对了,天师,曾经在电软亮相的王德鹏哪去了?好久没见到他上电软了?还"健在"吗?(玩笑)我很想跟他交朋友,请你务必告诉我他的联系方法,如:QQ、E-MAIL

最后请天师一定要在电软上宣传阿新的网页,拜托了~再见了,天师龙哥,感谢你们看完我的邮件。谢谢……(广东揭西:彭少冠。QQ:81941345)

我输入原先的梦美专门站之后,出来的已经是AV的官方页了。多亏阿新他们这帮铁杆。注意,还有某个上海朋友的梦美专业BBS更加的感人。至于王德鹏玩友,那是天语的老师,希望能再联系吧。

●龙哥:小弟近日购进GBA一部,但遇到不少问题,特向您请教:

1、我买的是BOSS所谓的黄金太阳纪念版(比普通版贵10元,没有原装电池)。据说是该游戏卖到50万出的纪念版,其它和普通版一样,只是在机子背后印了一个"黄"的标志,因为第一个有些瑕疵,又换了一部。但是第一个是03版的,机子插卡处的不锈钢板是镜面的,也就是传言的亮版?但第二个却是02版的,机子插卡处的不锈钢板却是拉丝工艺的,让我心存疑惑。请指教!

2、现在这部机子关机时,每次屏幕都从周围向中间逐渐褪色,不过过程很短(一秒钟),有时还有黑线(电容放电?)。是否机子或屏幕问题?

3、使用组装充电电池充电时游戏对机子有伤害吗?(原装的即可当外接电源用吗?)望给予回复,谢谢!(冷枫晓月 2002.6.22)

1、黄金太阳只卖了五万本还不到,何来五十万本之多?黄金太阳2倒是达到了十五万本。

2、正常。所有的GBA都这样,你莫担心。

3、我觉得,灯是绿的时候就没有伤害。红灯亮时拿出电池去充电即可。

●上海玩家代表了中国玩家的最高水平,特别是看过梦美1代卢工某位高打的表演,我们这些能看懂的人都被大大地震惊了。其成绩估计有望进世界前三(北京最好3分05),目前我们正在查资料。电新收录预定,收录后请高打与我们联系稿费。本部JOE达人玩梦美2代更是十分精彩。

游戏点评 gamebar

责编/宇部

V拉力3(V-RALLY3)

机种:GBA 厂商:ATARI 类型:RAC 媒体:卡带



有幸在第一时间里拿到V-拉力3，上手一试之后有一种想哭的冲动——全3D的画面，视角任意切换，GBA的机能真是深不可测。相信每一个尝试过的玩家都会感到游戏所带来的震撼。

V-拉力3的最大特色便是全Palygon画面，在游戏过程中可以任意切换车内与车外视角。这种效果在GBA游戏中是第一次实现。毫不夸张地说，单就画面而言说它是PS游戏也毫不为过。V-拉力3的画面完全可以打满分，不仅全3D表现，而且配色极为柔和美丽。

只有美丽的画面还不能称作是优秀的游戏，丰富的模式、优良的系统，上佳的手感才是游戏成功的关键。V-拉力3将所有这些都做到了。它收录了国际上42条著名赛道，几十部各款赛车，提供了多样的游戏模式。游戏借鉴了SCE的《GT赛车》，可以对赛车进行全方位的改造，令游戏性大大增加。V-拉力3的手感绝对不在《GTA2》之下，有些世嘉拉力的感觉，侧滑与甩尾手感狂极。另外，游戏难度不高，适合各类玩家。游戏中许多的细节刻画，例如刹车时司机用右手换挡，按动按扭等都体现了厂商一丝不苟的敬业精神，令人钦佩。

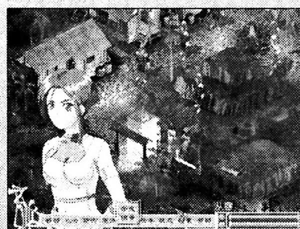
美中不足的是，V-拉力3的音效一般且没有Replay，或许是容量所限，但愿下一作会有所改善。总之，V-拉力3没有辱没V-拉力系列的英名，完全是GBA赛车的No.1。!

角　色：8	操作性：10
画　面：10	创　意：9
音　乐：7	移植度：9
情　节：——	总评价：9
游戏时间：每天2小时	

——辽宁 周扬

夏日彩虹

机种:PC 厂商:育碧(上海)软件 类型:SLG 媒体:CD-ROM



实际上给夏日彩虹打分是很难的，因为这是一个具有很强实验性质的作品。与其说这是一个国产超级大作，倒不如说这是国内第一个带有强烈制作人主观意识的作品--简而言之，这是一个个性化相当突出，优点和缺点也非常明显的游戏，尤其是最后推出字幕时的那段原创Rap，更是将这种感觉推到了极致。

整个游戏的类型与“樱大战”非常相近，所不同的有三点：故事性质完全不同、更多的LIPS频率和更复杂的战斗。对于故事，很明显原作者是花了很大的心血进行创作的，试图以浅显方式来表现出一些非常深刻的主题，想法很好，但不知有多少买正版的玩家能够理解？毕竟要看懂这些故事背后的东西是要有一定生活经验的；而LIPS的频率高倒并不意味着比樱大战更好，因为变化不多而多少使人感到有些简单；而战斗的难度这一点就是见仁见智的了，樱大战为了故事的流畅而牺牲了战斗，但夏日彩虹显然不愿放弃战略游戏的本质，虽然战斗时的魔法合成系统很有趣，但难度太高，甚至可与皇骑相比，很多地方必须算准每一步才能获得胜利，这对于SLG的拥趸或许是很能得到满足的事，但对于普通玩家来讲未免有点过分。游戏最完美的就是音乐和效果部分，出色的环绕效果、音效和音乐制作，不但在国产游戏中无处其右，就算是与国外同类游戏相比也毫不逊色。

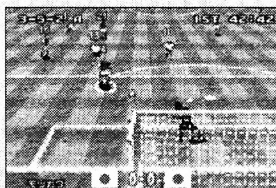
公平的说，整个游戏给人的感觉就是想法很多、很好，但在最终实现的方法和效果上却仍有些不足。可惜这个作品是分包给国内各studio而不是由育碧全部自主完成，不然将很有可能是国产游戏发展史上最出色的作品之一。

角　色：——	操作性：7
画　面：7.5	游戏性：7
音　乐：9.5	移植度：——
情　节：8.5	总评价：8
游戏时间：不明	

——上海 王骏生

阵型足球2002

机种:GBA　厂商:SPIKE　类型:SPG　媒体:卡带



偶然间拿到了这盘卡,玩过之后,深感失望,不过作为反面题材还是可以让一直对WEA挑刺的我瞬间变得对KONAMI肃然起敬。

比赛采用了纵向视角,非常别扭,而且无法调整,映像中好像只有SEGA的《V GOAL》系列采用纵向还算勉强,SPIKE这种做法带来的恶劣效果也理所应当了。球员动作极其僵硬程式化,运传射时的感觉纯粹就是机器人比身体——还是质量不太结实的那种,除守门员外其余十个队员联结起来就像在用十根手指操控提线木偶,边玩边想直唱"一、二、三,木头人一!"

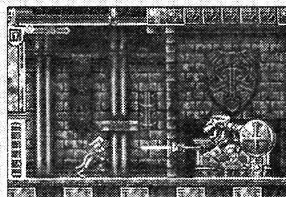
对一个作品的评价要客观全面,抛开操作奇差的手感不谈,该作在比赛之外的设定还是丰富便捷的。该作最大的特点,也是唯一的亮点就是足球知识百科了;足球知识问答会随机提出有关足球的问题,3选1后根据累积正确数获得积分;人名辞典是关于著名球星生平简介的封神榜,而它的完成度是要靠玩家的成绩来搜集获得的。为了100%的完成度而进行游戏也许是本作让玩家继续下去的唯一动力吧?

——四川 三道杠

角　色:——	操作性:5
画　面:7	创　意:8
音　乐:7	移植度:——
情　节:——	总评价:6.7
游戏时间:30分钟后永久放弃	

恶魔城~白夜的协奏曲

机种:GBA　厂商:KONAMI　类型:ACT　媒体:卡带



绝对是6月份GBA的两大最强游戏之一。在广大的《恶》迷们强烈期待下,KONAMI总算没有让我们失望,也没有让我们白等,如果6月有风有雨的话,那一定是《白夜协奏曲》带来的。

画面尽显了小岛文美的黑色唯美画风,看着城堡的倒影,悠静的白月,你完全可以感受到一种死亡的美丽。游戏处处都能看到《月下夜想曲》的影子,入口处的长廊,上台阶的梯廊,腾动的天云……一切都显得很熟悉,恐怕这才是《月下》的真正续作吧。KONAMI很巧妙地将发色数灵活运用,这使得画面看起来很舒服,再不用像《月轮》那样为了找充分的光线而头痛了。人物移动时还有那漂亮的残影,真COOL啊。敌方BOSS更是巨大而充满魄力,这样的感觉恐怕只有在当年MD的《魂斗罗》上才感受到了。

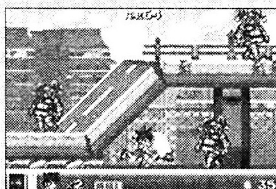
魔导书的系统说白了也就是《月轮》的DSS换汤不换药罢了,但召唤书的灵活运用不仅是实用,更是养眼啊!这个6月,请务必锁定《恶魔城》,用你的GBA,演奏《白夜协奏曲》……

——长春秋战国 LENY

角　色:9.5	操作性:8.5
画　面:9.5	创　意:9
音　乐:9	移植度:——
情　节:8.5	总评价:9
游戏时间:5小时以上	

大盗伍佑卫门~尼休艾丝出动

机种:GBA　厂商:KONAMI　类型:ACT　媒体:卡带



时值今日,或许很多玩家在大赞MGS等柯拿米名作的时候,多少也把当年的《大盗伍佑卫门》或《兵蜂》之类的经典给忘了吧。还好GBA上的新作令老玩家们又回味起当年的冲劲,那种感觉实在是让人热泪盈眶。

还是一如既往的风格,操烟杆的伍佑卫门大冒险,加上个性十足的同伴们,从动作游戏的角度去看,这绝对是优秀的。KONAMI的2D技术依旧还是那样厉害,姑且不提背景是如何的精致,巧妙的双层卷轴能让人感受到空间的距离感。尤其是铁塔上的STAGE,相信这样用2D做出3D的感动在SFC和MD时代可真是KONAMI的强项呢。版面也绝对的丰富,水中的游动版,空中飞行版,还有机器人BOSS战中的第一视角版,对于老玩家来说,这样的怀旧味道要远胜于新手初试时的兴奋吧。

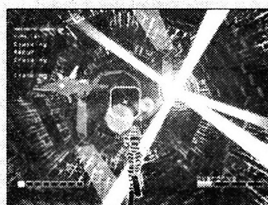
可惜,这游戏的难度太高了,甚至是BT。一不小心就GAME OVER,BOSS更是拥有垂死挣扎的那种机械巨大化的本领,FPS的对机械人之战更是高难度,望着BOSS们上千的HP,必杀也不那么容易搓出来(关键是不那么容易打中啊)…强烈推荐给达人级玩家!

——长春 LENY

角　色:9.5	操作性:9
画　面:9.5	创　意:8
音　乐:9	移植度:——
情　节:7.5	总评价:8.75
游戏时间:6小时以上	

REZ

机种:DC/PS2　厂商:SEGA　类型:STG　媒体:GD-ROM



爽!如果有人硬要我评价一下这款游戏的话,我只能用这个字来形容了。尽管该作在PS2上也有推出,并且画面或多或少会强于DC版,但我仍觉得SEGA的游戏只有在SEGA的主机上玩,才有味儿,DC没让我失望……

不得不佩服水口哲也大师,这个游戏刚开始玩时我根本不知自己在玩什么,待自己熟悉了游戏系统时,才发觉超级简单的操作系统带给我的却是无法形容的巨大快感,的确,这款游戏太棒了。

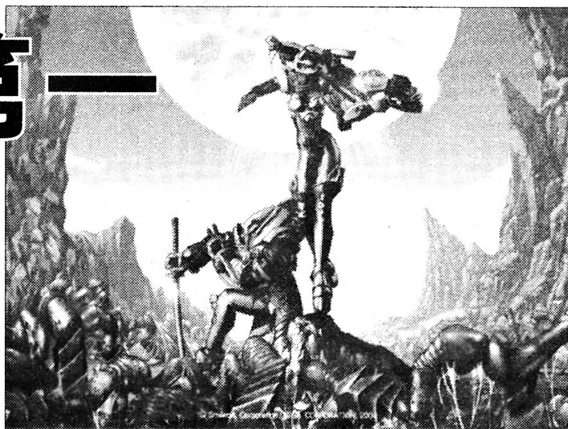
首先画面十分漂亮,每一关的画面都有一个主色调,并且与背景物体显得十分自然,而背景上的物体显然也是精心设计而成,每一关的特色背景每一样都那么有个性,毫不夸张的说,就是不玩游戏,光是看那绚丽夺目的背景,也是一种莫大的享受。

其次是音乐,这个游戏的音乐虽然丰富,但节奏却要玩家在游戏时自己"制造"出来。所以,本作的音乐在一定意义上说,我已没有了评价她的资格!游戏操作十分简单,DC偌大的一个手柄,也只用到了一个方向键及两个按键,惊叹如此简便的操作却拥有巨大的爽快感,真不可思议,如果您为您的手柄加上振动包的话……

——四川 FOX C

角　色:7	操作性:9
画　面:9	创　意:10
音　乐:8	移植度:——
情　节:7	总评价:9.2
游戏时间:已打坏两张碟	

世界第一的野望



风林：近一段时间，我们对SEGA的关注似乎比往年要少上许多。虽然SEGA转攻软件，但在失去硬件"阵地"后，各方面对其的重视程度似乎要下降许多。不知道这是不是我的错觉。

天师：我倒没有这个感觉。可能是自己比较喜欢世嘉，对SEGA我一直在各方面给予关注，就像你对任天堂一样。而且，世嘉的主业是街机，"硬件"就是基板（自嘲）。其实SEGA转型的好处已经显现，SEGAFAN无处不在的样子，软件销量在全球看还可以。

风林：不过这次想要彻底的当一回世嘉迷会是比较难的事情吧？起码要全机种制霸。

天师：是啊！其实不单向往世嘉，我相信只要是真正热爱游戏的人都会全机种制霸的。只不过今日转型的世嘉，吸引了比以往更为广泛的FANS。

风林：可以这么说，比如在PS2上发卖很成功的"VF4"与"创造球会"都应该被列入典范的行列。应该说SEGA的软件风格还是容易被人接受的，除了原有的铁杆外，也吸引了大量新的玩家加入。我个人非常看好这次在PS2上重生的"樱大战5"，"钱"途无量。

天师：樱大战全系列要在PS2上重新制作呢！这不禁让人想到了"生化"进军NGC的壮举。相信以PS2的机能制作樱大战这样的游戏还是绰绰有余的。樱大战只是世嘉宏伟计划的一个部分，像是NGC和XBOX，世嘉不也都有销量不俗的作品吗？虽然一些在当初并不被人们看好，但事实证明还是有不少潜在的SEGAFANS的。PS2版的樱大战应该是水到渠成，只是距发售还远。

风林：虽然离发售还远，但对于痴迷于樱的数十万日本玩家来说绝对有威慑力，好像在喊着——"樱迷都到PS2上来吧"！目前SEGA整体的软件分配比较平均，不过感觉重点还是在PS2上，这样也比较理智。起码可以迅速在大众群体面前树立起自己的软件品牌，并且严重打击了对手厂商(笑)。

天师：虽然拥有庞大的软件资产，但世嘉的最大弱项还是RPG。基本上，非RPG游戏世嘉谁都不惧，SEGA在欧美和亚洲拥有广泛人气。在美国，日式RPG这种类型被称为"HARDCORE"，就是说你没有一点勇气是玩不了的——看看世嘉的老朋友NAMCO，不但有异度小组，还有三大"传说"正在变着法儿在日本进行炒作。我觉得，在品牌树立上世嘉还要比较长的路，必须转变硬派风格，而努力吸引LIGHT USER——他们，才是某种意义上的铁杆，也是游戏业界一直以来的"主人翁"。光靠VF4可不行。（笑）

风林：不知道SEGA推出RPG以后，玩家的心里会不会产生"世嘉是做RPG的料吗？"这样的想法。不过就像当初樱大战系列的成功，对于SEGA来说，做起RPG来水准却未必会比其他厂商差多少。比如"永恒的阿卡迪亚"这样满有新意的RPG，也让我们看到了世嘉的全面。不过我觉得近年来RPG在日本的状况也是每况愈下，除了FF和DQ外，其他作品上百万则是休想。开发周期长，投入资金多，不知道SEGA是否有心思来制作呢？

天师：我也觉得有这方面的问题——厂商是什么料儿，就去做什么好了——世嘉可能更擅长ACT吧，在RPG上与对手正面交锋，是占不到什么便宜，这里面有大众口碑等问题，不单是技术上的因素或是少数派的褒美。RPG既然是国民游戏，就注定等闲不可能加入进来。不过，我觉得CAPCOM在软件商中比较另类，还有像光荣，他们都推出了百万级的作品如"鬼武者"、"三国无双"等，人家如何定位的，我看颇值得SEGA学习。

风林：毕竟并不是只有RPG才能卖百万。其实我感觉现在世嘉缺乏一个能够真正代表自己的作品，之所以这么说是因为世嘉开发的软件太多了，水准之作更是多不胜数，类型全面，而造成了这种困境，不利于树立品牌。比如现在一提到CAPCOM，就会想到"是制作生化危机的那个"（94年以前还是制作街霸的厂商），而提到SEGA的话，恐怕每个人心中所想都不一样吧？就因为这样，世嘉的"力量"似乎被无形中分化了。这是我个人的感觉。

天师：对极。就像世嘉的街机游戏，哪个都拿得出去，游戏好到你玩不过来，以至你只能挑有限的几个练习一样。如此必然会分化玩家：一方面是有力地扩大了市场，一方面每部作品的用户平均数量却少了。家用机更是如此，卡普空几万本的游戏也有不少，但那些百万作品，出手就能赢，因为这些游戏留给玩家非常深刻的印象。

风林：世嘉曾有"要做世界第一软件商"的豪情壮志，事实上她也确实是在朝着那个目标去做的。其实像世嘉这样的软件开发实力，也只有多平台发展才可以生存，不然太多的上乘软件都将被埋没。世嘉现在是一支庞大的软件队伍，但每个支队都扛着自己的一面旗帜，而没有一面代表全体的大旗可以树立在队伍前方领导大队的前进，这会不会反倒削弱世嘉的实力呢？也许这就是大厂的难处吧？这又令我想起了任天堂，虽然百万软件众多，但真正的软件代表仍旧是马里奥。总之无论你开发实力多强，也要有核心才行。

天师：可问题是世嘉只是在街机上有核心，家用机我看只有樱大战能形成核心。缺乏广泛的LIGHT USER基础，是世嘉当前必须改变的现状。不过值得欣慰的是，世嘉那么多游戏，如果站在全世界这个角度看，销量还是蛮喜人的啊，是吧？超级猴子球70万销量，JSRF也有66万，索尼克的NGC和GBA版加在一起有二百多万，也还可以了啊（笑）？子公司多的好处是世嘉可以吸引更多的FANS！

风林：哪倒是。毕竟要树立一块招牌不是一朝一夕之功，世嘉软件化刚刚一年，要走的路还有很长。不知道天师认为世嘉的世界第一梦还要多久才能实现或者说有没有可能实现呢？

天师：可能性当然有，至于多长时间能实现，我看起码得三年！这期间世嘉必须再开发新作，而不能只食老本。一点一点来。世嘉毕竟还有街机主业，家用机方面，依我说只要拿出研发街机那股子"认真劲儿"一半的力量我看它就能够"世界一"了。我绝对相信世嘉有此实力，从未怀疑或动摇过。

风林：世嘉现在似乎缺乏更多有"家用机"味道的软件，这方面应该下点工夫。其实日本家用机软件市场一直是世嘉难啃的一块骨头，以前是现在依然是，希望借助PS2、GC这样的主机拉近与大众的距离吧！另外，在这里也代表读者朋友"依旧"关心的"世嘉在软件成功以后还会再开发家用机硬件吗？"这个问题讨教一下天师的看法。

天师：许多比我要铁上十倍的SEGAFANS至今认为世嘉早晚会再推出家用机。这观点我不同意。我认为世嘉不会再推出家用机。世嘉同大众的距离事实上已经近了，当然路还很远。不过在欧美，世嘉有一大批迷友，这应该是国内玩家很难想像的。欧美会好一些。世嘉最应开辟的还是极其保守的日本LIGHTUSER市场。

2002年8月新作发售情况表

中文译名		类型	厂商	发售日
PLAYSTATION				
星之冒险	星のまほろば	AVG	JORUDAN	8月1日
超GALS!辣妹当家	超GALS!寿兰すぺしゃるイケメンゲッチュ－ギャルズパーティ－	TAB	KONAMI	8月8日
PLAYSTATION 2				
AIR	AIR	AVG	NEC	8月1日
UFC2散打	UFC2 TAPOUT	ACT	CAPCOM	8月1日
机动战士高达战记	机动战士ガンダム战记	ACT	BANDAI	8月1日
机动战士高达战记限定套装	机动战士ガンダム战记 LIMITED BOX	ACT	BANDAI	8月1日
我与魔王(廉价版)	ボクと魔王(PlayStation 2 the Best)	RPG	SCEI	8月1日
零~ZERO~(廉价版)	零~zero~(PlayStation 2 the Best)	AVG	TECMO	8月1日
生与死2~hard core(廉价版)	DOA2 HARD・CORE(PlayStation 2 the Best)	FTG	TECMO	8月1日
装甲核心2(廉价版)	アーマード・コア2(PlayStation 2 the Best)	ACT	FROM SOFTWARE	8月1日
疯狂解谜方块	エツグマニアつかんでまわしてどつすんぱず~る!!	PUZ	KEMCO	8月8日
战斗女神	コンバットクイ－ン	STG	TAITO	8月8日
机甲武装G毁灭者2~同盟的友击	机甲武装Gブレイカ－2同盟の友击	STG	SUNRISE	8月8日
乐高赛车	レゴレ－サ－2	RAC	TAITO	8月8日
VR特警归来	バ－チャコツブリバ－ス	STG	SEGA	8月15日
立体白描赛车	アウトモデリスタ	RAC	CAPCOM	8月22日
巾帼计划	プロジエクト・ミネルヴア	ACT	D3 PUBLISHER	8月22日
巾帼计划(限定版)	プロジエクト・ミネルヴア(限定版)	ACT	D3 PUBLISHER	8月22日
Ever17~无限遥远	Ever17－the out of infinity	AVG	KID	8月29日
SWITCH	SWITCH	ETC	SEGA	8月29日
RPG工具	RPGツク－ル5	ETC	ENTERBRAIN	8月
深海寻宝2	エバ－ブル－2	AVG	CAPCOM	8月
NINTENDO GAMECUBE				
迪斯尼的神奇公园	ディズニ－のマジカルパ－ク	TAB	HUDSON	8月1日
梦幻之星在线合集	ファンタシ－スタ－オンラインエピソ－ド1&2	RPG	SEGA	8月8日
梦幻之星在线合集(附MODEM套装)	ファンタシ－スタ－オンラインエピソ－ド1&2モデムアダプタセット	RPG	SEGA	8月8日
疯狂解谜方块	エッグマニアつかんで!まわして!どつすんぱず~る!!	PUZ	KEMCO	8月9日
ZOIDS VS	ゾイドバ－サス	ACT	TOMY	8月9日
米老鼠的不思议之镜	ミッキ－マウスの不思议な镜	AVG	NINTENDO	8月9日
WTA职业女子网球巡回赛进化版	WTA Tour Tennis Pro Evolution	SPG	KONAMI	8月29日
GAMEBOY ADVANCE				
太空侵略者EX	スペ－スインベ－ダ－EX	STG	TAITO	8月2日
超级机器人大战R	ス－パ－ロボット大战R	SLG	BANPRESTO	8月2日
风之克罗诺亚G2~梦幻冠军锦标赛	风のクロノアG2ドリ－ムチャンプ・ト－ナメント	ACT	NAMCO	8月6日
最强九人组	グレイテストナイン	SPG	SEGA	8月8日
创造职业棒球会Advance	プロ野球チ－ムをつくろう!アドバンス	SLG	SEGA	8月8日
NAKAYOSHI宠物系列3~可爱猫咪	なかよしペットアドバンスシリ－ズ③かわいい子猫	ETC	MTO	8月9日
疯狂解谜方块	エッグマニアつかんで!まわして!どつすんぱず~る!!	PUZ	KEMCO	8月9日
米奇和明妮的神奇冒险	ミツキ－とミニ－のマジカルクエスト	ACT	NINTENDO	8月9日
在遥远的时空里	遥かなる时空の中で	AVG	KOEI	8月23日
王牌钻地小子~不思议的帕克特利亚	ミスタ－ドリラ－エ－ス ふしぎパクテリア	PUZ	NAMCO	8月23日
姬骑士物语	姬骑士物语－PrincessBlue－	AVG	不明	下旬
挑战Q版赛车~Advance大作战	コンバットチョロQアドバンス大作战	RAC	TAKARA	8月
DREAMCAST				
初吻物语2限定版	ファ－スト KISS☆物语Ⅱ~あなたがいるから~限定版	AVG	BROCCOLI	8月1日
初吻物语2	ファ－スト KISS☆物语Ⅱ~あなたがいるから~	AVG	BROCCOLI	8月1日
格斗之王2000	ザキング・オブ・ファイタ－ズ 2000	FTG	PLAYMORE	8月8日
潘朵拉之梦	パントラの梦	AVG	NEC	8月29日
Ever17~无限遥远	Ever17－the of infinity	AVG	KID	8月29日
XBOX				
全明星棒球2003	オ－ルスタ－ベ－スボ－ル 2003	SPG	ACCLAIM	8月8日
铁骑	铁骑	ACT	CAPCOM	8月22日
WTA职业女子网球巡回赛进化版	WTA Tour Tennis Pro Evolution	SPG	KONAMI	8月29日

注:以上发售表的统计时间为7月12日,表中游戏的发售日有变动的可能性。编译:宇部

STORY

遥远的过去，威伊亚特世界存在着一种被称为炼金术的法则。

这种力量可以把普通的铁变成黄金。

拥有这种力量世界中出现了许多王国，国与国之间的战乱不断。而战争的目的就是得到最强的炼金术，从而支配全部人类达到永生。然而威伊亚特世界正是因为这种巨大的力量而被毁灭。得到这种力量的勇士们发誓要将它封印。

3年前的一个暴风之夜，失去家族的海迪亚少年罗宾与少女贾斯明违反了村子的规矩，将绝对不许解开的封印打开了。但是正好中了旅行战士萨迪罗斯一行的圈套。此外，在混乱中大家还看到了3年前死亡的贾斯明的哥哥嘉鲁希亚的身影！而被他们夺去的宝珠正是炼金术的封印钥匙。

地　火



WORLD MAP

クエルト島

アンガラ大陸

ヘスペリア大陸

ジパン島

ゴンドワナ大陸

アテカ大陸

大イースト海

ガラパス島

インドラ大陸

大ウエスト海

オセニア大陸

サウスアイランド

Nintendo

※橙色地名为前作中出现的区域。

4个宝珠分别在水、地、火、风四个灯台使用。当四个灯台全部被点燃后，炼金术的封印就被解开了。为了阻止封印被解开，罗宾一行随后紧追萨迪罗斯。

在旅行途中伊万作为同伴加入，他是来自水之灯台的所在地伊米尔。与此同时还遇到了少女美玲。一行人成功地登上了灯台，但是他们的力量并没能阻止灯台被点燃。萨迪罗斯一行也乘机再度逃走。随后罗宾穿越了安卡拉大陆、魔森魔阁尔 、玛拉之寺、亚迪恩矿山、拉尔干沙漠、卡拉格尔之海等重重险阻。终于到了大陆最西边的全大陆最大的城市德雷比。

罗宾在这里见到了城市的支配者巴比，并参加了大陆最强的斗技大会“克罗塞欧”。而后他为了保护雷姆利亚的灯台，穿越了斯哈拉沙漠，来到拥有灯台的拉利贝罗。这次的故事就从灯台崩坏前贾斯明一行的冒险开始・・・

水　風

随着第5名伙伴的出现，

每次《星海传说 时光尽头》公布最新情报，都会令玩家的期待度大幅升温。这次，我们又为大家带来了一位充满神秘感的少女！她到底会在游戏中扮演怎样的角色呢？令人期待。



满头火红短发的新角色闪电登场

女忍者模样的服饰和火红的短发非常引人注目，她就是协同主人公作战的第5位伙伴——这次曝光的角色。



将拥有战士气质的新伙伴全面曝光 红发女战士的角色情报公布于众！

ENIX在E3上也展示了“星海传说3”的游戏动画，看来开发工作一帆风顺。事隔一个月，想必大家早已对续报迫不及待了，这次我们为大家带来了第5名新伙伴的资料。当然，最引人注目的是新登场的奈尔的行动和战斗能力。我们将从故事情节中的相关事件和战斗两方面揭开她的秘密。



从奈尔坚定不移的目光中可以看出，短短的言语绝对无法动摇她坚强的意志。

奈尔早已做好了充分的准备 为了执行命令不惜付出任何代价



Nel Zelper
【奈尔·塞尔法】

PERSONAL DATA
- ■身长 171cm
- ■体重 51kg
- ■年龄 23岁
- ■种族 艾利科尔人

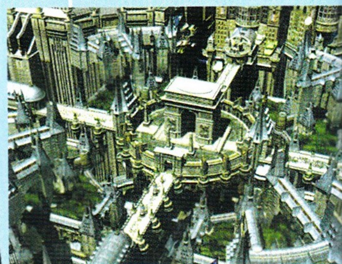
奉某人之命前来协助菲特等人的密探。为人处事非常谨慎，从不将感情露于言表，交往中总是给人一种冷冰冰的感觉。对她来说，比起自身和他人的安危，执行任务的重要性高于一切。但是在她的内心深处却无法摒弃善良温柔的一面，她自己也经常为此而苦恼。



REAR

STAR OCEAN Till the E…

PS2	厂商：ENIX	发售日：2002年内
	类型：RPG　价格：未定	其他：——



卷起一阵旋风，撕裂敌人的身体。虽然她是战士型角色，却能够使用奇异的法术。



「没有考虑私人感情的余地。——
对于我而言，最重要的就是完成任务」

游戏世界逐渐明朗！！


虽然奈尔的武器是短刀，但是她作出攻击时的威力，完全不像是短兵器。

将短刀秘术作为克敌制胜的武器

CLOSE UP POINT 1：事件场景
EVENT SCENE

揭开神秘红发女郎奈尔的真面目

除了名字和职业之外，奈尔对自己的身世只字不提。虽然她的身份似乎有些可疑，但是看到克里夫和奈尔说话的样子这么亲热，大家也就接受她成为伙伴中的一员了。她协助菲特一行的真实目的是什么呢？

EVENT CHECK 1 身为职业密探


目光十分锐利，宛如捕食猎物的猛禽，给人以强大的威慑感。


密探就是间谍，是需要冷静的判断力与极强的行动能力的职业。

奈尔威慑四方的敏锐目光



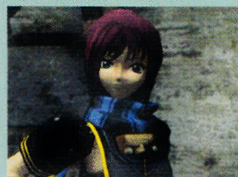


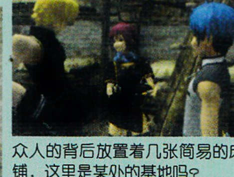
奈尔与菲特等人同行并非出于自己的意愿，而是为了执行某人的命令，看来菲特也没有拒绝她加入队伍……

EVENT CHECK 2 奈尔的目的是？

她如影随形与菲特等人寸步不离

喜怒哀乐极少露于言表，脸上的表情总紧绷绷很严肃的样子。




众人的背后放置着几张简易的床铺，这里是某处的基地吗？

CLOSE UP POINT 2：冒险的舞台
FIELD&DUNGEON

曝光新的地区和迷宫在这里大公开

在本作中，主人公一行将频繁的在行星之间穿梭，因此根据到达星球的文明程度不同，冒险舞台也会发生巨大的变化。不知道出于什么原因，菲特等人似乎要在这个世界中停留一段时间，看样子这里既没有电器也没有机械，他们能够适应这个与自己生活的星球截然不同的未知世界吗？

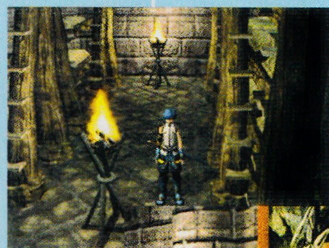

从这些腐朽不堪的雕像和壁画看，这里似乎是古代的遗迹。可怕的骷髅像是在警戒着入侵者一样，不断缩短着与镜头的距离。


菲特眺望着大海，或许需要横渡大海的交通工具。这是游戏中困扰大家的难题吗？


晴空万里，空气中似乎洋溢着花草的清香，远处依稀可见小村庄的影子！

在到达下一个据点之前，主人公在地图上的移动方式如同下图所示。




这里好像是卧室或仓库，四周很昏暗。虽然似乎有很多人住在这里，不过周围安静得出奇，令人有些不安。

在未知的世界中各种考验在等待着菲特一行

这些人像上画着靶心，可能是训练用的吧。与其说这里是迷宫，不如说是人们隐居的地下都市。



这些壁画中的人物栩栩如生，充满了魄力，也许隐藏着什么机关。



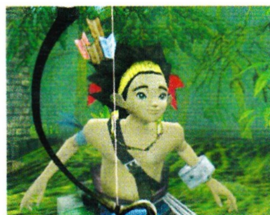
走廊上挂着一幅巨大的骑士画像，也许在讲述着这个世界的战争历史吧？

制作得细致入微的背景可以作360度的环视

帝国与魔族的威胁悄悄逼近……



Arc The Lad アークザラッド 精灵的黄昏





这次我们为大家带来了游戏的最新情报，包括故事舞台、游戏序盘情节，以及卡格等人的敌人迪尔兹巴尔德帝国和魔族的相关资料，下面就让我们按照顺序逐一为大家详细介绍，体会精灵黄昏的魅力。

PS2	厂商：SCEJ		发售日：2002年冬
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

在游戏初期的故事场景中所展现出的「精灵」世界观!!

由于新能源——精灵石的发现，人们从长期贫困交加的生活中看到了复苏的希望。但是伴随着精灵石的发掘，迪尔兹巴尔德帝国发动了大规模的侵略，魔族也同时出现在世界各地。

故事是从边境国家尼德利亚的尤贝尔市拉开帷幕的。随着普拉姆溪谷的精灵石开采，这里的生活日渐富足。

在尤贝尔长大的卡格

主人公卡格出生在尼德利亚旧皇室家庭，是名门望族的后代，在尤贝尔有着特殊的地位。他自幼跟随防卫队队长罗伊德学习剑术，练就了一身非凡的武艺。波蕾特是世代护卫王室的罗伊德家族的独生女，从小和卡格青梅竹马形影不离，内心深处早已对他芳心暗许。





卡格自幼生活在众人的关怀之中，有时连外出都不能如愿以偿。



表面上波蕾特是卡格的侍卫，其实内心深处却对卡格一往情深。

精灵石是全世界的能源支柱

精灵石在《妖精战士3》的故事中起着举足轻重的作用。在这个能源枯竭的世界里，精灵石是非常重要的次世代能源，普拉姆溪谷也是精灵石的采掘地之一，它在为尤贝尔带来财富的同时，精灵石的力量也令帝国垂涎三尺。





采掘场……

尤贝尔防卫队为了保卫被魔族袭击的普拉姆溪谷全军出动，可是卡格却被防卫队拒之门外，他会选择单独行动吗……

其他地方也有精灵石吗……

据说本作女主角莉丽娅所在的村子也遭到了帝国的袭击，这也是由于采集精灵石的缘故吗？看来精灵石已经成了帝国眼中的食饵。

和平城市尤贝尔遭到了魔族的袭击，被防卫队扔下的卡格该怎么办呢？

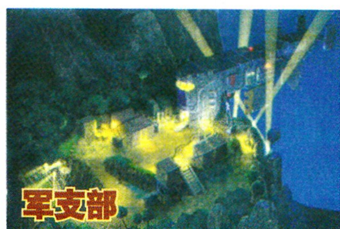


Dakkam

威胁祖国尼德利亚的两个黑暗身影

迪尔兹巴尔德帝国

迪尔兹巴尔德帝国是独裁者——帝国皇帝达卡姆所统治的国家。为了夺取精灵石，帝国凭借强大的军事力量发动了一场又一场侵略战争。卡格的旅途中也会出现帝国军队的支部，他们的势力遍布世界各地。





被人工照明和废气所笼罩的灰色城市，到处部署着战车，压抑的气氛令人感到身心疲惫。

「你们不过是苟延残喘而已，区区的漏网之鱼永远不可能战胜百兽之王。」

达卡姆

君临天下的独裁者达卡姆企图利用精灵石所蕴含的神秘力量统治整个世界。达卡姆擅长权谋计策，冷酷无比，不达目的誓不罢休。他不断向世界各地发动侵略战争，进行残酷的掠夺。虽然达卡姆实行恐怖的独裁统治，但是他强大的领袖魅力足以让全世界陷入混乱。



邪恶天才，与莉莉娅的关系值得关注，在故事情节中占有非常重要的地位。

塔琪娅娜

「我们已经别无选择，这是一场打破现状的革命。虽然会伴随一些阵痛，但这是无法避免的。」

迪尔兹巴尔德军精灵石研究机构属下担任特务部队指挥官的女性，为帝国军制定出了种种行之有效的侵略计划，给各国带来巨大的威胁。儿时的塔琪娅娜非常不幸，是达卡姆发现了她的才能，让她接受了精英教育。因此她发誓一生效忠重用自己的达卡姆。



中校军衔，从她的脸上能够看出，她的身上充满了智慧和坚强的意志。





对达卡姆忠心耿耿

不论多么冷酷无情的命令都能够彻底执行，达卡姆也对她的忠诚给予极高的信赖。

Tatiyana

在战斗中登场

特务部队是帝国侵略其他国家的核心战斗力之一，因此特务部队指挥官塔琪娅娜和防卫队员卡格经常可以在战斗中直接对话。精灵石中蕴藏着可以征服世界的力量，一直为达卡姆从事精灵石研究的塔琪娅娜的实力自然非同一般，在战斗中是非常难缠的角色。



她持有手枪一样的武器作战，不过攻击范围似乎相当广。

塔琪娅娜正在发动特技，看来这招的威力不同凡响。

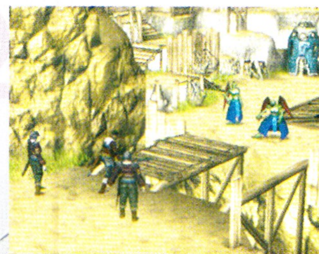


魔族

袭击普拉姆溪谷的魔族的势力范围一向与人类界限分明，因此关于他们的资料极为贫乏，只知道他们拥有高于怪兽的智能，可以和人类一样使用道具。看来他们也是和帝国比肩的敌人。



他们拥有高度智慧和未知的力量，似乎能够操纵怪物，强大能力令人畏惧。



对于魔族起源和种族的资料少之又少，因此研究工作十分困难。



无双报道

阿尔格斯的战士



1986年《阿尔格斯的战士》在街机上发售。而16年前也正是日本著名电玩杂志《FAMI通》创刊的年份！

PS2	厂商：TECMO	发售日：2002年冬
	类型：冒险ACT	价格：未定	其他：——

一举公开最新的游戏画面！！

哎！这是真的吗！？听到16年前街机名作即将复活的消息，一定会有不少玩家大吃一惊吧！没错，1986年在街机上名噪一时的横版动作游戏——《阿尔格斯的战士》的全新同名作品将在PS2上发售。

本作在E3展上率先公开，本刊于上期进行了初期情报的汇总。随着厂商不断透出新消息，这次我们将为大家奉上最新画面的独家资料，让诸位先睹为快！记住，游戏给人的感觉是：仿佛是进入了壮美的古罗马时代！

美丽的夕阳难道不能破坏吗！？



↑美丽的夕阳给人极为深刻的印象，这大概就是《阿尔格斯的战士》的象征。在天空飞行的是一种叫做罗尔法的敌人……

这种舞台也能完全破坏吗！？



↑画面上可以看到一个巨大的拱形石门，这样巨大的建筑物也能够破坏吗？把它破坏之后会不会出现什么东西呢？能给人意外的惊喜吗？

游戏关键词！ 超级破坏力所向无敌！！

最能够表现《阿尔格斯的战士》的关键词就是"超破坏"。据说主人公所使用的武器——命运之轮能够破坏舞台上的各种东西。当主人公破坏它们之后，往往会出现新的道路、隐藏的道具或敌人。由于游戏中可以破坏的建筑数不胜数，因而玩家的自由度也相当之高。总之请大家关注"超破坏"的效果！



↑飞行的敌人也休想逃走！击打敌人的同时说不定还会打出秘密通道……感觉好紧张啊！

超破坏的威力！！



←画面中巨大的墙壁是否也能破坏呢？游戏舞台中各种能够破坏的东西繁多，让我们利用传说中的神器尽情破坏吧！

无数的敌人！！

→地面上突然出现了无数类似芋虫的怪物！用所向无敌的命运之轮（主人公的武器）逐个打倒它们吧。

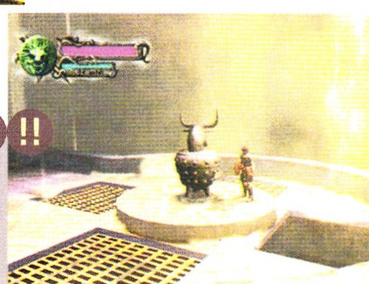
发现了崭新动作！！



↑看样子制作组为主人公预备了丰富多彩的动作，据说在低矮的通道里还可以利用滑行前进。滑行与击打相结合是消灭敌人的捷径！

这就是那儿吗！？

好怀念的场所！！



→如果你觉得画面中的这个东西似曾相识，那你一定是热爱阿尔格斯系列的老玩家。正如大家所见的，游戏中设置了很多这样的场景，令旧日的拥护者也会时而发出会心的微笑。

全力为诸位介绍最新的游戏动画!!



↓美丽富饶而且充满和平景象的海岛突然遭到灭顶之灾，一时间天崩地裂，无数的地底生物从大地的裂缝中缓缓涌出。

奇异的生物从地底涌现!!





→如图所示，战士赛恩所使用的命运之轮是一种伸缩自如的武器。





→一个像蜈蚣一样的怪物向赛恩袭来，看起来蛮凶恶的。







在这一页中，我们将为大家介绍本作最新的游戏动画！下面这一连串的画面，就是《阿尔格斯的战士》在开场动画中展现的故事情节。在气势如宏的大场面中感受古罗马的雄伟吧。

时间上溯到公元前的神话时代，舞台设定在地中海上的传说岛屿——阿尔格斯岛。在这个美丽的神殿鳞次栉比、自然景色富饶秀美的海岛上，人们整日醉心于竞技场中剑斗士的角逐。但是突然有一天，伴随着天地异变，被众神封印在地下的Titan在某种强大邪恶力量的操纵下从黑暗世界中复活，袭击了这个和平的海岛。于是，一个孤胆英雄踏上了征途，他就是传说中的战士赛恩……

相信各位在了解故事大纲后再看这些动画，就能对《阿尔格斯的战士》的全貌有一个初步的认识。希望大家继续关注本作的续报。



↑从地底出现的古代生物向赛恩袭来！在这千钧一发之际，赛恩利用敏捷的身手避开了攻击。灵活地操控主人公才能在游戏中化险为夷。



高高跃起～



←↑命运之轮既可以用作武器，也可以当作盾牌，更可以用作移动工具，赛恩利用它逃过大难。只见他一挥手，命运之轮便将无数的敌人一扫而光！！真是厉害呀。

请特别注目

勇于回归正统的动作游戏大作！将充分表现超越时代的“舒心感受”

一款16年前的游戏能够推出新作，这本身就是一件值得关注的事情，但是在《阿尔格斯的战士》身上，我们更能感受到一种摇滚的精神。本作的游戏舞台设定在古罗马、古希腊的神话时代，这本来就是非常正统的世界观。而且在游戏中，游戏者不仅能够消灭敌人，还可以破坏任何东西，给人一种畅快淋漓的爽快感。在这个时代制作正统的动作游戏，称得上对游戏观念的一种挑战，我认为制作者这种勇于冒险的气概源自摇滚的精神。

其实，游戏制作人兼松先生就是狂热的摇滚乐迷兼摇滚乐手。在今年的E3上，TECMO展台中公布这款《Rygar》（“阿尔格斯的战士”的美版名称）时，他也是手拿一把吉他登台，一边演奏一边向观众致词的。可以说，制作者的决心和气魄在本作中展现得淋漓尽致。此外，据说命运之轮还有各种各样的种类，而且主人公也可以使用组合技，具体的情报令人望眼欲穿。相信这部作品完全拥有成为大作的可能性。

「阿尔格斯的战士」责任编辑　巴卡塔尔·加藤



谜之少女的真正身份是!?

←目前，有关这个金发美女的各种情报还被迷雾所包围，据制作人兼松先生透漏，她的身份是女主角+公主。不过看上去有点像某位世界明星……到底是是谁呢?

命运之轮就是主人公的生命







发售日终于确定！目标最终锁定8月2日！

ジャック「これで・・・The End!」

ロアビィ「よそ見しない！」

アキト「・・・勝負だ！」

北斗…ーウィップ、ファイナルアタック！」

スーパーロボット大戦R

超级机器人大战R

《超级机器人大战R》早早的就公布了发售日期，在这次的报道中，我们将对游戏中的双主角系统、机体换装系统，以及主人公的机体艾克萨兰斯进行详细的介绍。

GBA	厂商：BANRPESTO	发售日：2002.8.2
	类型：SLG	价格：未定	其他：——



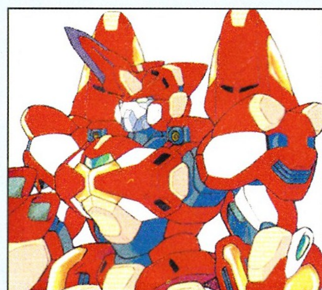
2名主人公登场

本作与“机战A”一样采用双主角系统，游戏者可以从拉乌尔和菲欧娜这两名主角中任选一名开始游戏。游戏的剧情会根据主人公的不同发生变化，而游戏者在游戏中做出的抉择，也会影响故事的结局。因此，即使多次进行游戏也趣味无穷。

主人公を決めて下さい

男主人公　女主人公

游戏开始时可以从男女主人公之中选择自己喜欢的角色进行游戏。





即使是同一个场景，主人公的会话内容也会发生变化。



2名配角也会登场

不论游戏者选择哪个主人公，这两名配角都会在游戏中登场。不过人际关系和对话的内容则会发生变化。拉基是和主人公一同研究、开发新型引擎的操作人员，而瑞穗则是艾克萨兰斯的技术开发者之一，主要负责机械方面的工作。

更换部件的「机体大换装」系统登场

在游戏中登场的一部分机体，例如高达X、艾斯特巴利斯、艾克萨兰斯等，可以在战斗间隙换装零部件，以改变机体的地形适应性、能力值和武器装备。这样做的有利之处在于，不仅同一机体换装后能够继承原先改造过的数值，而且可以根据战况灵活运用机体。



艾斯特巴利斯可以换装不同的构架，用以适应不同的地形，在战斗中随机应变。

1/2　ユニット換装

現在のユニット　エクサランス・C　▷　換装後のユニット　エクサランス・S

エクサランス・ストライカー陸上戦用フレーム

HP	3800▷	4200	エクサランス・AF
EN	170▷	200	エクサランス・S
移動力	6▷	5	エクサランス・D
運動性	85▷	70	エクサランス・F

主人公驾驶的艾克萨兰斯是拥有5种换装部件的机体，能力超强的座机。



高达X换装之后，机体的通用性得到了极大的强化。



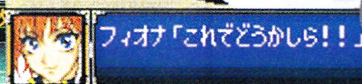
勇者座机闪耀五色光辉

为大家介绍一下主人公的专用座机艾克萨兰斯，如果能够精通机体换装的技巧，它毫无疑问会成为最强的机体。

重视近战的第一号机体形态

艾克萨兰斯是一种多用途移动兵器。通过换装不同的机体骨架能够适应各种复杂的战况。它的第一号机体形态是以陆战为假想条件设计的，右手装载了可以与机身分离的机械手型武器系统，机体的背部装有喷气式助推器和重力控制装置，可以实现爆发性的加速，一口气缩短与敌人之间的距离，施展拿手的爆碎钢拳等招式给予敌人沉重的打击。





艾克萨兰斯·角斗士是非常擅长肉搏战的强大机体，能够一口气接近敌人发起进攻。它不仅可以利用机械手武器系统发动超级爆碎钢拳，还能够施展闪电无影腿的绝技。在战斗中的作用不言而喻！

艾克萨兰斯·角斗士

全范围攻击只是举手之劳

这是以宇宙战为假想战场设计的机体形态，搭载了独特的推进系统和远距离诱导兵器，最大特征是超强的机动性与全范围攻击能力。



艾克萨兰斯·宇宙骑士

空中搏击华丽异常

这是以重力状态下的，以空战为假想前提设计的机体形态，背部的机翼上装备了活动式推进器，主要使用毁灭者步枪进行攻击。



艾克萨兰斯·天行者

远距离狙击同样十拿九稳

该机体形态擅长远距离攻击，主要用于占据据点和支援进攻，虽然拥有数量繁多的武器，但大都是远距离攻击武器，在近战中无法发挥威力。



艾克萨兰斯·狙击手

水中鏖战自在变换

这是适于水底战的耐高压机体形态，身后的背包中装有水下移动专用的磁力发动机，机体装备有使用了特殊激光发生技术的水下标枪。



艾克萨兰斯·潜航者







每天不玩几把骰子就手痒难当的朋友，告诉你们一个好消息！骰子方块的最新作就要登场了，但愿你们不会旧病复发被无穷的烦恼纠缠不休！

最新作『骰子方块最终版』!! …难道这是最后一部作品!?

凭借赌博式的游戏规则和深奥的内涵令全世界玩家陷入游戏中毒状态的方块游戏「骰子方块」终于迎来（不幸迎来）了收山之作！该游戏的操作方法非常简单，只要转动骰子，将相同点数的骰子相连接，消灭与点数相同数量的骰子就行了。这次的最新作实现了登峰造极的进化，不愧是金盆洗手的最终决定版！

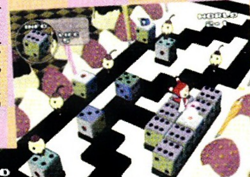
当然，与前作相同，挑战极限模式和最多同时5人参加的对战模式依然存在！再加上新增加的游戏模式，这次为「骰子方块」中毒的玩家恐怕又要再创高峰了！所以大家一定要关注本作的各种情报！

PS2	厂商：SCEI	发售日：2002年秋	
	类型：ETC	价格：未定	其他：——

收录所有版本骰子方块让你玩个痛快!!

在最终版中会出现敌方角色?

在主人公周围出现了许多可爱的角色，看他们阻挡住主人公前进的道路，莫非是敌方角色!?不过模样真的很可爱。大概这就是索尼的大众风格吧！





看上去真可爱

↓在森林的这一关中，有很多像是小动物一样的角色。

↑这是墙上的怪物，还是其他什么人?可爱的敌人挡住了去路，该怎么办?

最终版当然要轰轰烈烈!!

在前作中，即使收集到的骰子数量超过掷出的点数，也一样没什么太大的动静。不过本作中它们可没有那么老实！



↑一次小小的爆炸而已吗，不过依旧感觉很华丽！

←这次可是一场非同寻常的大爆炸，真是很过瘾呀！！

大爆发!!



新亮点 小小的AQUI!?

↑本作的原点骰子方块自然不用说了，前作骰子方块Jumbo也收录在这次的决定版中。

最终版里自然要追加新模式!!

在最终版里增添了从未出现过的新模式！这就是探索模式，该模式充满了令人好奇的要素，不仅舞台不再是以往7×7格的狭小天地，而且还会出现各种各样的敌方角色。这到底是什么样的模式呢?

新模式更刺激!!





→在新模式中该做些什么呢?真是期待啊！

为最终版锦上添花的探索模式登场了!!

→这是训练模式，也许头上显示锚钩标志的角色会对玩家进行指导!?仔细观察是游戏的关键。

ダイスを目の数だけそろえると
ひがついて、爆発するんだ。



SUPER MONKEY BALL 2





超级猴子球2

请大家注意左边的图片！主人公小猴子艾艾等人身后的巨大黑影是什么人……？

GC	厂商：SEGA		发售日：未定
	类型：ACT	价格：未定	监制：名越稔洋

一个人奋勇直前　猴子球系列新作登场　大家伙热热闹闹

2001年9月在NGC上刚刚发售不久的“超级猴子球”的续作即将登场。本作的内容得到了大幅强化，不论是单人游戏还是和伙伴们一同游戏，都能够充分享受其中的乐趣。作为动作解谜游戏，本作可谓百尺竿头更进一步。2代继承了前作的游戏性，规则非常简单，只要游戏者操纵小猴子滚动透明的皮球，到达终点就可以过关。但是游戏中增加了情节模式，即使是单人游戏也会被故事所吸引，乐在其中难以自拔。而且，可供多人同时参加的团体游戏，这次一举增加到了12个，与家人朋友一起享受游戏的乐趣吧。

布满各种陷阱的关卡总数在150以上！

在新增要素剧情模式里，主人公艾艾等人将在独特而又充满挑战的世界中展开冒险。150个以上的关卡和五花八门的机关陷阱在等待着游戏者。除了要拥有良好的操作感外，还要经常开动脑筋破解谜题。



←巨龙出现在面前，游戏中竟然有这样的舞台登场。



←↑以海盗船为背景的舞台，潜入腐朽不堪的海盗船，一边搜集香蕉，一边寻找财宝！简直其乐无穷！

冒险，冒险，不断冒险!!
在神秘的世界中咕噜咕噜

充满欢乐的团体游戏有12种之多！

“超级猴子球”的魅力之一就在于多人参加的团体游戏。在本作中，不仅前作的团体游戏得到了进一步强化，而且还增添了6个全新的小游戏。这次，我们将会为大家介绍其中的8个游戏。让各位玩家在磕磕碰碰、忽上忽下、手舞足蹈的游戏中大呼过瘾。当然，没有点技术是很难在游戏中畅通无阻的哦！

猴子赛跑
大家一起来赛跑，同时参加的人数从前作的4人增加到了现在的8人。

猴子比武
前作中游戏规则是用拳头把对手打下擂台，本作会有什么变更呢？

猴子台球
除了最普通的9个球之外，似乎还增加了其它的规则……什么呢？

猴子高尔夫
前作的高尔夫球相当有趣，这次能否变得更加真实呢？令人期待。

猴子炮弹
飞越辽阔的大海，在规定的目标地点降落，看看最终谁赢的分数多。



猴子保龄球
这次比赛中又增加了下图中奇形怪状的球道，有信心挑战它吗？



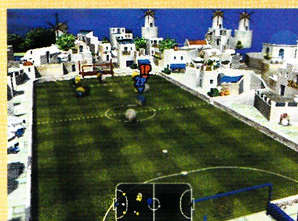


新登场的游戏，名称不详。可能是乘坐独木舟，顺流而下进行比赛吧。





这也是新登场的游戏，看样子像是足球比赛，难道是猴子世界杯吗？



无双报道

RED DEAD REVOLVER

血腥左轮

西部魂

PS2	厂商：CAPCOM	发售日：未定
	类型：ACT　价格：未定	其他：——

在莽汉云集的西部舞台上，为了寻求男子汉的价值而战！一个令人热血沸腾的动作射击游戏即将在PS2上登场！握紧手中的左轮，准备迎接生命的挑战！



展现男儿的真本色!!

西部的荒野的舞台上

《血腥左轮》是一款以西部为舞台描写男人之间战斗的动作射击游戏！在荒凉的世界中，只有强大的力量才能统治一切。在那些目无法纪的恶徒欺压弱者、横行霸道为非作歹的世界里，身为一个男子汉如何才能生存下去……为了找出这个答案，我们只有手握左轮手枪，强行突破杀出一条血路，向世人展现自己坚强的意志。通过战斗的洗礼，你能够一显男儿本色吗？



两名男子正在酒吧前对峙，紧张的空气令人窒息。

→这部作品的舞台设定在西部，街道上的建筑物也极具西部风格，充满牛仔的气息。



↓这个小镇上我们会遇到什么人，和什么人交战，故事又会如何展开呢？



↑在废墟周围的遭遇战，主人公躲在山丘后面，他准备伏击前面的敌人吗？

穿越广阔荒野 用枪主持正义!!



还有马匹和火车!!



电影中孤傲西部枪手的真正含义是什么？

据说这部作品被标榜为电影枪手，这到底是什么意思？从字面上相信大家都可以猜得出来，这一定是一部故事情节极富戏剧性，场面非常火爆的动作射击游戏，实在是令人期待不已呀！

这样的小镇街区究竟意味着什么!?

游戏中的事件往往能够为故事锦上添花，我们为大家介绍的画面中，也有一些这样的场景。此外，我们还发现了一个有点古怪的场景！看上去像是射击敌人的镜头，究竟发生了什么事情呢？看来只有等到游戏发售后才能明朗。



↑这些应该是通常的故事场景，看上去很普通，但是其中蕴藏杀机！

这是什么场景呢!?



←这就是引起我们好奇的画面，似乎和其他的场景不太一致。

无双报道

平凡的主人公偶然遭到宇宙能量的撞击！一个异想天开的故事自此便拉开了帷幕！

6名女主角接二连三地接近主人公……千万不要以为这是什么美事，其实她们的目的都在于主人公所拥有的宇宙能量。而且，在这股巨大的能量影响下，主人公的人格也分裂为欲望和理性两个对立面！



来自宇宙的能量将主人公分裂为理性和欲望



为了争夺这股强大的能量6名女主角相继登场!!

フーリガン

阿飞奇遇记 —你心中的勇气

PS2	厂商：PCCW Japan	发售日：今年夏
	类型：AVG　价格：6800日元	其他：——



连整个地球都为之震撼的3个爱情故事

碌碌无为的主人公由于遭到宇宙能量的直接撞击而分裂成为双重人格，故事就是由“欲望”所单独支配的主人公的视角展开的。围绕着这股强大的宇宙能量，6名女主角相继出现在主人公身边。主人公可以在“勇者革命特莱卡恩”——东乡裕美、“退魔师姐妹”——天羽悠纪·悠加、“来自宇宙的天才科学家”——奥尔嘉以及她的部下维克多莉娅、机器人玛尔克莱蒂这3组人马中人选一组作为自己的伙伴，当然故事情节也会有3种分歧。

退魔师姐妹的爱情与悲伤

姐姐悠纪是剑术高手，妹妹悠加是巫术师，两个人都是修行中的妖怪猎人。姐妹俩从拥有强大能量的主人公身上，预感到邪神复活的前兆，因此将他带回天羽神社进行严密的保护。这就是整个事情的开端。

在与主人公共同度过的日子里，两个人逐渐对他产生了爱慕之心。但是争风吃醋破坏了姐妹俩的团结。

与主人公同班女孩真实身份是…

东乡裕美是主人公的同班同学。虽然两人之间几乎没有说过话，但是因为宇宙能量一事主人公得知她原是地球防卫队中的一名成员。每当发生意外事件时，裕美就会变身成为特莱卡恩与主人公并肩战斗。不过，其实裕美是一名非常朴实的少女，过着极为贫穷的生活，哪怕只是为她买一块蛋糕都会令她高兴得泪流满面。



正义的力量保卫和平！特莱卡恩！



作战的过程中不知不觉的萌发了爱意……

来自宇宙的3名少女的目的是？

天才科学家奥尔嘉一行的宇宙船不慎将能量泄漏在地球上，这股巨大的能量撞击了主人公。3个人为了回收能量抓获了主人公，但是他们没有料到，这一行动却引发了毁灭地球的危机！



在与地球人的共同生活中，她们之间产生了感情，由相互理解、信赖，直到爱情……

特莱卡恩的强力一击

用卡片来一决胜负！

故事中的战斗全部通过卡片游戏的方式进行，战斗中所使用的卡片共分为普通攻击卡片、必杀技卡片、力量吸收卡片和能量卡片4种。普通攻击卡片威力强于力量吸收卡片，弱于必杀技卡片（能量卡片没有攻击力）。想要获得战斗的胜利必须小心预测敌人会使用哪种卡片。



能量卡片蓄满能量后就可以使用强力的必杀技，好像RPG中的角色特技。

如果双方都使用普通攻击，就会用锤子、剪子、布决一胜负，非常原始。

忍者外传
NINJA GAIDEN

在海外也获得好评的《忍者龙剑传》最新作终于整装登场了，这次战斗的舞台转移到了XBOX上！！

XB	厂商：TECMO	发售日：2003年3月
	类型：忍ACT	价格：未定	其他：——



孤傲的忍者再次投入了搏杀！！

曾经在各个平台上发售，以极高的动作性和极强的故事性在玩家中传为美谈的动作游戏《忍者龙剑传》，终于在XBOX上推出了全新的作品，游戏画面焕然一新实现了华丽的变身！这部作品的名字是《忍者外传》！本作的主人公当然还是隼龙。在游戏中，我们必须灵活运用他那变化多端丰富多彩的动作，闯过无数的机关陷阱，和强大的敌人决一死战。在这部获得新生的作品中，隼龙将会和怎样的敌人展开一场怎样的战斗呢？

挥刀



←秋风扫落叶一般，把从四面八方逼近的下级忍者一网打尽！

斩落



→将敌方的下级忍者一刀两断！用强有力的招式消灭敌人！这就是隼龙的宿命。

杀个尽兴！！



多彩动作将敌人玩于股掌之上！！

《忍者龙剑传》系列最大的魅力之一，就是主人公丰富多彩的动作！在原作中，玩家必须时而贴在墙上向敌人进攻，时而使用变幻莫测的忍术，施展各种各样的招数闯过重重难关。当然，在本作中玩家也可以充分运用多姿多彩的动作，让我们根据不同的情况灵活运用技巧，披荆斩棘开辟出前进的道路！！



燕子翻身！！



←脚尖轻点墙壁，来一个三角折返跳跃！华丽的动作随处可见。



→这是大家熟悉的壁虎游墙，看来利用墙壁的技巧还依然存在，真正令人兴奋。



←画面中飞檐走壁的人正是隼龙！难道游戏中追加了这样高难度的动作吗？

一口气飞越高墙的技巧！！

COMBAT QUEEN

战斗女皇

PS2	厂商：TAITO	发售日：2002.8.1
	类型：A·AVG	价格：6800日元	其他：——

在2种射击模式的交替中誓死捍卫地球的和平!!



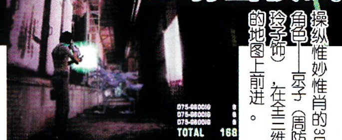


本作是动作冒险游戏。周防玲子、小池荣子等5位人气偶像将在游戏中扮演机器人，与企图侵略地球的机器昆虫展开激烈的战斗。游戏主要由写实的真人动画和战斗两部分组成，当剧情进行到特定的地点时，机器昆虫便会出现。战斗模式分为写实影像射击和3D射击两种方式。只有打倒机器昆虫，故事情节才会继续发展。



不论任何模式玩家都可以使用蓄力射击。

3D射击模式



操纵惟妙惟肖的3D角色——京子（周防玲子饰），在全三维的地图上前进。

真人影像射击模式



利用京子身上装备的手枪，瞄准写实的剧情画面中出现的机器昆虫开枪射击将其消灭。

运用多彩的攻击方法与敌人战斗

京子所装备的手枪除了一次发射一颗子弹的单发射击之外，还可以蓄力射击，一次发射数枚子弹痛击敌人。蓄力射击的最大上限为9颗子弹，并且能够在攻击范围内对敌人进行有限的跟踪。

收录了令人兴奋的特别电影片段

如果打倒机器昆虫时累积得分超出一定的分数线，那么玩家就能得到一份意想不到的惊喜。因为你们可以欣赏到出演游戏的5位偶像们所拍摄的特别电影片段。



每个舞台都有1部电影片段，总计21部，真想全部一饱眼福呀！



200X年，5名美少女机器人为了拯救地球灭亡的危机挺身而出……

登场人物介绍

京子（周防玲子）

由于队长隆子战死（？）而接任4人战队的队长一职。在剧情中结识了薰（普通人），才了解到自己身上的秘密。

莱娜（三津谷叶子）

性格稳重大方，和真纪的能力截然相反，是谋略出众的智囊。最终决战结束后，她身上发生了令制作者意想不到的变化。

隆子（曲山惠里）

5人战队的队长，由于凉子的存在暴露了机器人的弱点，因而遭到了敌人的毒手，在游戏前半段便身负重伤无法康复。

真纪（小池荣子）

5名队员中最擅长格斗的战斗型机器人，感情丰富，在战斗中不惜牺牲自己保护同伴，是个值得大家信赖的战士。

凉子（大谷光穗）

5名队员中唯一的1个普通人。原来是1名科学家，后来接受上司的命令将自己改造成为机器人，参加了与机器昆虫的战斗。

公正.公平.公开 电子游戏软件 硬件测试报告

EZFLASH烧录卡

写在前面

斗13：大家好！盼星星盼月亮，科普园地部分内容总算进驻彩页了！有关本期硬件测试，是经过电软宇部任天堂达人和斗战胜13、JOE HILL共同努力的结果。我们将针对制品进行严格测试，力求避免干扰，希望广大读者监督。



『百闻不如一见』

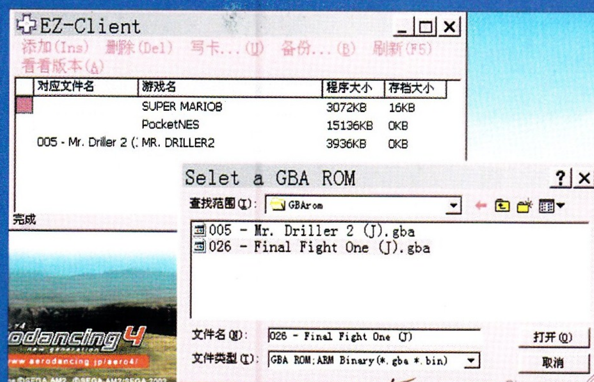
XTT13★41

科普园地彩页版

测试协力

宇部达人 JOE达人

1 什么是EZFLASH?



“添加”时，程序菜单会自动要求我们点选电脑里的GBA ROM。

EZFLASH，是一种可擦写的GBA卡带。通过专用的烧录器，我们可以利用一根USB连线把自己电脑中GBA模拟器的ROM“转移”到EZFLASH卡中(这个过程也就是我们常说的“烧录” ^-^)，然后即可在GBA上运行EZFLASH卡带中的ROM。这里的图片显示出在烧录GBA卡带时所需要用到的全部器材。左图为正在准备“工作”的EZFLASH系统与电脑连动时的菜单。

100,000次的卡带擦写次数 1分钟就能学会的简单操作

目前，经过证实的“已经搞定”的GBA扩展功能有(EZFLASH必须)：

1、用GBA听MP3
2、用GBA看图片(含四格漫画等)
3、用GBA看专用格式的电影
4、用GBA看文本文件和HTML文件
5、用GBA玩FC游戏

2 EZFLASH具有哪些特点?

首先我们觉得，GBA的乐趣就是随时随地玩——端坐在电脑前用模拟器“玩”GBA——则一上来就错了，而且是大错特错。

这里跟大家透露个秘密，因为是外地人，所以斗13在北京是住宿舍的，在第一时间买GBA之后除了打爆两款游戏即玛莉A和GTA，这机器一直被锁在办公桌的抽屉里。直到EZFLASH浮出水面——各位读者可能想不到，斗13每天都将GBA揣在兜儿里——一段时间以来平均每天的掌机游戏时间为1个半小时(战略物资：“南孚电池”已经批发完毕!!!)——目前斗13的256Mb卡带中有四个游戏，一个是玛莉A2(每天打一小关)，一个是61合1的超经典FC合集(魂斗罗、飞天魂斗罗、脱狱、炸弹人2(6大关48小关现已爆机、RED/HUDSON之FC原人(爆)……)、钻地小英雄2(1000米中级篇675米突破，日益精进中)、快打旋风(哈格市长EASY难度未爆机……爆汗。现已改为“瓦莉4”)。

GBA之斗战胜13同捆版请见图。

GBA最高!任天堂最高!

大量实践已经证明，EZFLASH有如下几个重大特色：

1、外型美观——EZFLASH卡带与标准GBA卡带等身大。烧录器实现轻量化，仅数十克重，体态轻盈(见本页题图)。

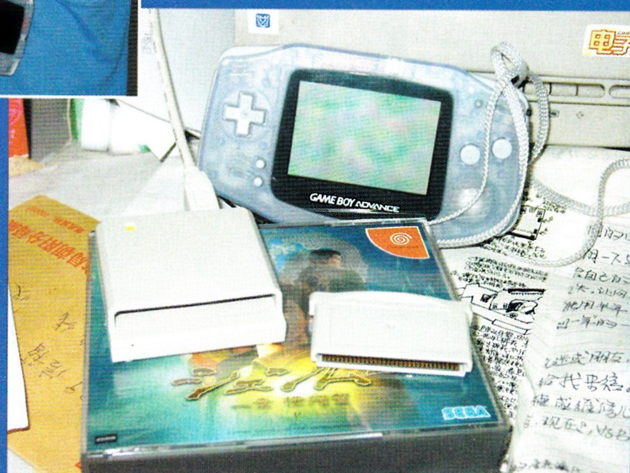
2、可靠性高——EAFLASH系统完美兼容GBA ROM和“ON GBA” ROM(上面提到的FC游戏，就是用GBA“模拟”出来的)。EZFLASH卡带拥有记忆区，支持全部GBA存盘方式(模拟FC时可随时SAVE/LOAD，即“从哪里死再从哪里复活”)。

3、使用简便——即学即会、即插即用。USB接口实战中威力绝大。烧录游戏时菜单体贴，功能非常可人(请参考下一页)。

GBA因EZFLASH而精彩



GBA拥有学习功能。如同上述，如果你把数字公式或历史课需要死背的东西转成文本文件装到GBA里，那么——你就是一个“在地铁里也要拼命学习”的先进人物了。



EZFLASH系统的烧录器通过USB线已与电脑相连，绿灯点亮，正在待命中。注意，USB线材必须是一头方、一头扁的那种。

GBA+碱性电池两节+NOKIA手机带儿+EZFLASH=圆满



真卡大小的EZFLASH卡带，256Mb的容量可装 8 个"玛莉 A"。

3 EZFLASH是GBA玩家的好朋友

斗13的GBA是980元第一时间购入，大幅压缩了给GF买生日礼物的资金。

直到一个月前，终于摆脱了经济危机的斗13为了讨好GF，更为显示GBA这无愧于980大元人民币的强大威力，偷偷入手EZFLASH(256兆。本人的人生哲学是"买就要买它个明白"！)——之后立马儿装进FC61合一不说，还特意装了一段2分钟的超高画质GBA格式影片以及国产READBOY"看文本"软件！剩下容量，装进一段纯三维的"V拉力3"以防万一。

见到GF后，斗13拿出GBA先亮出马三立的相声段子"买猴儿"——在GBA上看到汉字，这可是GF所完全不能想像的。还没等她看清，斗13抢过GBA，"好像这游戏机里还有一段电影片断……"

GF看了基努·李维斯"骇客帝国"的精彩剪辑后对GBA拥有如此神奇的功能大为赞赏，并询问有没有"双截龙"（－ －；MM居然知道双截龙……）——斗13连忙把老美精挑细选的GBA模拟FC之第七辑(61合一)打开检索——好么，不但有FC全部双截龙三部作品，还有俄罗斯方块儿呢——GF非常"认真"地拿走GBA去玩，爱玩TETRIS的她对斗13全然不予理睬。

EZFLASH实战

1、购入GBA专用之EZFLASH卡带烧录系统。
2、打开电脑上网，从厂家处下载EZ烧录机之驱动程序。
4、继续下载一个烧录小程序（客户端程序），安装，并将其"十字键"型标志拖到桌面上待用。
3、用USB线将烧录机与PC相连，由于是电脑是初次识别烧录机，烧录机上的指示灯呈红色。根据屏幕上的菜单提示，安装刚刚下载的驱动程序。待指示灯变绿色后，连接成功。
4、在指示灯绿色的安全状态下，可以插拔EZFLASH卡带到烧录机，不会影响到使用。(红灯亮时是烧录状态)
5、点击桌面上客户端程序的标志，根据提示进行烧录。注意要先"添加"游戏的ROM，然后才是"写卡"这一步骤。程序的菜单上会清楚表示卡内的游戏列表、所占容量、记忆体容量，以及卡带剩余空间之准确容量。请参考图片说明。
6、烧录完毕后，取出卡带，置于GBA本体。开机后会有菜单，这时就可以HAPPY地选择游戏了!!!



切记：烧录过程中指示灯变红，此时万万不可插拔卡带。



↑"十字键"标志代表的是玩家的烧录程序——EZ CLIENT。

←当我们想要往EZ FLASH中写入ROM时，只要点击桌面上EZ CLIENT程序的"十字键"标志即可开始。之前要把烧录器的驱动程序装上(装一次即可，以后电脑即自动识别EZ烧录器)。即学即用，非常简单。图为斗13桌面。

EZ-Client

添加(Ins) 删除(Del) 写卡...(U) 备份...(B) 刷新(F5) 看看版本(A)

对应文件名	游戏名	程序大小	存档大小
	SUPER MARIOB	3072KB	16KB
	PocketNES	15136KB	0KB
005 - Mr. Driller 2 (:	MR. DRILLER2	3936KB	0KB
* 026 - Final Fight Or	FINAL FIGHT	4064KB	16KB

正在写入 FINAL FIGHT: 1792 KBytes 33 秒

EZ-Client

添加(Ins) 删除 看看版本(A)

对应文件名	游戏名	程序大小	存档大小
	SUPER MARIOB	3072KB	16KB
	PocketNES	15136KB	0KB
005 - Mr. Driller 2 (:	MR. DRILLER2	3936KB	0KB
* 026 - Final Fight Or	FINAL FIGHT	4064KB	16KB

ROM剩余6528KB, RAM剩余224KB 50 秒

←正在烧录GBA的街机移植作品"Final Fight one"。写入这样一款4MB的大程序，耗时半分钟左右。USB接口的传输速率惊人。搜集GBA ROM麻烦，但是往EZFLASH里烧录却很方便。

4 编辑对EZFLASH评判

没有最好，只有更好！
测试小组给出"主观分"！

通过EZFLASH烧录卡在GBA上玩FC游戏时，可以很方便地随时记录，L键和R键同按，即有菜单出现，然后SAVE & LOAD，只要你不关机且电池有电，那么就算再难的游戏，也能一次爆机，体验爽快！再有，EZFLASH系统基本上接近于完美，我们在用它兼容大量游戏时，未发生预想外的问题。可靠性高。

宇部斗13主观分
"百闻不如一见" 10

哼～等俺样发了工资早晚自己买一台GBA＋烧录卡回来，省得XTT老说我和他抢GBA（哎～我写完这个评价，能让我再玩一会"魂斗罗"吗？)(旁人：这家伙脑袋有问题……)。虽然价格稍微高一些，但是功能绝对是一流的……几乎快把GBA变成了一个PDA，也许GBA＋烧录卡叫做GBPDA更合适吧。既能看TXT格式的小说，又能浏览HTML，还能看电影……甚至还可以运行FC的模拟器！哭死中～就冲这个也要搞一个来，在大街上可以尽情的显摆（在一旁的天语：JOE君请上人身保险，否则被车撞了……）。既然FC的模拟器可以运行，也许在不久的将来会有街机游戏的模拟器出现？以GBA的能力也许可以运行一些像街霸II这样的老游戏……

（拳皇梦美JOE HILL达人）



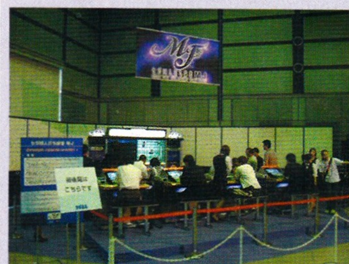
游戏新作情报



世嘉麻雀“四人打”街机系统

ARC	厂商：SEGA-AM2	稼动日：2002年内
	类型：巨型机	每次价格：未定	其他：最大八人

很早的德比马俱乐部(DOC)开创了街机吃币新纪元，后来VF4来了。但VF4筐体与DOC这种巨型机不是一种类型的东西。AM2继兄弟公司“足球俱乐部”推出之后，首创“麻将”题材的巨型机系统，并对应MJ.NET卡片。





↑按键全部是“专业”的推倒型。预计此系统的吃币将超越DOC和FOC。整个系统的售价在100万日元以上。

魂斗罗·破碎的战士

PS2	厂商：KONAMI	发售日：未定
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

这款假3D真2D的过关ACT，不知还能否带给我国玩家以美好的回忆？E3上公开大量新版CONTRA的影像，从画面上看得出世界观未有任何变化，角色和机械设定忠实于早期版本，且大幅超越当年32位机作品的效果。



→充满虚幻感的战斗是一大特色。

↑仍然能够看出FC版的影子。



大魄力作战！

↑此处的画面说明了题目的含义。

机动战士高达战记

PS2	厂商：BANDAI	发售日：2002.8.1
	类型：SLG	价格：6800日元/限定版9800日元

BANDAI在8月1日准备推出两款高达游戏，其中之一即为“高达战记”。游戏背景是一年战争，游戏方式为一机带二僚的作战。有新原创角色，机体30种以上，并准备了大量全新制作的动画。



封面公开



↑这是游戏战斗画面，与飞艇作战。



↑游戏可双打，这是对战时的画面。

ROOMMANIA #203

PS2	厂商：WAVEMASTER	发售日：2002.7.25
	类型：SLG	价格：5800日元	其他：送音乐CD

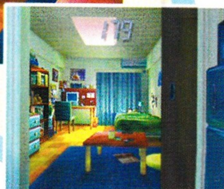
这是一款“人生介入”型SLG，玩家需要扮演一位“神样的存在”去教会一个大学生如何来更好的生活。本作由世嘉音乐工厂“WAVEMASTER”制作，前作DC版的销量在十万以上！



封面公开



←玩家的目的就是要干涉他人的生活……



↑要尽量快的让这位女大学生醒悟过来。

口袋妖怪·红（蓝）宝石篇

GBA	厂商：任天堂	发售日：2002年12月
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

GBA广受期待的新作“口袋妖怪”系列年内发售决定！画面超大幅进化，系统面儿会有何变更尚不清楚。超期待！







↑←GBA一定会令此系列真正进化。

灵魂能力 2

GC | 厂商：NAMCO | 发售日：未定 | 类型：FTG | 价格：未定 | 其他：街机移动中

前作有着很高的人气度，而2代携威而来，全机种制霸。街机使用SYS246基板，虽与PS2互换，但由于没有光源，所以画面一定会大打折扣。不知NGC和XBOX版能否有意强化一下光源效果。



↑视点运用讲究十分讲究。这里的图片都是NGC版画面。



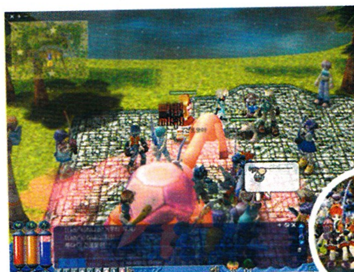
←刀脚并用？

→灵魂能力以华丽见长。

SHINING LORE

PS2 | 厂商：PHANTAGRAM(韩) | 发售日：PC版2002年内 | 类型：在线RPG | 价格：未定 | 其他：PC、XBOX版有

话题的ONLINE RPG。不但跨越PC来到PS2和XBOX上，更有中、韩、日、美四国文字系统。游戏比一般的在线游戏易上手。共有8名角色备选。迷你游戏名类多(如卡片或寻宝)，亦可聊天。





↑←角色众多，应该是组队作战吧。

↑战斗画面以第三人称视点来显示。

信长野望在线

PS2 | 厂商：KOEI | 发售日：未定 | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：β版测试中

PS2的PLAYONLINE计划在不声不响中前进着。光荣的这款信长在线，决不同于以往的SLG，而是一款ACT，角色有侍、僧侣、忍者和阴阳师等职业。角色将为小镇的安宁与不法之徒战斗。





↑怎么样，还是那意思吧？不知道这游戏能否推动PS2的网络计划。毕竟，PS2的NET门坎儿有些高。这游戏“月费”……

游戏王・虚情假意的王国

GC | 厂商：KONAMI | 发售日：今冬 | 类型：S・RPG | 价格：未定 | 其他：——

游戏王可没少为KONAMI赚钱。此番变成S・RPG，但原理上还是要收集妖怪，有超过一百种妖怪可供俘获，然后在战斗中可派出三个去与敌方战斗，以收复失地。





↑从卡片游戏变成这种SRPG，不知以前的系列玩家是否能够很快转变过来？有鉴于此，KONAMI还是着重突出了收集妖怪这个步骤。

死亡之屋弹珠台

GBA | 厂商：SEGA WOW ENT. | 发售日：2002.7.4 | 类型：TAB | 价格：4800日元 | 其他：高分有奖

这款游戏是世嘉大受好评的街机打鬼游戏“HOD”的弹珠台版。本作完全继承了HOD的厚重世界观，在桌面的设定上引入大迫力丧尸，系列各有名ZOMBIE角色皆有出现，弹珠僵持过程炸烈！

丧尸魄力极大





←画面超强。

→在弹珠过程中，随着玩家的强力打拼，画面会出现种种大迫力角色和炸烈场景，并且，当有精彩好球出现时，还会有过场动画特写呢！

钻地小英雄A(Ace)

GBA | 厂商：NAMCO(钻地小组) | 发售日：2002.8.23 | 类型：PUZ | 价格：4800日元 | 其他：真・最强

被责编天语认为是NAMCO代表作和最高作品的钻地小子，拥有超爽的快感和精深的钻地思路，是一部难得的最高PUZ作品。史上最强。GBA最适。

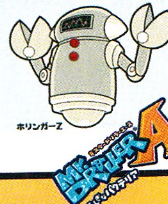
本作强力新要素多！必买！！！



←圣骑士版思思木诞生！欢呼吧！



←[借力使力]和[一闪]是钻地系列的最高奥义。



←游戏可使用六名角色，难度系数分为初中上级。

↑Mr.driller是高手的游戏，其出身为街机，非一般人所能领悟。钻地的基本操作为四向打钻，并考虑各色砖的连锁抵消效应——游戏斗智斗勇，不动脑筋是不可能享受到“钻地”之究极爽快感的。天语向NAMCO脱帽。

游戏古玩街 PART8



感谢上海新次元电玩专卖提供本期的图文资料。TEL:021-63751223

HARD WARE FC磁碟机

真想马上入手啊！

厂商	任天堂
类型	周边外设
娱乐度	■■■■■□
稀有指数	★★★★★



看到这款经典的古董不禁让人回味起许多的往事……任天堂从1983年推出的FC红白机的普及量至今无人能比，而它下面的磁碟机却不为很多玩家所识，虽然在日本曾经红火一时，但也是相当短暂的,最后在本土渐渐地销声匿迹了。绝对的凤毛麟角！

HARD WARE NEC的PC-E双子星

厂商	NEC
类型	八位家用机
娱乐度	■■■□□
稀有指数	★★★★☆

作为日本电气产业的巨头公司NEC来说，在当时的电玩市场掺和一脚的确是顺理成章的事！于是8位元CPU的家用游戏机PC-E在1988年诞生。虽然与如日中天的任天堂红白机同属一个级别，但是凭借出色的性能表现，美丽的图像和优秀的软件（卡片式的外形）吸引了大量的玩家，同时也为后期的光盘机奠定了基础。目前这款机器在国内已经非常罕见，对一些“元老”级的FANS来说实在很诱人。



HARD WARE 机皇2代光盘版主机

厂商	SNK
类型	16位家用机
娱乐度	■■■■■■
稀有指数	★★★☆☆

NEO GEO CDZ是光盘版机皇的第二代进化型，与第一代相比大大提高了读盘速度，并缩小了主机体积和厚度，搭配流行的色调显得更加简洁秀气。另外大量的街机完美移植作品使玩家欲罢不能。

HARD WARE 世嘉8位家用机MASTER SYSTEM



多年来作为任天堂的重要竞争对手，SEGA一直在孜孜不倦的战斗着，但几乎每次都是以失败告终。这台上世纪80年代初的MASTER SYSTEM主机就是FC红白机的手下败将，无论是硬件性能还是软件阵容都无法适应残酷的市场竞争，使得MASTER SYSTEM过早地退出了历史舞台。然而该主机上的SEGA的一些游戏以其特有的魅力还是培养了一批铁杆世嘉迷。作为SEGA的元老级产品，相信会有很多朋友与它一见钟情。

厂商	SEGA
类型	八位家用机
娱乐度	■■■■□□
稀有指数	★★★★★

SOFT WARE 四狂神传说II

厂商	TAITO
类型	超任游戏卡
娱乐度	■■■□□
稀有指数	★★★★☆





这是超任上一款优秀的角色扮演游戏。由于继承了一代的特点，在体验RPG那种流畅动人的故事剧情时，还加入了动作解谜成分。另外战斗系统也不再是那种令人心烦的踩地雷模式，使玩家能够轻松地进行。本作在超任时代的绝对经典之中占有一席之地。

万岱的家用CD游戏机PLAYDIA HARD WARE



PLAYDIA是BANDAI公司在1994年推出的,采用红外遥控手柄的CD-ROM游戏机。由于各种原因过早地就被次世代主机淘汰出局，软件方面在国内更是微乎其微……收藏与娱乐的高反比之物。

厂商	BANDAI
类型	32位游戏机
娱乐度	■■□□□□
稀有指数	★★★★☆

征稿启事 凡藏有与GAME有关的古玩的读者均可投稿至本栏目，稿件要求：详尽的文字说明和彩色照片以及联系地址。来信请寄：北京6129信箱古玩街栏目收　邮编：100061　E-mail地址：cubelead0664@sina.com

PS3最新情报公开！电软电新联袂推出第二回电玩MTV大赏!!

2002 9

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

随刊附送128面
全彩口袋攻略本！
菜鸟通掌上通
二合一回馈
广大热心读者！

总第九十八期

定价 8.4元

10款劲作彻底攻略

最强最速怒涛攻略疯狂来袭!!
涉及所有主流机种，初秋攻关宝典!!

超级机器人大战R
幻想水浒传3

GC 超级阳光马里奥
PS2 JOJO冒险奇遇·黄金的旋风
PS2 我的暑假2
PS DQ怪兽篇1&2
PS2 剑豪2
GBA 友情之旅
GC 路易鬼屋冒险
GBA 龙珠Z悟空传奇

无双报道
无尽的沙加
最终幻想1&2
宇宙渔夫
钟楼3
生化危机0
太鼓的达人
精灵的黄昏
特鲁内克大冒险3

科普园地
用GBA看图片
"网页游戏"全方位接触

格斗天书
剑士的求道历程
终究有一天你会明白我

卷首特辑
PS3芯片开发完成!!

CESA白皮书揭晓2001年游戏业的注目数字

权威评测报告书
GBA的魅力不仅是便携
用电视屏幕来玩GBA!!


XBOX
GATHERING
CLOUDS
01
CAUTION
AIR INTAKE
NO STEP
CAUTION
LUGNAL
LUGNAL

叢 MURAKUMO 丛云

在未来都市中纵横驰骋，演绎令人疯癫的高速化战斗!!



特务部队 丛云—MURAKUMO

游戏舞台设定在20XX年由尖端科技建造的理想都市欧利巴伯特。玩家操作的是负责守护城市安全的丛云—MURAKUMO部队中的一员，驾驶着被称为ARK自律型辅助机的未来机器人完成各种任务。



高速战斗系统 缔造疯狂的空中对决

虽然不是竞速游戏，但是却能在空间感极强的城市中自由翱翔，追逐目标。飞行机体ARK在3D空间中横冲直撞的爽快感令人流连忘返。城市、地下要塞以及溪谷中潜伏的敌人正向你的技巧发出挑战。



XBOX超强的 声音与图像的魅力

冲击性的即时战斗系统，弹药的轨迹和装甲的飞散令人瞠目结舌。大魄力的画面将给玩家带来前所未有的体验。对应5.1声道的强大音响系统令你仿佛置身于电影大片一般的震撼之中。

2002.7.25out

超高速的3D机器人动作游戏　标准价格 6,800日元

FROM SOFTWARE 株式会社フロム・ソフトウェア
http://www.fromsoftware.co.jp/

编辑手札

上期附送的别册从读者的反应上看可谓好坏参半，应该说这也是在我们的意料之中。勇于尝试总是必要，如果我们的工作不能使您满意，或者您有更好的建议和想法的话，我们都欢迎您能够给我们来信，以利我们提高杂志的水平，开阔我们的思路。再过几期就是《电软》总100期了，我们将会为大家奉献怎样的一期《电软》呢？敬请期待！

风林



熬过炎炎夏日 秋天是丰收的季节 电软——也是如此……

●夏日的烈炎实在令人不堪忍受，北京湿度达80%的那几天里，真不知道自己是怎么熬过来的，当时仿佛要窒息了一般，突然发现，活着原来是那么痛苦的事情……索性转换想法一下，这就是夏天，应该在冬天到来之前好好享受……

●上期在家里露了小怯，有关XBOX的记录问题……详情请看本期闯家。

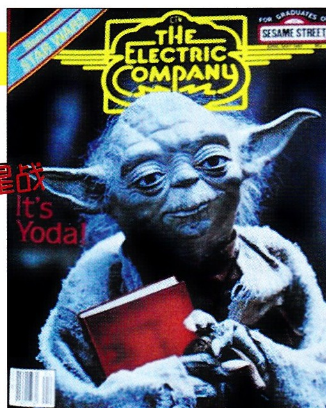
●立秋的那几天，按照习俗应该“贴秋膘”，不过看看自己日渐“强壮”的体态，还是算了吧（笑）。

●这几期谈了很多有关“SUPER MARIO SUNSHINE”的话题了，本来不想再谈，但毕竟这游戏占到了我这个月1/4的时间，还是不能不提啊……风林确实不知道该怎么来形容这款游戏的出色了……算了，还是别废话了，免得招人烦……

●10月13日，GLAY的演唱会，期待……



天师



暑期大片 接二连三 高级影院 欣赏星战

——乔治·卢卡斯的星战

在特级影院看了“星战2”。这是天语头一次看这个系列的片子，以前虽知卢导大名，却未曾看过电影，可说是愚蠢之至。此片有多好？这么说吧，不要说憋了二十年的美国观众在影片中看到长期以来装神弄鬼的优达大师出手后而忘情欢呼，“伪非星战迷”天语全程不也都在拍手叫好嘛！

没有道理，电影就是画面。它与游戏不同，游戏需要操作（“按键”与“画面”的互动方带来感动），电影只要看就够了。“星战2”剧情似乎简单，但画面带来的“冲击美”令天语长久无法释怀——那满天穿梭的飞空器和其他种种超级CG特效（比如斗兽场中的画面），完全令天语视卢导为“偶像”（此人是个标准的“大款”，年收入2亿美元，是传媒界排第二的斯导五倍之多）。

再说了，星战的情节怎么就不好了？故事本身很大，角色统统有血有肉，本片是一部靠画面来说话的“超级硬派”电影，冲击着观众的心灵。

宇部



生活要一天天的度过 杂志要一天天的制作

●编辑部的暑期大假正赶上GC玛莉如期发售，于是接连10天都在“阳光”下度过。虽然至今未达到120，但还是忍住了不去查资料，毕竟这是500多银子换来的。

●隐约感觉到GC面世前任天堂的“海豚”应该是软件计划，这从“PIKMIN”中奥里马的座机——海豚号以及“玛莉”的海豚岛中得以体现。

●不久前从崇光购入了SEGA的汉化版机器人，养了不到3天被家中幼童摔的右臂脱臼且抬起不能，亲密度跟着大幅下滑，表情甚是愤怒……

●自告奋勇担当攻略别册中天师所撰的“阳光玛莉”的排版工作，合作顺利非常提前N小时完成。

●昨天领略了大片《蜘蛛侠》的魅力，虽然影片中也有不少瑕疵，但光是镜头在繁华大街上的运行就已经让人感慨不尽了，那种魄力的画面在游戏中也是难得一见的。

PERFECT



闷热的天气终于过去了，为秋季的及时到达脱帽致谢！

●菜鸟通掌上通二合一别册已经推出第二辑，虽然读者对它的评价也褒贬不一，但是制作起来确实费心又费神。别册上的攻略主要以GBA游戏为主，希望广大的GBA玩友不吝赐教，多多投稿，无论秘技、研究、长篇小说攻略我们照单全收。投稿前最好记得给我们打电话或发邮件确认，以免稿件撞车。

●我们的招聘广告想必大家已经看到了，有志于电玩媒体的朋友们不妨发简历应聘，我们期待着工作兼生活的新朋友。

●本月攻关的游戏是《我的暑假2》，玩伴宇部。想想自己小时候确实喜欢捉虫子过暑假，可是长大成人后胆子反而变小了，对棕黑色甲壳类的昆虫尤为“敏感”。

●最近才知道，原来即便是没有开通国际长途业务的全球通手机也可以给国外的朋友发短信！这回联系起来方便多了。

●由于DVD机坏了，本月只买了《鸟人》和《发条橙》两部老片。现在买DVD纯属为了收藏。



本期封面：SONIC・马里奥

GAME INDEX

月刊/每月 14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
邮购部电话：（010）64472177
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

电子游戏软件 GAME SOFTWARE CONTENTS

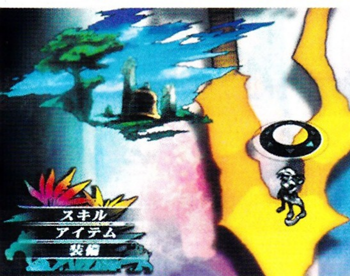
VOL.97 2002/9

『SaGa』最新大作登场PS2了!!

令人望穿秋水的系列最新作将以单机版形式在今年末发售!

虽然游戏网络化的热潮一浪高过一浪，但是原有的RPG也在不断进化！展望游戏界的未来，史克威尔所得出的结论就包含在这款《无尽沙加》之中！









↑主人公之一，他身处拥挤的人群之中，莫非他的目标也是传说中的“七大惊异”吗?

UNLIMITED SaGa 无尽的沙加

令玩家们期待不已的沙加系列最新作，终于将在PS2上推出了。本作恢复了与沙加系列的开山之作——《浪漫沙加》1代非常相近的游戏气氛，并且最大限度地摒弃了一切无用的要素。制作组在游戏中进行了一些全新的尝试，希望以此确立RPG领域内崭新的游戏形态。我们相信，《无尽的沙加》将充分展现RPG的进化！

↓城市间的移动进行了大幅的简化。



↑这个动物角色也是主人公之一！它在战斗画面中也曾经出现过，相信不会有错吧。

命运的交叉点

这里是在冒险者相会的城市
巴弗特姆举行莱基纳·莱欧努节的盛况。
众多人物伫立在拥挤的人群之中。
画面中央的是罗拉与安利，
他们将和众多的主人公一起，
用自己的心灵去编织人生的故事……。



回归原点的同时实现进化…
什么游戏能为我们阐述RPG的本质与真谛
答案是:『无尽的沙加』!

仔细观察一下设定图中的人物，我们可以发现包括背影在内图中总共有8个人。沙加系列的故事情节一向非常自由，主人公通常也不只一个，因此这些人物多半是游戏的主角，或者是故事中举足轻重的角色。虽然我们现在只能够看到站在画面中央的罗拉和安利的表情，但是其他角色一定也是向“七大惊异”的传说发起挑战的勇士。

角色

CHARACTER

●挑战传说的「七大惊异」的充满个性的主人公们!

●角色档案

Laura（罗拉）

罗拉的丈夫是一名海盗，已经去世多年。她坚信“七大奇迹”的传说，认为神将降临世界，令黄金时代复活。罗拉是参加冒险的主人公之一，虽然外表看脾气暴躁，但是也又拥有柔情似水的一面。她究竟为什么要追寻“七大惊异”呢?



↓罗拉与安利共同行动，他们两人是什么关系呢……

高度自由的情节是沙加系列最基本的要素特征。《无尽的沙加》和最初的《浪漫沙加》和PS的《沙加开拓者》第1代作品非常相似，也采用了大受欢迎的自由剧情系统。游戏中的主人公们将怀着不同的目标追寻传说中的“七大惊异”，但是随着剧情的发展，他们的旅程将不断交汇融合，体验人生的聚散离合，最终逼近故事的核心。



从系列作品中推测 高自由度的剧情与角色之间的关系

虽然每个角色都有不同的故事，但是他们的最终目标必然集中在同一点上。这是《浪漫沙加》与《沙加开拓者》的共同特征，这些作品都为游戏者提供了丰富多彩的剧情，因此本作自然也……?



·在沙加开拓者中选择不同的主人公，剧情将会发生极大的变化。

自由剧本

FREE SCENARIO

●有多少角色就有多少丰富的故事

世界观

WORLD

●美丽神话传说与鲜花一样的世界

●象征无尽沙加唯美世界观的两个标志性人物



→小林智美创作的原画以花为基调，古典而柔美，描绘了超越神的人物安利米泰德与征服者伊斯康达尔。

这两名人物被构成标题图案的主题——“极乐鸟花”所包围，他们是《无尽的沙加》世界的象征，也是游戏中重要的关键词。超越神的存在“安利米泰德”和征服者“伊斯康达尔”究竟是何方神圣?看样子他们拥有接近神的力量。无庸置疑，他们的身上一定掌握着故事的关键。

检阅一下沙加系列的家谱!

继承自由剧情系统的沙加系列作品，自SFC版的《浪漫沙加》1代发售以来，总共制作了5部作品，《无尽的沙加》是本系列的第6部。虽然游戏系统有若干差异，不过如果加上GB上的3部沙加的话，这款游戏也算系列的第9部作品了。

●系列作品年表

作品	平台	发售时间
浪漫沙加	SFC	1992年1月发售
浪漫沙加2	SFC	1993年12月发售
浪漫沙加3	SFC	1995年11月发售
沙加开拓者	PS	1997年7月发售
沙加开拓者2	PS	1999年4月发售
浪漫沙加	WS	2001年12月发售

[悟得]与[连携]构成了SAGA的战斗



●自由想象的乐趣就在这里澎湃迸发啊!

↑→本作的画面风格写意与FF追求真实的路线截然相反。看着画面左上的示意图，想象地图上的场景也别有一番乐趣。

这就是世界地图上的移动画面吗？这种奇特而新颖的风格实在让人不相信自己的眼睛。或许《无尽的沙加》所追求的“革命性的RPG”正体现在这一点上。仔细观察一下画面，你会发现角色的头上有一个指示操作方向的8方向箭头，毫无疑问这一定表示模拟摇杆的移动方向。世界地图被简化到了极点，画面的左上方会显示该场景的示意图，敌人也和我方角色一样，在地图上以符号的方式四处移动。



●简洁而洗炼
全新形态的
带有神秘感的画面

世界地图 FIELD





从系列作品中推测

在世界地图探索时灵活运用技能的作用……

画面左下方有一个指令标志，仔细看看上面写着“技能”的字样。我们推测，游戏中采用了在移动中使用技能的系统。沙加系列生父河津秋敏先生在WSC上制作的《狂野卡片》中采用了使用“技能卡片”破解机关的游戏系统，本作中的技能指令也与此相近，比如说眼前有一条河，游戏者就可以使用“游泳”的技能过河。不过类似卡片的技能系统尚未得到SQUARE的证实，请大家留意续报。

↓在《狂野卡片》中，玩家可以使用技能卡片开锁、过河。在《无尽的沙加》中这些设定还会健在吗?



从世界地图画面切入战斗画面

战斗 BATTLE

●不断进化着的具有独创性的战斗系统

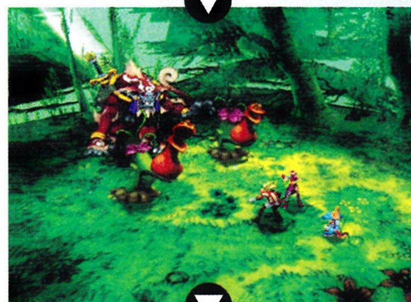
敌人的符号与主人公在地图上接触后，画面将从接触点切换到战斗场景。如右图中的连续画面所示，战斗画面非常近似《沙加开拓者2》的风格。而在沙加系列中不可或缺的，用电灯泡图案代表学会新必杀技的“悟得”和“连携技”系统等仍将保留。此外，在右下角的画面中，大家还可以从拨号盘模样的角色选择菜单中看到HP和LP的字样。这也是沙加系列中大家非常熟悉的数值，HP用尽时LP就会减1，本作中应该也采用了同样的系统。

●继承了沙加系列的战斗风格

↓本作基本上继承了以往的战斗系统，虽然平台转移到了PS2上，但是沙加的精髓仍然健在。不仅如此，游戏还导入了全新系统。











↑按照攻击的次数选择不同图标，究竟要做什么呢？是彻头彻尾的轮盘赌吗？

←游戏中将出现与以往的战斗方式略有不同的新系统！令人期待啊！

CLOSE UP! 新系统

REEL(卷轴)究竟是什么

沙加系列的每一部作品都会导入各种新系统，令游戏不断获得进化。在《无尽的沙加》中仍然保持着这种开拓者的精神，特别是本作中新引进的“REEL”系统更将为战斗带来新的气息。虽然具体内容还不清楚，不过根据画面推测，这是一个为攻击增添附加要素的系统。从组合成环状的武器图标，画面右下方的“HOLD”和“GO!!”按钮，以及中央所选定的武器上的STOP字样看来，这个系统有点类似转盘，必须预测图标的旋转规律，以确定攻击指令……难道幸运值高的角色会大行其道吗?

PS2上再现!!

GRAPHIC ANIMATION

画面
动画

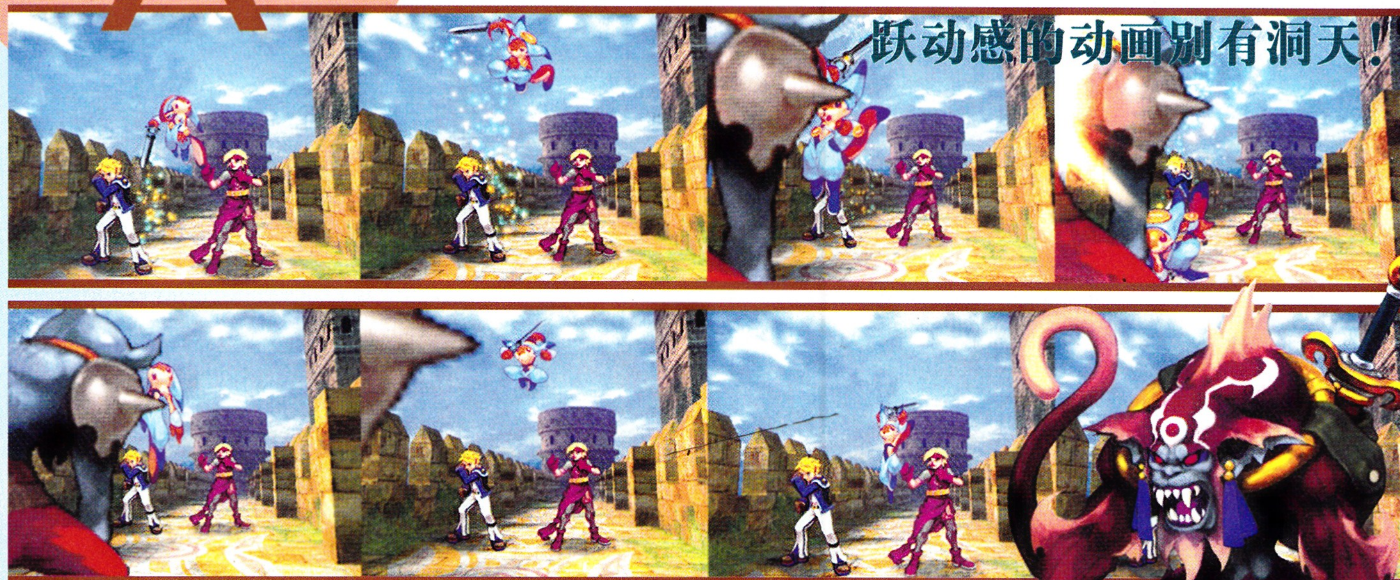
●摆脱3D多边形的洪流
开拓游戏画面新境界

●精美动画的种类
令人目不暇接



根据角色装备的武器和必杀技的不同，制作组为所有的动作都制作了相应的动画。

跃动感的动画别有洞天!





战斗画面方面，《无尽的沙加》中的所有场景都使用了具有相同绘画风格的动画。所有人物的身上既感觉不到以往3D多边形+质材的生硬感，又感觉不到2D动画中缺乏立体感的缺陷。很明显，这部作品确立了与过去的CG技术截然不同的“既不是平面图形，也不是质材”的新型动画风格。今冬游戏发售后，各位就会了解到这种2D与3D巧妙结合的富有跳跃感的新风格画面了。这些崭新动画是运用新技术制作而成的作品，它们与数量庞大的动画造型相结合，为游戏CG提供了全新的可能性。

考察 从系列作品中推测

令人着迷的战斗系统中将有崭新的要素加盟………?

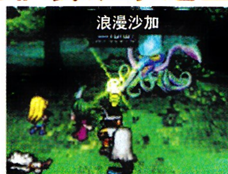
新系统固然令人好奇，不过传统战斗系统中的要素也不能放过。《无尽的沙加》中极有可能继承右表中的4个要素。在这里，我们再重新复习一下沙加系列特有战斗系统！熟悉前作的玩家一定感觉十分亲切吧！那么我们一起期待今作的发售吧。

↓这些要素在本作中将会如何表现呢，真是令人期待呀。



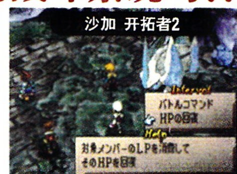
《无尽的沙加》会继承这些曾风靡一时的战斗系统吗!?

特技悟得
灵光一闪 战斗中领悟绝技


浪漫沙加

这是个性十足的必杀技修得系统。如果角色长期使用同一系统的武器或魔法，就会在战斗中随机领悟新的必杀技和魔法。这个系统也是沙加系列最大的魅力之一。悟得必杀技的时间无法预测，所以每当角色头上突然闪现电灯泡标志时，游戏者心中都会无比兴奋。

LP
表示角色生命力的数值


沙加 开拓者2

除了HP之外，游戏中设定了表示角色生命力的数值LP。这个数值具有特殊效果，在战斗中只要LP没有耗尽，就可以消耗LP令角色复活。此外，在《沙加开拓者2》中，游戏者可以任意使用LP恢复HP。那么《无尽的沙加》里这样的系统会被沿袭吗？

特技悟得
灵光一闪 战斗中领悟绝技


浪漫沙加2

连携攻击是两名以上的伙伴按照一定顺序连续发动必杀技和魔法，给予敌人巨大伤害的强力攻击。发动连携技的前提是复数同伴向同一名敌人发起进攻，必杀技与法术的组合以及行动顺序均会影响成功的概率。连携技发动时显示的“技名”也非常有特色。

能力的成长
在激烈的战斗中随时获得成长

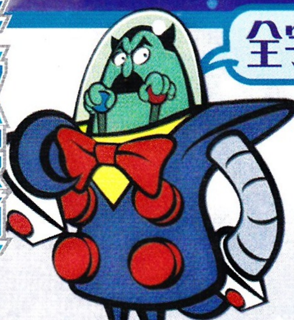

沙加 开拓者

以往的沙加系列中，都采用了通过反复战斗使角色不断获得强化的特殊成长系统，这个系统没有经验值和升级概念，是根据角色在战斗中进行的各种行动，战斗结束后提升“力量”、“HP”等能力。这种带有偶然因素的成长系统令RPG的战斗更具戏剧性。

用超级技术和胆量挑战

无双报道

全宇宙共同的运动项目「钓鱼」火爆登场！



会长

全宇宙钓鱼者的领袖，钓鱼协会的会长。平常十分傲慢，不过一旦离开乘坐的机器人，就会变得胆小怕事。

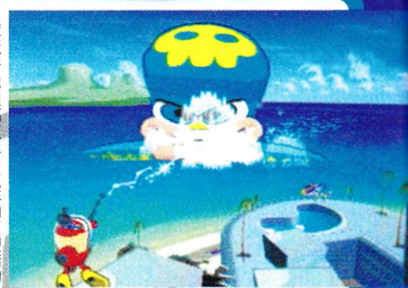
提起钓鱼游戏，也许你会觉得枯燥乏味，似乎只要扔下鱼钩等着收紧鱼线就万事大吉了。不过，现在的宇宙“钓鱼”可是一项非常火爆的运动项目。这款《宇宙渔夫》就是一款展现钓鱼者挑战宇宙鱼的雄风，实现捕获君临宇宙鱼顶点的巨型鱼精这一伟大目标，具有宇宙歌剧色彩的垂钓动作游戏。大家屏气凝神，一起来看看风靡宇宙的钓鱼游戏到底是怎样的吧？



这次能钓到什么样的宇宙鱼呢？一想到它的样子就兴奋不已。

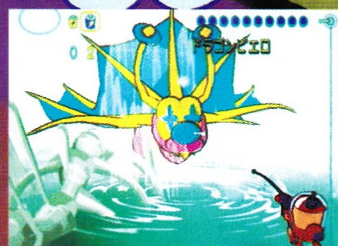


游戏为初学者准备了宇宙钓鱼池，大家可以先在这里磨练一下技术，也不错啦。



只要不断地提高技术，这样的巨型猎物也会登场。一定要征服所有的宇宙鱼。

宇宙中的钓鱼形式多种多样，难道这也是钓鱼的场所吗？





现在，一款空前绝后、诙谐可爱、动感火爆的钓鱼游戏即将登场PS2。即使是以往对钓鱼游戏敬而远之的人也绝对有必要尝试一下本作，因为其中的搞笑和新奇一定会令你大跌眼镜。下面，我们就率先为诸位介绍游戏的世界观和登场角色（包括鱼类）。

我要努力做一名人人敬仰的无所不能的宇宙渔夫

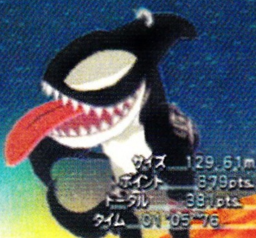
“宇宙钓鱼”这项运动据说早已风靡全宇宙，不过我们还不清楚这到底是一项什么样的运动？根据目前得到的消息，玩家将在游戏中提供的各种各样的钓鱼场所向140种以上的宇宙鱼发起挑战……除了必胜的信心外，我们还要具备一名宇宙钓手的风范，以及所施展捕捉各种宇宙鱼的欲望……无论如何，只要我们得到新情报，一定会随时向大家报告这款神秘钓鱼游戏的全貌。这次是钓鱼报道的第一回。



罗卡比利星人

追赶新潮的宇宙人，最大特征是醒目的飞机头和墨镜。当然也很喜欢钓鱼，待人亲切，并会为玩家提供各种关于宇宙鱼的情报。

这些凶猛而珍贵的猎物在等待着你的挑战！



玩家钓上的鱼会记录在名单中，向钓鱼专家的称号发起挑战吧。

PS2	厂商：SCEJ	发售日：2002.10月下旬
	类型：ACT	价格：5800日元 其他：——

超凶猛的猎物！

宇宙鱼：潜水艇鱼

宇宙钓鱼爱好者协会中流传着关于巨大宇宙鱼——“鱼精”的传说。顾名思义，这条潜水艇鱼的外形一定和潜水艇非常相似，背上长着酷似潜望镜和舰桥般的鱼鳍，关于它的生活习性现在还不明朗。

宇宙渔夫

穿梭于宇宙之中的钓鱼者们，他们不仅能够用鱼饵钓鱼，而且还拥有把猎物变成鱼饵的高超技巧。大部分是男性，其中也有女性。这可是令全宇宙尊敬的高尚职业！我们地球人也要努力争取成为个中高手。

介绍一下几位宇宙中钓鱼能手！

游戏中登场的宇宙渔夫共有以下3名，下面先让我们熟悉一下这几位充满个性的钓鱼者吧。他们不仅相貌不一，钓鱼技巧也大相径庭。告诉我，你喜欢其中的哪一位呢？

玛萨波

宇宙小学生，3岁时学会钓鱼，至今已有8年的钓鱼历史。年纪虽小，但是钓鱼技术绝对一流，大人比起来也相形见绌。具体钓鱼风格不详。

丝瓦萝

年纪轻轻便已声名远扬的宇宙鱼猎人，是一位技巧型的钓鱼者，美丽动人的挥杆动作能够令所有的宇宙鱼成为她的俘虏。喜欢她吗？

戴巴

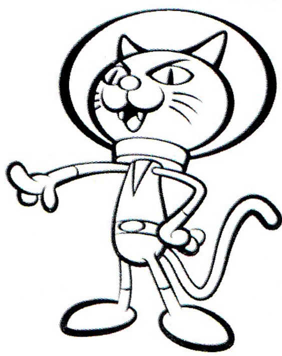
力大无穷的深海作业员，能够空手击败巨大宇宙鱼。使用的鱼竿也是超巨型的。不论对方是什么样的宇宙鱼，他都可以凭借超强力量一举成功。

宇宙钓鱼协会即将在今年10月成立地球分部

充满前卫、怪异风格的钓鱼游戏——《宇宙渔夫》将在今年10月下旬发售。届时，宇宙钓鱼协会的地球分部也将隆重成立。鼓掌庆祝啊！

埃斯卡特

这是一只宇宙猫，面貌有些凶恶！有关它的一切都在迷雾之中。



通缉令

各位不甘寂寞的玩家万勿错过如此另类的冒险，挑战宇宙鱼的重任已经落在了你的肩头。

无双报道

当万物之灵水晶的光辉在世间消失之时，光明战士将降临人间——

FINAL FANTASY®

FINAL FANTASY 系列的起点就在这里

最终幻想

最终幻想1代为系列的超大作身份奠定了基础。这次史克威尔将该作从FC移植到PS平台，令这部杰作重新获得了生命。游戏的BGM和画面将变得更加精美，希望大家不要把这部作品看作简单的复刻版。

PS	厂商：SQUARE	发售日：2002年冬	
	类型：RPG	价格：3800日元	捆绑价格：8800日元





由于全新要素的导入，令FF的原点获得新生

在本作中，游戏者的目的是令4块水晶恢复光明，拯救被黑暗所笼罩的世界。故事的主人公是水晶所选定的4位年轻勇士，游戏者可以从6种职业（战士、拳法家、白魔道士、黑魔道士、赤磨道士、忍者）中选择自己喜爱的角色，踏上壮阔的冒险征途。虽然原有的故事和系统没有任何变更，但是本作增加了比原作难度稍微降低的“EASY模式”和其他全新的模式，因此无论是初次接触该游戏的新玩家还是老玩家，也能够快乐地融入FF的世界。



可选择的职业包括战士、拳法家、赤魔道士、黑魔道士、白魔道士等6种。游戏发展到特定情节后可以进行转职。

被群山环抱下的小镇就是故事的起点，4名光之战士将在这里展开阔别15年冒险之旅。大家千万不要错过如此波澜壮阔的故事。





充分利用PS的机能，飞空艇移动时的画面也变得相当有魄力。

利用「美术馆模式」更好地体验和欣赏FF的世界



本作与原作最大的不同点在于增加了能够欣赏天野喜孝作品的“美术馆模式”。天野先生为1代、2代中的角色和怪兽绘制了众多插画，对于他的画迷来说这一定是令人热血沸腾的消息。此外，游戏还追加了查询被击倒怪兽资料的“怪兽图鉴”，以及确认获得开启宝箱概率的追加要素（似乎和美术馆模式的出现条件有关！？）等等。

精美绝伦的开场动画是史氏风格





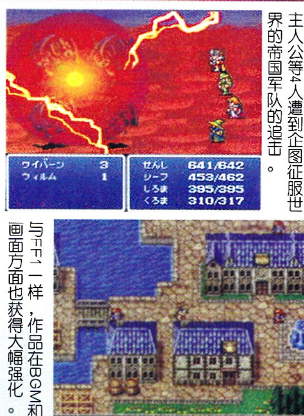




在FF系列中绽放异彩的系统设定

FF1中采用的是“打倒敌人-＞赚取经验值-＞升级”这样非常简单的成长系统。但是本作则截然不同，因为游戏中根本没有经验值的概念。取而代之的是根据物理攻击、咏唱魔法的次数提升相应能力值的升级系统。

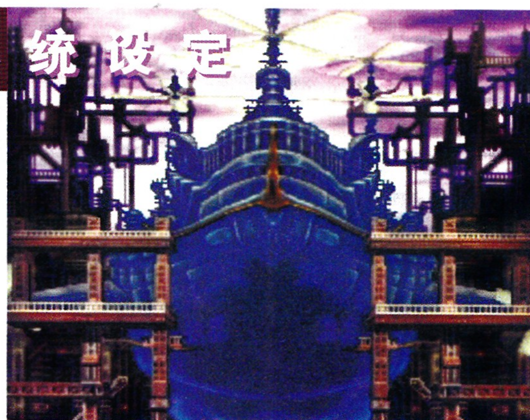
武器方面，在剑、弓箭、斧子、匕首等武器之中，玩家必须选择一种长期使用，随着攻击次数的增加，武器的威力也会不断攀升。感人至深的剧情自然不用多说，这个“熟练度系统”也是本作最大的魅力之一。看到这里大家是否已经跃跃欲试了呢！



主人公等4人遭到企图征服世界的帝国军队的追击。

与FF1一样，作品在BGM和画面方面也获得大幅强化。

游戏增加了众多震撼人心的最新场景



如上图中飞空艇起飞的镜头，PS版中收录了大量原作中没有的事件场景。（好像是超任版FF的感觉吗！？）体验过原作的游戏者也能够感受到新鲜的乐趣。

由无数的相会和离别编织而成的扣人心弦的美丽故事

FINAL FANTASY II

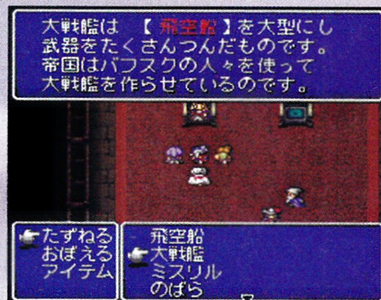


令人窒息的紧张情节、伙伴们英勇赴义的悲壮命运曾经打动了众多FF迷的心。也许是为了满足大家的期待，最终幻想2也将推出PS版。



系列独一无二的『词汇记忆系统』

除了熟练度系统外，本作还有一个非常有特色的机能，那就是在与NPC对话中所使用的词汇记忆系统（简称W.M.S）。这项功能可以记录对话中所出现的单词，并寻问和该单词有关的信息。游戏者可以用记录的单词向NPC提问，有时很可能会在意想不到的人物身上获得有用的情报。要推动剧情的发展，不能仅仅依靠单纯的对话，还必须选择和对象相应的单词，在收集情报上下功夫。没有玩过FF2的朋友，可以趁此机会体验一下有别于其他RPG游戏的与NPC交流的乐趣。



在对话中能够记忆的单词会用红色文字显示。利用“记忆”、“询问”等指令打听情报吧。

FF I·II的同捆版同时发售

史克威尔的《最终幻想》和《最终幻想2》将于今年秋天分别发售。此外，二合一的典藏版也将同步推出（预定价格8800日元）。这个完全限定版将附赠3个FF1&2的原创玩具人偶，包装非常豪华。如果你是一名收藏家，肯定会不由自主地被精美的典藏版所吸引吧。毕竟是最终幻想嘛！





在FF1中介绍过的怪物图鉴和美术馆模式也会在2代中登场。越是老的越经典！

PlayStation2 特报

当将美味的派一口气吃掉后……尤利斯的冒险之旅就开始了

DARK CHRONICLE

ダーククロニクル

超越时空的超大型RPG“黑暗编年史”

100年的时空超越，2位主人公相会的RPG《黑暗编年史》。冒险的理由与各自的命运完全不同的尤利斯与莫妮卡。两人为什么在一起呢？这次我们要沿着这个问题来寻找答案。游戏的战斗与魔法、系统与迷你游戏的最新情报都将在这里一举公开。此外还有我们对本作的制作人一日野先生的访问。大家将在本期深入地了解到堪称“暗云”续篇的本作的魅力。



很多玩家对本作的开发提出了好奇的问题。我们专程请来制作人一日野先生回答问题。

这是一款让你玩一次就无法忘记的美丽故事。当你玩到这款精心设计的游戏后才会理解到何为次世代游戏，并深入领略其无穷魅力。

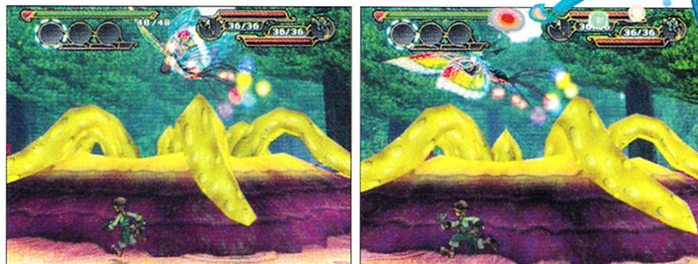
PS2	厂商：SCEI		发售日：11月预定
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

压倒性魄力的巨大怪物突然出现眼前

外表、身高、破坏力方面来看、全部都在规格以外的巨大怪物！在迷宫内遭遇之后会进入专用的舞台中进行战斗。但是光靠力气硬拼是绝对没有胜算的，一定要找到他的弱点有针对性地来进行攻击。







在巨大的植物上进行战斗。地上有触手进行攻击而天上则有飞舞的BOSS。怎样能避免受到巨大的伤害呢？先观察一下敌人的行动，再作出正确的判断吧！

Boss

和巨大身体毫不相称的巨大蝴蝶战斗，可以从腿部发射激光射线作为主力武器。

游戏制作人——直击

Q：BOSS有属性吗？

A：当然有了。这种安排是考虑到战场局面，如果只靠力和技的话战斗太困难了

Q：这次介绍的BOSS的名字与攻击路线能告诉我们吗？

A：那就要请玩家自己实际玩到时去寻找答案了。



面对比自己庞大的BOSS，主角有办法对付吗？只有充分活用道具与系统才能克敌制胜，过关斩将。





超巨大的敌人，在下水道中进行鏖战。激烈场面比比皆是。



Boss

使用弹簧一般的手臂进行攻击。而且经常使用跳跃改变位置是个非常难缠的家伙。









Boss

全身被火焰所包围的怪物。在空中漂浮。用巨大的火球进行攻击。可以使用冰属性的魔法对付他。至于其他方法现在还无从得知。

本期新闻眼统计时间 7月25日～8月20日

卷首特辑 PS3芯片开发完成!!

CELL接近完成?!索尼期待多元网络帝国的建立!!

PS3处理器CELL的可能性与未来

本刊综合消息　据外电报道，由IBM、Sony和东芝共同开发、被称为“CELL”（细胞）的超级处理芯片，将在2004年正式投产。

这三家公司曾经对外宣称，CELL的概念是“芯片化的超级计算机”。IBM表示，该芯片目前已接近设计完成阶段，而不但Sony新一代主机PS3很有可能契合该处理器，它也很有可能成为IBM未来的服务器芯片。CELL将会在设计完全结束之后交由工程师去生产实验样品，并对芯片的性能做实地测试，在理想的情况下，CELL最快会在2004年底量产。



↑PS生父久多良木健对CELL寄予厚望。

与目前所流行的CPU所不同的是，Cell实际上可以被看作是一个汇集了多个CPU的“处理中心”。它不仅能够胜任高质量图形所需要的繁琐的计算工作，还拥有高带宽的通讯电路，并且能够进行多芯片分散处理。三家公司声称，CELL能够提供高达1000G以上的浮点运算能力，是目前拥有2.5GHz的P4的运算能力的100倍以上。

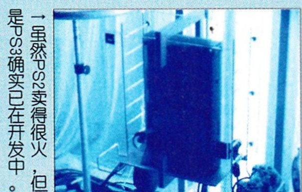


↑未来的PS也许将超越人们的想象，让我们屏息期待吧。

GAME SOFTWARE EXPRESS

CELL就是PS3芯片！

尽管无论业界媒体或者三家公司本身都表示，CELL出现的意义并不仅仅在于可能对游戏带来的革新，但相信大多数的读者仍然对其在游戏领域可能带来的突破感兴趣，尤其是这块处理器对Sony下一代主机架构产生的巨大影响。

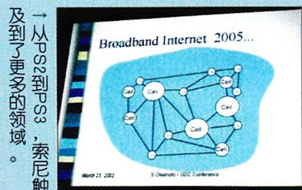


↑虽然PS2卖得很火，但是PS3确实已在开发中。

事实上，关于PS3有可能使用“分散处理”的方式来提高运算能力的论点，在今年3月间的美国游戏开发者大会上就已经被提了出来。SCEI的CTO（首席技术官）冈本伸一常务在介绍索尼对新一代主机的开发研究工作的演讲中确认，PS3将会采用CELL这块由三家巨头耗费4亿美元、投入3000人力资源所开发出来的划时代主处理芯片。

CELL不仅意味着PS3

在今年5月15日索尼召开的经营方针说明会上，多久良木健再一次重申了索尼对CELL的态度：CELL不仅仅意味着PS3。事实上，Sony将会考虑将CELL配置在所有的家电产品中，包括便携电脑、彩电、手机、游戏机等等商品中，利用索尼自身的品牌优势，迅速建立起一个宏大的CELL网络帝国。届时，游戏也就不再是一个简单的独立行业，而将被紧紧地与家用电器捆绑在一起不可分离，信息之间的共享、交流、更新、联动将变得更加方便，而类似“The Matrix”中那样能够自动发展、进化的纯数字虚拟世界也将有可能被建立起来。



↑从PS2到PS3，索尼触及到了更多的领域。

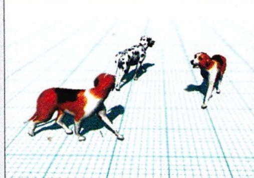
SCE首席技术官冈本伸一关于CELL的发言要点

CELL将重新建立新的提速标准：目标3年100倍！

Sony试图在下一代游戏主机竞争中继续保持不败之身，而IBM则试图由此打破Intel芯片对市场的垄断。纯硬件的抗衡中，数字是能力的最佳体现。冈本伸一称：Intel奔腾芯片的处理速度在6年中只提高了不到20倍，这实在太少了。CELL将重新建立新的提速标准：3年100倍。

CELL设想的提出，最初是为了解决网络服务器效率问题的。PS2的网络游戏大作“FF11”目前在日本的注册用户为11万，而SQUARE为了这11万用户准备了1200台服务器，但当机事件仍然屡屡发生——这还只是在日本、在ADSL环境下所发生的问题。随着光纤的进一步普及和网络传送速度的大幅度提升，服务器处理速度进步缓慢，将是造成未来网络世界交通堵塞的最主要瓶颈。

冈本表示，CELL的出色之处，并不单单指其内建的多个处理器能够将纷繁复杂的数据量分散处理，更在于每一块CELL芯片之间也能互相分担工作任务，同时进行处理。在以光纤为基本传送方式的未来，采用CELL芯片的主机之间将能够自动形成一个巨大的服务器网络，从而轻易地在短时间内解决目前所不可能完成的复杂问题。



↑图为在GDC上公布的测试画面。冈本在会上发表的PS3半导体技术将摩尔定律的言论引击起了轩然大波。



↑冈本伸一就是在这里向人们讲述了CELL的惊人突破。

我们的世界因为创新而发展 也因为发展而不断地创新!!

自从CELL的计划曝出后，人们就对它充满了期望。其原因并不仅仅是索尼的PS家族是全世界最畅销的家用主机，由CELL所勾勒的全新的消费娱乐形态同样为人们所关注。那么CELL到底能让我们业界发生怎样的变革呢？这其中又存在着什么隐忧呢？我们将在下文中作出分析。相信读者会从其中更加深刻地感受到CELL那种与生俱来的的变革力量。

由CELL计划所想到的 仅仅是性能突破并不够，软件商还需要便利的开发环境！

硬件上的突破，带来的不仅仅是对未来的美好希望，更多的是对开发商的要求和期待。当人们从CELL美妙的计划中回到现实世界来的时候，一个严肃的问题已经放在了软件商的面前：我们将如何去开发？

无需讳言，就算是在PS2几乎已铁定胜出的今天，PS2主机的开发环境仍然是为所有开发商所诟病的。相较与NGC、XBOX甚至DC而言，在PS2上开发游戏最接近噩梦的。我们很难简单地说PS2的硬件构架设计优秀或者失败，我们只能说其设计理念对于现有的开发商来讲并不非常适合，主机本身的特性从未被完全释放出来一或许到了PS2完全退出的那一天也是如此。



↑GC不仅性能强而且开发成本低，因此被许多厂商寄予希望。上图为预定9月发售的星际火狐大冒险。

那么，CELL的概念是否能够被现有的开发商所接受呢？软件开发商是否会在这块过于革命化的芯片之前束手无策？也许，IBM、索尼和东芝他们三家正在培养自己的开发人才，但一个真正市场化的商品，并不是靠三家公司的努力，就能够成功的。

举个简单的例子来说明这个问题：如果一旦PS3的构架得到用户的认可，那么将来做设计的时候，是否还要考虑“到底最低要几台主机连接才可以处理”这样的问题？就像PC有最低配置那样，未来的游戏封面上，也许会印上“至少需要3台主机分散处理”的字样吧？那么如果到时候没有三台主机共同处理这个游戏怎么办？或者说，这三台机器的拥有者如果有一个突然想退出、或者当机了又怎么办？会不会出现为了追求声画效果而要求过分最低配置的情况出现一比如说，要1000台主机分散处理之类的？在提出了新标准的同时，如何完善与维护好新的标准，是一个更艰难、更复杂的问题。

不说大范围的合作概念，回过头来看看CPU本身。协同处理、分散处理的概念已经提出了多年，但至今未曾见到一个成功的硬件范例。土星算是死得比较惨的吃螃蟹人，PS2的开发环境之差，也与采用分散处理概念有关。稍稍稳妥一点的算是双CPU构架的PC，但也没看到有多少软件支持。同一台主机的两块芯片尚且如此，更不用说CELL这么宏大而夸张的理念了。下面我们就看索尼如何分解了。



↑据三上真司透露，将生化系列转移GC的原因之一就是PS2的开发环境整脚。

由CELL计划所想到的 索尼使方便廉价的网络成为可能

日本政府计划到2005年建立起完善的高速网络社会，从而实现“E-JAPAN”的既定目标。该计划以宽带网络为铺垫，从2001年1月开始建设，期望能在5年内使日本达到世界第一电子化国家的水平。

与电子业高度发达相对应的，日本本国的网络化进程一直以非常缓慢的速度在发展着。日本国民对于网络似乎有着一种天生的抵触情绪，这可能与近年来日本家用PC软件市场停滞相关。PC网络给人的感觉是使用困难而且复杂，加上收费基础与收费方式不尽合理，因此造成了事实上的推广困难（日本网络使用费相对中国来说非常昂贵，单以手机下载为例，每K字节的下载就需要2日元）。而三家公司的这次合作，无疑与日本政府的计划是一个很好的契合，由于索尼的加入，使得方便、廉价的网络化成为可能，试想一下当所有的家用电器都可以通过网络联动的时候，一个宏大的网络世界也就因此建立起来了。从用户角度来说，他们不需要去学习专门的知识，就能轻而易举地连接到网络的每一个角落；而从商家的角度来说，所有的衍生产品之间的关系越是密切，它就越不容易被竞争对手所打垮。索尼或许希望能够在未来的竞争中建立新的标准、领先一步。



↑凭借在家电和游戏领域的号召力，索尼有实力改变网络在日本的状况。

由CELL计划所想到的 网络消费的成型有利于进一步保护知识产权

CELL计划的成功，有可能彻底杜绝目前情况下较低层次的盗版行为，从而进一步保护软件商的知识产权。



↑游戏业每年都因盗版损失巨大。

一旦CELL真的付诸实现，购买“游戏光碟”这个行为本身可能就会马上失去意义，游戏很可能只需要付费下载而省略了光碟这个媒介。这不单单将摒弃掉目前所有的盗版光碟，更可能对未来消费者的消费习惯与消费行为产生重大影响。

举例来说，光碟媒介的消失首当其冲会影响到塑料的供销平衡；在家具方面，生产光碟储藏容器的商家可能会受到很大的冲击；消费者也可能因为不需要购买光碟而减少了外出的频率，这样公共交通和个人交通的状况都会因此而发生巨大改变……

更重要的，如果日本成为独立的网络化的国家之后，那么会不会变得更独立于其他国家？更不易与其他国家进行交流？（比如说和中国？）

总之，看起来CELL仅仅是网络上的一个新概念，却会对传统许多行为带来冲击，而这其中有很多后果或许我们还根本没有考虑到。

记者的意见

虽然表面上PS3呼之欲出，但是显然不到最后时刻，SCE绝不会轻易亮出自己的底牌。CELL的公布也许仅仅是SCE的一种牵制手段罢了。

从PS的成功开始，SCE一直在树立全新的游戏理念，使游戏从原本的圈子里逐渐渗透到其他产业中，在这次CELL的发表会中也可以看出这一趋势的明显，跨平台、跨产业已经成为今后SCE的重要计划。如果真的能够按照SCE所设想的拓展开来，那么无疑将对今后的整个IT、游戏等行业形成巨大冲击，建立新的格局。

PS是单纯的游戏机，PS2可以兼容DVD并开始涉足网络，那么照这样发展下去，PS3会变成什么？　（记者：风林）



↑在这个飞速变革的年代，我们只剩下最后一个问题：大家都已经准备好迎接改变了吗？

第二特辑 SOCCP!!

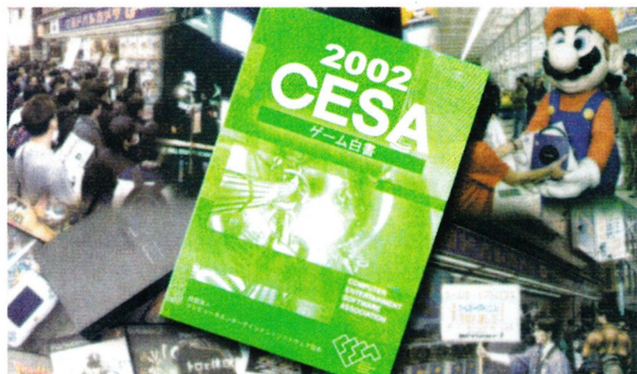
新硬件接踵而至！2001年最关键的业界数据完全公开

2002CESA游戏白皮书扫描游戏业现状

本刊综合消息　按照惯例，日本电脑娱乐软件协会（简称CESA）在每年7月都会发表一份对游戏业进行全面调查的《CESA游戏白皮书》，其中收录了上一年游戏业的全部情报。

2001年的游戏业界是激烈变革的一年。继2000年PS2发售后，GBA、GC等新硬件相继推出，PC软件巨无霸微软也加盟家用机市场。游戏业的整体环境发生了巨大变化。在这样一个充满不确定性时代，索尼的PS2尽显强势，普及速度之快令竞争对手望尘莫及。也正是在PS2和GBA的拉动下，2001年的硬件出货大幅增加，从一定程度上表现出日本游戏业已经露出复苏的苗头。去年业界的另一个特点是日本以外市场成长迅速，越来越多的主机在欧洲和北美取得了佳绩，一些尝到甜头的厂商都把主要精力集中到了欧洲和北美市场。

下文的资料取材自日刊《FAMI通》刊登的《2001CESA白皮书》中的部分数据，它不仅勾勒出了去年游戏业界的全貌，也预示着未来业界的动向。



↑CESA软件协会由日本各大软件商共同创立。

数据1 游戏业界总营业额

被称为拥有一兆日元产业的游戏业界，从1999年到2001年的销售状况如下。在2001年中，硬件软件的总营业额约1兆4574亿5800万日元，较2000年增长了30.4%，这个数字也是自1996年以来的历史最高值。由于PS2的急速普及和GBA的成功发售，2001年硬件销售额的增长最为显著，达到了空前的9400亿7100万日元，比前年的5398亿6000万日元增长了近一倍！在新硬件的带动下，2001年的游戏业界显露了更多的希望和更大的潜力。

游戏业界的总营业额

		硬件营业额	软件营业额	游戏业总营业额
2001年		9400亿7100万日元	5173亿8700万日元	1兆4574亿5800万日元
	国内	2211亿2900万日元	2641亿5800万日元	
	海外	7189亿4200万日元	2532亿2900万日元	
2000年		5398亿6000万日元	5778亿9100万日元	1兆1177亿5100万日元
	国内	1891亿7500万日元	2931亿2200万日元	
	海外	3506亿8500万日元	2847亿6900万日元	
1999年		4546亿2500万日元	5627亿8800万日元	1兆174亿1300万日元
	国内	942亿1600万日元	3284亿5100万日元	
	海外	3604亿900万日元	2343亿3700万日元	

近三年游戏业界的营业额比较

年份	软件营业额	硬件营业额
2001年	5173亿8700万日元	9400亿7100万日元
2000年	5778亿9100万日元	5398亿6000万日元
1999年	5627亿8800万日元	4546亿2500万日元

近三年日本与日本以外地区的营业额比较

年份	日本国内营业额	日本以外地区营业额
2001年	4852亿8700万日元	9721亿7100万日元
2000年	4822亿9700万日元	6354亿5400万日元
1999年	4226亿6700万日元	5947亿4600万日元

数据2 不同硬件上一款软件的平均开发费用

根据对40多家游戏厂商（曾在2001年推出游戏的厂商）的调查，开发成本最高的是PS2游戏，平均一款制作软件就要花费1亿2300万日元。（在主机厂商协力开发的游戏中，同样存在开发费用超过10亿日元的天价软件，CAPCOM的《鬼武者》与《魔颤》就是这样的例子！）开发费最便宜的当然是任天堂的GB，平均开发费用只有400万日元。不过GBA的开发费用似乎并没有人们想象的那么低廉，倒是PS游戏的开发费用让人另眼相看，难怪会有那么多厂商甘心情愿地为一台已经落伍的主机制作复刻版游戏。



↑卖得多的游戏未必钞票赚得多！

不同硬件的开发费用比较

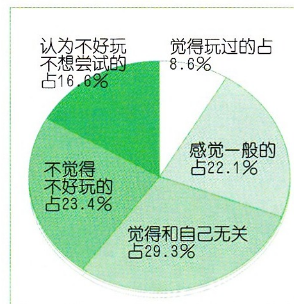
硬件	开发费用
NINTENDO64	6000万日元
PLAYSTATION	2000万日元
PLAYSTATION2	1亿2300万日元
DREAMCAST	4800万日元
GAMEBOY	400万日元
GBADVANCE	4100万日元
WONDERSWAN	4700万日元

数据3 玩家对于网络游戏的看法

在对6669名玩家进行的调查显示，玩过网络游戏的占30.7%，觉得好玩的占40%，看来玩家对网络游戏还是有一定支持率的。但是各主机的网络计划不一，在这种现状下，让玩家彻底扭转对网络游戏看法的可能性不大。另据调查显示，在家里上网使用最多的是ADSL，以后将会是光缆（FTTH），人们对宽带的认知度极高，关注的占8成。而上网者的月平均零花钱是34426日元。



↑网络游戏在日本仍属于新生事物，它的普及和认同需要一个相当的过程。



↑以上数据是对6669名玩家调查的结果。

数据4 各主机硬件出货量统计

由于GC、GBA的发售以及PS2的人气普及，2001年的硬件出货量大幅提升，较去年增长了30%，在欧洲和北美的销售情况更是令人刮目相看。其中PS2在日本以外地区的出货量比2000年增加了1000万台，近250万台的总出货量似乎已经为PS2锁定胜局。由于硬件商积极拓展海外业务，各主机在北美和欧洲的销售也捷报频传。2001年充实的硬件出货量为今年的软件销售奠定了基础。

日本市场各游戏主机出货量统计

机种	2001年	2000年	1999年
PLAYSTATION	409万台	392万台	——
PLAYSTATION2	27万5000台	80万6000台	254万6000台
NINTENDOGAMECUBE	119万9000台	——	——
NINTENDO64	9万9000台	26万5000台	112万3000台
DREAMCAST	20万台	39万1000台	108万7000台
GAMEBOYADVANCE	499万8000台	——	——
GAMEBOY	150万9000台	384万2000台	447万2000台
WONDERSWAN	85万台	82万9000台	135万台
NEOGEOPOCKET	——	8万4000台	24万9000台
其他	1万5000台	6万6000台	1万5000台

日本以外地区各游戏主机出货量统计

机种	2001年	2000年	1999年
PLAYSTATION	1424万8000台	243万8000万台	——
PLAYSTATION2	919万3000台	703万4000台	1873万6000台
NINTENDOGAMECUBE	156万1000台	——	——
NINTENDO64	102万6000台	268万3000台	651万9000台
DREAMCAST	73万台	402万1000台	284万5000台
XBOX	150万台	——	——
GAMEBOYADVANCE	1024万4000台	——	——
GAMEBOY	519万9000台	1545万2000台	1285万台
NEOGEOPOCKET	——	8万8000台	49万9000台
其他	——	19万6000台	92万6000台

数据5 各主机对应软件出货量统计

软件方面，日本国内的出货量比去年减少了12%，只有7194万4000套，造成市场萎缩的主要原因是DC主机停产以及新旧硬件的换代交替。不过在日本以外的地区，软件销售情况与硬件的普及成正比，出货量较2000年增加了400万套。从世界范围看，PS2的普及对于游戏市场的扩大有极大影响，日本本土PS2软件的出货量比2000年增加了110%，海外则增幅470%。索尼的神话仍在继续。

日本市场各主机软件出货量统计

机种	2001年	2000年	1999年
PLAYSTATION	2457万3000套	1171万4000套	——
PLAYSTATION2	1883万6000套	3339万2000套	5146万7000套
NINTENDOGAMECUBE	255万3000套	——	——
NINTENDO64	135万2000套	864万2000套	930万6000套
DREAMCAST	383万3000套	754万2000套	1047万3000套
GAMEBOYADVANCE	918万3000套	——	——
GAMEBOY	931万7000套	1818万5000套	1855万2000套
WONDERSWAN	228万9000套	176万9000套	283万7000套
NEOGEOPOCKET	——	37万9000套	68万4000套
其他	8000套	12万9000套	92万9000套

日本以外地区各主机软件出货量统计

机种	2001年	2000年	1999年
PLAYSTATION	7367万3000套	1290万套	——
PLAYSTATION2	7808万8000套	1亿1578万4000套	1亿4348万3000套
NINTENDOGAMECUBE	743万9000套	——	——
NINTENDO64	1253万2000套	3138万9000套	5167万2000套
DREAMCAST	807万6000套	2749万1000套	1358万1000套
XBOX	66万6000套	——	——
GAMEBOYADVANCE	3334万1000套	——	——
GAMEBOY	3671万9000套	5863万7000套	4745万6000套
NEOGEOPOCKET	——	14万8000套	121万1000套
其他	——	9万6000套	89万6000套



SCOOP

现状窘迫，但未来美好！微软预测XBOX销量3500万台

本刊综合消息　“XBOX是大器晚成的主机！”微软游戏部门在X02会场上信心十足的宣布。发言人称，尽管目前XBOX的销售状况不如PS2抢眼，但是随着全球网络计划的展开，以及陆续推出的近200款大作，XBOX必将创造骄人的业绩。

据微软保守预测，截止2005年年底，XBOX的全球普及量应该能达到3500万台。而网络计划的XBOX LIVE也将在今年11月15日启动，微软希望到2003年底的时候，使用XBOX LIVE进行网络游戏的用户能够达到10万人，有多达59款网络游戏推出。

目前，XBOX在日本每个月的销量是1万部左右，直到最近才超过了索尼的PSone，某日本媒体对此讽刺道：“降价、炒作、比尔签名……XBOX终于卖过了PS！”可见XBOX确实还有许多问题需要解决，我们且暂看微软如何分解吧。



↑仅就性价比而言，XBOX是绝对超值的！

记者的意见

虽然XBOX在日本的销售势头一直低迷，软件上面也出现跟不上的情况，但在美国却卖得不错，风头盖过了GC。硬件强大的性能、软件丰富且对口以及低廉的价格正是其在美国受到欢迎的原因。

这次微软发表宣言，可以看出其对XBOX的信心与决心。其实抛开日、欧市场的话，仅仅美国的庞大消费潜力就足够XBOX生存，但如果想达到3500万的销售数字的话，就不单单要在美国本土保持旺盛的销势了，大力开发欧洲市场以及重新整理在日本遭遇的惨败都是其下一步要做的。个人觉得，如果微软想做的话，就一定会成功。

（记者：风林）



SCOOP

《商业周刊》发布企业品牌牌名 索尼、微软、任天堂名列前茅！

本刊美国专讯　最近，美国金融杂志《商业周刊》公布了全球前100位的企业品牌牌名，结果索尼、微软、任天堂全部名列前茅，其中微软和索尼的品牌价值更超越了百亿美元。

根据《商业周刊》的数据，全球最大的计算机软件商微软以640.9亿美元的品牌价值位列第二名，稳占PC软件业的龙头宝座；数字娱乐的代言人索尼的品牌价值为130.9亿美元，位列第21名；日本老牌游戏公司任天堂凭借丰富的游戏资源以92.2亿美元的品牌价值排在第32名。

其它挤身前十强的明星品牌还有IBM、美国通用、诺基亚、英特尔、迪斯尼、麦当劳、万宝路、奔驰汽车等。



TALKING

“就算XBOX半价卖也没戏！” 久多良木健大放厥词挖苦微软

本刊日本专讯　SCEI社长久多良木健日前接受《华尔街日报》专访时大放厥词，对微软的XBOX冷嘲热讽。

由于魔盒在日本的销售始终不见起色，XBOX二次降价的传闻也随之浮出水面，甚至有人大胆预测XBOX的价格会降到空前的19800日元。但是久多良木却对此不以为然，他们认为微软似乎没有搞清XBOX日本搁浅的主要原因是缺乏合日本玩家胃口的游戏。如果微软无法解决这个问题，XBOX再怎么努力也是枉然。

久多良木健表示：到今年6月底XBOX的全球销量才突破400万台，但是PS2已经达到了3000万台，在如此巨大的差距面前，无论对手是谁都无法撼动PS2基石。最后，久多良木大言道：“就算XBOX半价销售，也不能阻止PS2前进的脚步！”



↑商战与舌战两不耽误，业界巨头之间的唇枪舌剑成了一道独特的风景。



SOFTWARE

GAME DESIGNERS STUDIO孕育果实 史克威尔公布GC版最终幻想

本刊日本专讯　根据日本《周刊FAMI通》的最新消息，史克威尔加盟任天堂的4款大作终于拨云见日。任天堂阵营的实力又一次得到了提升。

公布的新作全部是史克威尔著名系列的续篇，分别是GC软件《最终幻想：水晶编年史》（Final Fantasy：Crystal Chronicle）和3款GBA软件《最终幻想战略版》、《圣剑传说》以及《陆行鸟》最新作。

《最终幻想：水晶编年史》（简称FFCC）是1994年FF6之后第一款登陆任天堂主机的FF，由史克威尔与任天堂共同出资建立的子公司GAME DESIGNERS STUDIO开发，任天堂代理发行。据称FFCC能与GBA版联动，GBA版支持多人联线，角色可以在迷宫中互相回复体力、交换物品，带有浓厚的网络RPG色彩。目前，FFCC的开发宣传片已经出现在互联网上，从公布的资料看，游戏画面不俗，类型似乎是动作RPG。



←游戏风格好像PS的FF9。

3款GBA游戏中，《陆行鸟》计划在今年末推出，如果按照以前PS版的惯例，发售日很可能仍定在圣诞节附近；另外一款在今冬推出的游戏是《最终幻想战略版》，鬼才制作人松野泰己担任监制，虽然游戏暂定名与PS版一致，但并非简单的复刻，GBA版将经过重新制作；而全系列销售400万份的《圣剑传说》新作预定明年夏天发售，由跳槽到任天堂的圣剑小组与史克威尔方面的制作人联手开发。

另外，史克威尔方面证实：FF10的外传版本确实存在，游戏将在年内登陆PS2，而FF系列的正统续作FF12将在明年发售。



EVENT

游戏方糖遭遇盗版恐怖袭击 最后硬件防线终被完美攻破

本刊讯　截稿前得到最新消息，一直被认为无法破解的GC防盗系统也被攻破，最新的盗版系统将于近期流入市场。

虽然此前曾有消息称，经过改机后的GC可以盗版的8厘米DVD，但是这些传闻的可信度不高，因为生产8厘米DVD光碟的成本要高于普通的12厘米光碟，盗版商恐怕不愿冒这样的风险。不过最新的盗版系统将以外挂DVD光驱的形式读取盗版的12厘米DVD光碟，因此该消息比较可靠。据称，这种最新的GC盗版系统对于主机的伤害非常小，而且便于维修。



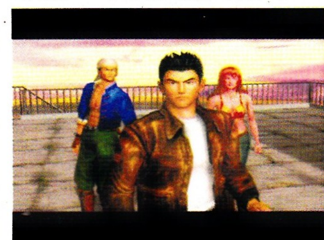
←GC也难逃盗版的冲击。



SOFTWARE

莎木誓与XBOX统一战线 美版发售附送游戏影片

本刊综合消息　由SEGA－AM2研发，微软负责发行的《莎木II》将随游戏附赠名为“莎木：The Movie”的电影DVD。这张时间90分钟的DVD其实是莎木一章剪辑版，以方便没有玩过一代的玩家来了解游戏的故事背景。此外，还有传闻说本次东京游戏展将会有续作的消息，拭目以待。



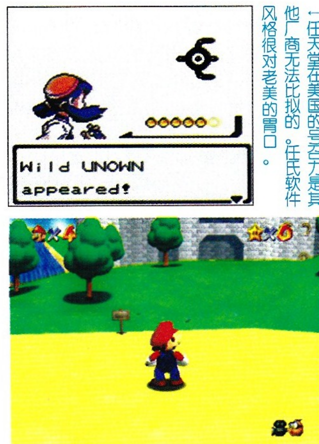




SOFTWARE

调研公司NPD曝光销量统计 任天堂软件销量北美第一

本刊美国专讯　最近，美国著名调研公司NPD Group公布了一项令人吃惊的数据：在1995年～2002年北美游戏销售排行榜前十强中，任天堂的作品占据了9个席位，而且每一款游戏的销量都在300万份以上！这样的成绩相当于6款《FF8》的全球销量！但是任天堂向来以控制开发成本著称，加上其中有5款是GB软件，开发成本很低，因此它们创造的利润绝非6款FF所能够比拟的。可见任天堂在美国市场所占的份额之大，即便是如日中天的PS也未能对其造成影响。近年来任天堂的辉煌便是以此打下的基础。（下表为销量前10名的大作软件排名）



←任天堂在美国的号召力是其他厂商无法比拟的，任氏软件风格很对老美的胃口。

1995～2002年北美游戏销售排行榜

序	游戏名称	机种	累计销量	销售额
1	超级马里奥64	N64	590万套	3.072亿美元
2	口袋妖怪·黄	GB	510万套	1.285亿美元
3	007黄金眼	N64	500万套	2.506亿美元
4	口袋妖怪·绿	GB	500万套	1.343亿美元
5	口袋妖怪·红	GB	480万套	1.289亿美元
6	超级马里奥赛车64	N64	480万套	2.373亿美元
7	口袋妖怪·银	GB	380万套	1.050亿美元
8	口袋妖怪·金	GB	350万套	1.021亿美元
9	塞尔达传说·时之笛	N64	350万套	1.942亿美元
10	偷车贼3	PS2	330万套	1.673亿美元



SCOOP

步美后尘，日本终推游戏分级 年龄划分将成今后游戏的标准

本刊综合消息　日本CERO（COMPUTER ENTERTAINMENT RATING ORGANIZATION，电子娱乐分级组织）近日在东京举办了一场关于在电子游戏中导入“年龄分级制度”的说明会。

根据该制度，未来在日本地区推出的电子游戏软件，在正式发卖前都将由CERO这个独立的第三方机关加以审查，然后根据游戏中有无暴力、色情成分及其程度，分为“全年龄对应”、“12岁以上”、“15岁以上”、“18岁以上”四个级别，并在游戏的正式包装上标志相应的级别标签，指引玩家选购适合自己的软件。未通过审查的游戏会被定为“发售禁止”的级别。不过CERO并没有权利禁止这些游戏发售。但CERO希望业界自律，不要把未确认级别的游戏推向市场。

在说明会上，CERO向与会的记者详细介绍了他们起草的“各级别审查标准”。例如对游戏里的“出血描写”就分为“玩家控制的角色直接导致出血”和“非玩家控制角色导致出血”等几种。格斗游戏的分级也很严格，一款角色设计卡通化的格斗游戏会被定为“全年龄对应”，但是如果其中含有大量写实的搏斗画面，年龄限制就会有所提高。



←不知这样的游戏会分在何级？

这项分级制度将从今年10月1日开始实施，参与审查的游戏主机软件包括PS2、PS、N64、NGC、GB（GBC）、GBA、XBOX、DC、WS（WSC），不过PC游戏不包括在其中。

PC厂商拆台散伙，微软索尼虎视眈眈，游戏界变革的黎明也许就在眼前！！

业内人士独家精彩评述

由收购暴雪想到的变革

变革的黎明

借款190亿，VivendiUniversal大厦将倾 Blizzard等公司静候TV游戏界巨头收购



时间总是过得很快。9.11那淡红色的阴影还没完全从人们心头消失，我们已经迎来了世贸中心的周年祭奠。

那场灾难夺走的不单单是几千人的生命，更对世界经济造成了深远的影响，大批公司纷纷裁员倒闭，一批又一批坏帐、假帐的丑闻，随着世贸大厦崩塌的硝烟而显山露水。

Vivendi Universal也成为轰然倒下的一个巨头，假帐和190亿秘密借款使它一夜之间分文不名，但这也许将成为游戏界变革时代的黎明曙光。

大多数玩家都对世界第二大媒体巨头的Vivendi Universal没什么印象，但却不会不知道VU麾下三巨头的名字：Blizzard、Sierra和Universal Interactive。尤其是前两者，不但是PC游戏界经典的代表，就连电视游戏玩家对他们也敬畏三分：魔兽争霸、星际争霸、CS……这些令玩家疯狂的名字是他们的骄傲，也是利润和名誉的保证。

只可惜这些利润终究无法填补VU的巨大经济漏洞，事到如今，除了以20亿美元的一口价把他们打包出售之外，VU实在已想不出更好的办法。

有资格吃下这三家公司的大款并不多，正如业界所料，一旦挂牌，相信除了微软、世嘉和索尼三家之外，不会有其他的竞争对手。

究竟谁能在这笔拍卖中有所斩获，这是很多人所关心的问题，因为其结果将会对电视游戏主机激烈的竞争产生若干影响，但这个结果与可能由此带来的游戏方式的变革相比，就未免有点无足轻重了。

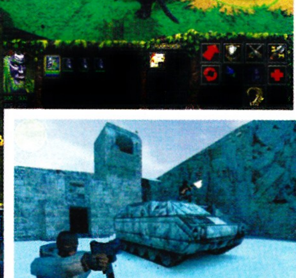
微软、世嘉和索尼，这三家电视游戏行业中的巨子，看中的无疑是Blizzard等公司的品牌和开发实力。可以想象，无论由谁来完成最后的收购工作，这些原本属于PC的超级大作都必然成为电视游戏的又一个专有金字招牌，那么，如何完成RTS和FPS从PC向Console的顺利转型，以继续维持其以往的荣耀，就是摆放在新东家面前的一个严肃话题了。

PC游戏和电视游戏之间的不相容，除了平台的稳定性有巨大差异之外，操作上的不同也导致了游戏之间互通的困难，而在这些困难中最难以协调的，无疑就是RTS（即时战略）和FPS（第一人称设计）。到目前为止，所有试图将RTS和FPS搬上电视游戏平台的尝试，在操作上无一不以失败告终（HALO算是一个例外，但是就连HALO也无法解决精确瞄准这一致命问题）。传统的游戏主机手柄虽然方便，但却无法重现鼠标点击的准确与高效，而它所产生的直接后果就是PC、Console两边的玩家都丧失了在电视游戏主机上尝试这两种游戏的兴趣。

魔兽、星际、CS 代表PC游戏最高峰！

→《魔兽争霸3》发售后立刻引发热潮，长时间占据销量榜首，销量破百万，成为今年最畅销的软件。





↑→星际和CS是网吧中最热门的游戏，在PC界的地位相当于电视游戏的VF和生化危机！

那么，当Blizzard等公司改换门庭——比如说，改姓微软之后，现有的游戏操作模式必然会面临变革。只要微软（或者世嘉或者索尼）理智一点、不使用将鼠标与游戏同捆这种治标不治本的方法，家用游戏操控的新理念就很有可能被实现。而一旦这种新理念真的能够成为主机的基本配备，不但会有更多的优秀PC游戏能够被顺利引进到家用游戏平台上来，更为制作全新类型的家用游戏提供了有力的支持，而深陷于炒冷饭之怪圈、苦于找不到创新道路的游戏设计师们，或许能因此找到突破的关口。

文/特约撰稿人 王骏生

★新闻短波★

●在日本销量近80万份的《王国之心》将于9月17日登陆美国。美版中会加入一些新BOSS，其中包括有FF7的Sephiroth和迪斯尼动画中的Ice Titan。

●SCEI日前公布了一款以功夫明星李连杰为主角的动作游戏《Rise to Honor》。李连杰将担任游戏的动作指导，并亲自做动作捕捉，力求充分展现中国功夫的神韵。游戏预计2003年推出。

●CAPCOM大作最新消息：PS2龙战士新作正式定名为《Breath of Fire V：Dragon Quarter》，游戏中包含一个全新的剧情脚本系统"Scenario Overlay System"，根据玩家的不同等级，同一场景里出现的故事情节会发生变化，预定今秋发售；GC《生化危机0》定于在11月21日发售，价格6800日元；GBA《街霸ZERO3》定于9月27日发售，价格4800日元。

●美国世嘉宣布：由于DC出局，针对DC构筑的名为SEAG Net的网络服务系统也将在今年底终止服务。不过在今年8月1日～12月31日这段时间玩家可以免费试玩，这大概是世嘉带给DC玩家的最后惊喜吧。

●SONY昨天证实他们已经收购了一家美国的游戏公司Incog Inc，这家公司曾制作过PS2游戏《Twisted Metal Black》。根据收购协议，拥有51名开发人员的Incog将会加入SONY在美国的Santa Monica开发小组，不过他们可以使用公司的原名，并且继续留在尤他州的公司现址办公。

●索尼将在东京电玩展前夕，于日本横宾国际展览馆举办一个名为"Sony Dream World 2002"的游戏博览会，展示内容包括游戏、计算机、网络和家电用品。出展日期为9月14、15日。

●KONAMI在本月19日宣布，他们已经撤消了对开发音乐游戏的韩国厂商ANDAMIRO的指控，同意ANDAMIRO提出的庭外和解。相信幕后的金钱交易一定不在少数。

●动画版FF(Final Fantasy : Unlimited)将被改编为手机RPG，原作中的人气角色均会在游戏中出现。由于游戏画面效果出色，因此备受期待。不过该游戏只对应日本手机用户，国内玩家再一次无缘FF了。

●XBOX第一款百万大作《HELO》将推出续篇，游戏对应网络对战。

●XBOX的霸王级游戏《铁骑》将延期到9月12日发售。游戏与同捆的大型控制器合计19800日元。



↑铁骑的操作杆真是庞然大物，尽管价值不菲，但对机器人铁杆的吸引力巨大。

ICO 续集精意制作中……



PLAYSTATION2

剑豪 2 成为天下无双的剑道之路

真剑对决!生死自负!剑豪之路武勇无双!!
战斗后数值变化和铭刀情况倾力大公开!!

PS2	厂商:元气		发售日:2002.6.27
	类型:剑术 SLG	价格:6800 日元	其他:——

各位正在求道的修行者一定在绞尽脑汁地思考怎样才能有效地提升剑士的各项数值。为了给大家一个满意而准确的答案，经过整理日刊的资料，我们将在下面公开赌赛、道场的练习、与剑豪的战斗时各项能力的增加值，以及每一把铭刀的能力修正值。相信下面的数据对于想手持利剑独步江湖的修行者而言无异于雪中送炭。

责编/PERFECT

战斗结束后各项能力数值的上升情况



移居江户之后，外出时可以选择的菜单将大幅增加。在这里，我们将公开赌赛、道场(实名流派)的练习以及与剑豪的战斗结束之后，角色各项能力的上升幅度。参考右表，玩家可以更方便、更顺利地培养自己的剑士。千万不要浪费不必要的时间!

[各项能力的增加值]
=[打倒敌人数量×增加值+被打倒时增加值]×各角色成长率

事件种类	类别	内容	增加值						
			豪腕	切れ	俊敏	见切り	精神	顽强	回复
赌赛(御前比赛)(武艺较量)		打倒杂兵	2	1	2	1	1	2	2
		被主人公角色打倒	3	2	5	2	2	5	5
		打倒主人公角色	12	10	15	10	10	15	15
		被剑豪打倒	10	10	15	10	10	15	15
		打倒剑豪	30	30	40	30	30	40	40
道场	手合比赛	与普通弟子交战	3	2	3	2	2	3	3
		不敌高足	15	10	20	10	10	20	20
		战胜高足	40	30	50	30	30	50	50
		不敌师傅	15	10	20	10	10	20	20
		战胜师傅	40	30	50	30	30	50	50
剑豪战	木刀	不敌剑豪	15	10	20	10	10	20	20
		战胜剑豪	40	30	50	30	30	50	50
	真剑	战胜剑豪	100	120	80	120	150	80	80

装备铭刀后剑士的能力变化

在地方官主持的比武大赛中，或者在以各自的铭刀为赌注的赌赛中获胜，玩家将获得不同种类的铭刀。装备这些铭刀之后，剑士的能力数值也会随之发生变化。右表揭示了装备各种著名铭刀时的数值变化情况。在比武大赛上获胜后得到的铭刀是随机决定的，但是在赌赛中玩家可以选择与拥有自己所希望得到的铭刀的剑士决斗。



正式名称	日文读音	各项能力值的增减情况						
		豪腕	切れ	俊敏	见切り	精神	顽强	回复
三条宗近	みかづきむねちか	250	0	50	175	250	175	100
古备前友成	まさつね	75	－125	－75	50	200	200	150
伯耆国安网	ほうきやすつな	250	－100	0	250	225	225	225
新藤五国光	くにみつ	50	－125	0	75	75	150	150
来国行	らいくにゆき	200	125	50	125	175	175	100
来国后	らいくにとし	175	100	75	125	200	175	125
五郎入道正宗	ごろうにゅうどうまさむね	250	0	0	225	250	225	200
古一文字	こいちもんじ	200	75	0	125	150	175	50
备前一文字	びぜんいちもんじ	250	250	225	100	175	175	175
备前长船光忠	びぜんおさふねみつただ	125	75	175	150	175	200	100
备有长船长光	びぜんおさふねながみつ	175	50	200	125	200	200	50
美浓兼氏	みのかねうじ	100	0	0	200	200	150	125
备前长船兼光	びぜんおさふねかねみつ	200	250	50	100	175	175	175
筑州左文字	さもんじ	75	125	125	150	150	50	125
孙六兼元	まごろくかねもと	150	250	100	175	250	175	175
伊势千子村正	いせせんじむらまさ	0	0	0	250	250	175	250
和泉守国贞	いずみかみくにさだ	125	150	0	75	125	175	175
埋忠明寿	うめただめいじゅ	175	200	50	100	175	175	100
越前康继	えちぜんやすつぐ	100	100	100	175	175	175	175
肥前忠吉	びぜんただよし	175	250	150	－125	－75	50	0
仙台国包	せんだいくにかね	200	175	175	175	125	100	100
和泉守藤原兼重	いずみかみふじわらかねしげ	200	－75	200	200	75	50	50
井上真改	いのうえしんかい	150	－125	50	175	225	250	175
伊贺守金道	いがのかみかねみち	175	75	75	150	0	0	0
津田越前守助广	つだえちぜんかみすけひろ	75	50	75	125	200	150	125
南纪重国	なんきしげくに	0	－50	0	－100	－50	75	75
长兽祢虎彻	ながそねこてつ	125	250	0	100	225	225	250
陆奥守吉行	むつのかみよしゅき	100	0	150	75	125	175	175
水心子正秀	すいしんしまさひで	150	75	50	150	175	175	175
大庆直胤	たいけいなおたね	0	－175	250	0	0	0	0
和泉守佑定	いずみかみひろさだ	0	0	200	150	－100	0	－75
源清历	みなもとのきよまろ	50	0	125	125	175	175	100
和泉守兼定	いずみかみかねさだ	75	75	75	125	200	175	50
吉冈一文字	よしおかいちもんじ	125	75	0	0	75	100	150



赌赛中搜集全部铭刀

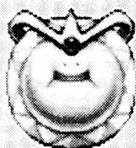
在赌赛中可以获得坂本龙马、东乡重位等剑豪(共有 16 人)所拥有的宝刀。也就是说任何种类的铭刀都可以在赌赛中到手。比赛时双方使用木刀，因此没有生命危险。如果打算收集所有的铭刀，参加赌赛最合适。

PLAYSTATION

勇者斗恶龙怪兽篇 1・2

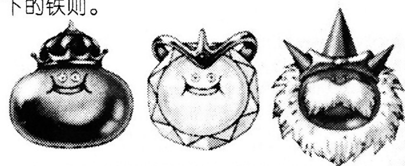
征战自由格斗大赛的铁则必须了解!!
唤兽必杀技、属性等要素一拳公开!!

GBA	厂商:ENIX		发售日:2002.5.30
	类型:RPG	价格:6800 日元	监修:堀井雄二



黄金史莱姆,它的HP成长率极低,但是MP和敏捷度在所有的种族中是增长幅度最大的。不仅如此,它对于大部分特技都具有极强的耐性,在防御力方面可谓完美无缺。不论是作为伙伴,还是用它与其他怪兽交配,都非常值得信赖。 责编/PERFECT

竞技场是游戏中非常关键的设施,它在特瑞篇、路卡篇、伊露篇中均有登场。这次我们将向大家传授在竞技场S级大赛中必胜的方法!下文中网罗了培养怪兽时必不可少的特技和耐性,如果能够按图索骥,相信各位一定会在大赛中胜出。不过,为了培养能够在竞技场获胜的怪兽,请大家务必牢记如下的铁则。



强化怪兽的3条铁则!

❶ 不断交配强化各项能力! 不断用强力怪兽进行交配,提高各项能力。攻击力、防御力等能力对战斗影响极大,如果能够强化这些方面的能力最为理想。

❶ 努力充实各种战斗特技! 在冒险时所需要的特技与战斗中使用的特技有所不同,参加大赛的怪物,一定要掌握有利于战斗的特技。这点置关重要!

❶ 用HP较多的怪兽挑战大赛! 在大赛中无法使用道具恢复HP,因此必须尽量提高HP的数值。只有能够顶住敌人突然袭击的怪兽才能取得最终的胜利。



在S级大赛中取胜的秘诀

拼命提高能力值

首先要提高参赛的3个怪兽的每一项能力。提高能力值有两种方法,一是使用提高能力的种子,二是用强力的怪物进行交配,通常后一种方法获得怪物的能力值更高。要参加S级大赛,攻击力和防御力最低也要达到700,仅从这一点就可以看出,在S级大赛中获胜有多么艰难。



将性格转化掌握在战斗中最实用的特技

要参加竞技场的战斗,就必须掌握与怪兽战斗中的最实用的特技。这不仅包括能够直接给予敌人伤害的特技(咒文),还包括为同伴恢复HP、解除咒语封印的特技(咒文)等。在掌握特技时要特别注意平衡性。下表中的特技(咒文)虽然只有高等级的怪兽才能够掌握,但威力超群!如果掌握了这些特技,那就能如虎添翼,在挑战竞技场时立于不败之地!

在战斗中的实用特技&咒文一览表	
攻击	えだはらい、さみだれぎり、しっぷうづき、スライムたたき、れむりこうげき、ばくれつけん、まじんぎり、マダンテ、マヒこうげき、みなごろし
辅助	いこつくはどう、くろいきり、さそうゐどり、せいしんとういつ、バイキルト、パルプンテ、ひかりのはどう、ふういんのいのり、みかれしきやく
回复	ボオリク、せいれいのうた、だいばうぎょ、ベホマズン、みずのカーテン、めいそう、メガザルダンス、やいばのばうぎょ

将性格转化为"热血"

怪兽的性格不同会影响战术的执行效果。在全部的27种性格中,唯有"热血"型的怪兽能够忠实地执行"全力猛攻"的战术。要改变怪兽的性格,使用改变性格的书是最便捷的方法。不过,这种书的价格很高,而且不同性格的怪兽,使用书的顺序也不同,因此要格外注意。



参加自由格斗大赛,获得贵重道具!

在路卡篇、伊露篇的S级格斗大赛中获胜后,竞技场就会出现新的"自由格斗大赛"。在这项赛事中,玩家可以挑战C级至S级比赛,不过这里出现的怪兽比以往的怪兽强大许多,所以一定要把自己的怪兽强化到极限再参加比赛。如果取得这项赛事的胜利,玩家会根据参赛级别获得不同的奖品,但是奖品是随机决定的。下表中为在各种级别中获胜后可能取得的奖品。

要特别关注超珍贵的品种

这个游戏里最特殊的种族,无疑是全游戏只有一只,并且无法通过配合等方法获取的——比如1的**わたぼう**和**マネマネ**(好在2里没有这样的家伙)。玩家千万不要随便把他们变成别的种族。因为这些怪兽往往是配合超珍贵怪兽的重要途径。倘若一不留神弄丢了,可是哭都来不及。

S级别		A级别		B级别		C级别	
アクセサリー	あたまがさそるほん	アクセサリー	あたまがさえるほん	アモールのみず	かしこさのたれ	いしのキバ	エルフののみぐすり
ちいさなメダル	ちからのたれ	いのちのきのみ	せかいじゅのしずく	すばゆさのたれ	はがれのキバ	けんじゃのいし	しもふりにく
ふしぎなかぎ	ほしふりのオーブ	ちいさなメダル	ちからのたれ	ふしぎなかぎ	ぼうけんたん	せかいじゅのは	てんばつのつえ
まもりのたれ	ゆうじょうのつえ	ふしぎなかぎ	ふしぎなきのみ	コーモアのほん	やさしくなれるほん	やくそう	りゅうのうろこ

怪兽交配系统是这样的

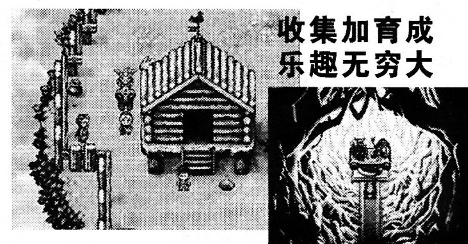
本系列可以说是DQ中自由度最高的，因为游戏中所有的仲间都是玩家自己“量身定做”的，而决定怪兽能力的，便是整个游戏最有特色的配合系统。

除了一开始出生时拥有的基本能力和怪兽父母给予的魔法技能外，怪兽的成长极限、能学习到的特技和成长类型都是由这个怪兽的种族决定的。配合时先选择的怪兽将决定小怪兽的系统和种族：例如龙系怪兽和鸟系怪兽配合，若先选择龙系，则出生的怪兽是龙系的**プテラノドン**，反之则是鸟系的**キメラ**。配合出的小怪兽在其系统名称后面会有“＋××”（暂且称其为“世代数”），这个数值和怪兽的基本种族共同决定了该怪兽的成长极限。具体公式是：成长极限＝该种族怪兽的基本成长极限＋世代数×2。由于只有少数种族掌握强力魔法，因此慎重地选择父母就是极其重要的。

刚出生的小怪兽的各项数值：攻击力、防御力、速度、智力、野性、HP和MP上限是由父母的基本数值决定的，计算方法为父母该项数值之和×0.269，也就是说，刚出生的怪兽的全部能力最高是538。小怪兽还可以继承父母持有的咒文，但是同时只能持有8种，所以要注意取舍。另外，查看迷宫地图的**レミラーマ**和安全通过损伤地带的**トラマナ**都非常有用，一定要尽早获得。

根据掌握特技快速检索怪兽

相信有许多玩家每天都在苦苦地钻研怪兽的交配，立志成为最强的怪兽专家。在这里，我要告诉大家，培养强大怪兽最重要的一点是让它们继承强有力的战斗特技。不过，如果不是身经百战的老手，你很难判断实战中什么样的特技最为有效，应该优先考虑继承哪些特技。这次，我们严格挑选了20种非常实用的战斗特技，并列出了掌握这些特技的怪兽名单。有了下面这张表格，大家就会对拥有特技的怪兽一目了然。请大家利用特技的名称检索怪兽，以提高继承特技的效率，为了明天的战斗和怪兽们的优生优育，一定要培养出更加优秀的子孙后代。


收集加育成
乐趣无穷大

度	特技名称	效果说明	可觉悟的怪兽	度	特技名称	效果说明	可觉悟的怪兽
5	いてつくはどう	消除全体敌人身上所有特技的效果，也可以消除“くろいきり”的影响。	ゾーマ、デスタムーア（最终）、ミルドラース（变身）	5	ひかりのはどう	消除同伴身上所有的异常状态和特技效果，为了以防万一必须保留。	ゴールデンスライム、にじくじゃく、くものだいおう、ゴールデンゴーレム、りゅうおう（变身）
4	くろいきり	令对方无法使用任何咒文，有自信在肉搏战中获胜的队伍应该积极使用。	よるのていおう、ロックちょう、キャタピラー、じでくのもんばん、エビルスピリッツ、シャドー、ナイトリッチ、ポムポムボム	3	ふういんのいのり	封印该回合敌人最后使用的一个特技，敌我双方均无法使用该特技。	エンゼルスライム、ピクシー
5	ザオラル（ザオリク）	确保死去的一名伙伴复活，如果没有该特技在对战中将寸步难行。	キングスライム、コニコーン、エグドラジル、オーク、マッドロン、だいおうイカ、マーマン	5	べホマラー（べホマズン）	回复己方全员HP，除了在“くろいきり”状态下均可发挥巨大作用，是必备的特技。	ホイミスライム、シャンタク、ヘルコンドル、ライオネック、しにがみきぞく
5	さみだれぎり	给予全体敌人一次攻击，威力大于“ばくれつけん”。	スライムボーグ、じゆりゆうせんし、ソードドラゴン、けもののきし、ダンビラムーチョ、ガンコどり、ひとくいそう、さそりアーマー、スカルウイダー、ずしおうまる、キラーマシン、アックスシヤーク、クラブマン、だいおうイカ、フイッシユライダー、エスターク	4	まじんぎり	可给敌人造成巨大伤害，敌人在“さそうおどり”和“まひこうげき”异常状态时命中率100%。	コアトル、ドラゴンマッド、バトルレックス、リザードマン、おおきづち　さそりアーマー、ギガンテス、マミーさまようよろい、トドマン
4	しつぷうづき	虽然攻击威力小于普通攻击，但是能够制敌先机，是给予敌人致命一击的法宝。	はわスライム、ウインクスネーク、アントベア、キラーパンサー、グリズリー、アクアマリンホーク、ひくいどり、キラーシックル、きりさきピエロ、ゆうれいせんちよう、キラーマシン、アクアパラソル、ヘルパイレーツ	5	マダンテ	虽然会耗尽所有MP，但是攻击威力极大，需要慎重选择使用的时机。	スライム、にじくじゃく
3	せいしんとういつ	虽然第一个回合无法行动，但是第二回合能够连续发动两次进攻。	グランスライム、マンドラゴラ、アクバー、まおうのつかい、ポセイドン、デスタムーア（最终）	3	みかわしきやく	可以提高对于打击系攻击的回避率，不过处于“くろいきり”状态下时该特技无效。	スラッピーキラーエイプ、アアーラット、モーザダンスキヤロット、さかさゾンビ、どろにんぎょう
3	せいれいのうた	该特技效果需两回合才能发动，不过可以同时让两名同伴复活，因此非常珍贵。	エンゼルスライム、キングアズライル、はなカワセミ、トーテムキラー	3	みずのカーテン	令敌人的一次攻击无效，可以作为对付“マダンテ”的对策之一。	アクアマリンホーク、キラーウエーブ、レイギガース
5	だいぼうぎょ	将所有的伤害减少到1/10，即使敌人使用“マダンテ”也不至于一击毙命。	ストーンスライム、オリハルゴン、アイアンタートル、にじくじゃく、ダンジョンそび　、うでくせきぞう、ひょうがまじん	3	みなでろし	虽然有可能伤害到自己人，但是威力绝大，一个人战斗时命中率100%。	ギガントドラゴン、ドラゴンマッド、ストロングアニマル、ヘルゴラゴ、あくまのきしオーガー、ボストロール、あくまのつぼ、メタルドラゴン、トドマン、りゅうおう（变身）
4	バイキルト	攻击力上升为两倍，与“せいしんとういつ”相配合，威力值得期待。	オリハルゴン、ガンコどり、コハクそう、ビーンファイター、マルチアイ、よろいムカデきりさきピエロ、ピクシー、のろいのランプ、グラコス、プチイール	5	めいそう	回复自身500左右HP，这是在“くろいきり”状态下为数不多的回复手段。	しんりゅう、キングアズライル、ゴーレム、りゅうおう
3	パルプンテ	虽然该特技的效果难以预测，但是毕竟有一举扭转形势的可能性，不能轻易舍弃。	ゴールデンスライム、ワンダーエッグ、ワイトキング	5	れんぞくこうげき（ばくれつけん）	连续攻击4次，虽然会心一击的概率不大，但仍是打击系攻击的主力。	バビラス、やまたのおろち、キングレオ、グリズリー、ローズバトラー、スカルスパイダー、ジヤミラス、がいこつけんし、ボーンプリズナー、キラーマシン、イカずきんダゴン、マッドロブスター、エスターク、デスピサロ

注：上表最左侧的“度”列为该项特技在战斗中的实用程度，数字越高越实用。

以上部分内容由铁杆合作组提供！

任天堂VS.FAMI通体制

ENTER BRAIN公司所犯下的道德罪行

●距今已经有一年多时间的起诉案件，至今仍然没有令人满意的答复……虽然我们在去年也曾经报道过该事件，但却因为审理一拖再拖而从我们的视线中渐渐消失了。不过事情并没有就此完结，这次我们就深入的来剖析事件的发展以及问题的所在……

●ENTER BRAIN公司由于违反防止不正当竞争法和著作权法而遭到起诉。为何会招致被起诉这种最糟糕的结局呢？

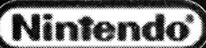












■什么是防止不正当竞争法?

是为限制不正当竞争行为而制定的法律。以不正当竞争为目的的模仿行为构成违法。被模仿者可要求停止模仿行为、要求损害赔偿、采取信用恢复措施。

构成不正当行为的主要行为：

1、同行业或经营类似业务者，将社会认知度很高的他人商品标志（商号、商标、容器、包装等）用于自己商品上，与他人商品混同的行为。

2、使用他人的知名品牌，对其品牌所拥有的宣传效果和信用“搭便车”的行为。

3、在原版商品自销售日起3年内销售与原版商品一模一样的商品的行为。

4、对其他公司的制造技术情报和顾客清单等，以欺诈或窃取等不正当手段获得并使用的行为。

5、对存在竞争关系的其他公司，捏造有损该公司营业信用的事实，造谣生事的行为。

2001年5月发售的“尤多娜英雄战记——泪指环传说”（以下简称“TS”）的内容酷似任天堂招牌的“火焰之纹章”（以下简称“FE”）系列。购买该游戏的大多数玩家可能会感叹：“真没办法。”因为制作“TS”的正是“FE”的生身之父加贺昭三。虽说玩家们感到很无奈，而作为任天堂方面对此并非无动于衷。其与INTELLIGENT SYSTEM（以下简称“IS”）公司已于2001年7月对EB、TIRNANOG以及加贺先生，也就是对两家公司和个人以“违反防止不正当竞争法和著作权法”为由提起诉讼，并上禀法院。以前，“TS”曾因以“EMBLEM SAGA”命名对外发表该作品而遭到任天堂方面的多次警告，最终还是发展到起诉这一步也在情理之中了。因而大家的疑问也渐渐从“任天堂为何要起诉？”而变成“EB为何没能在被起诉前就把问题化解呢？”看看拿出防止不正当竞争法这一法律武器的任天堂和IS公司的态度，并不难看出他们的想法。事情既然如此清楚，按理说EB方面应该能拿出好的对策才是。可是，EB方面采取的对策却并不充分。其对策的“拙劣”正是此次事件最大的疑问点。为何通晓游戏宣传媒体的EB会采取这样的行为？如果要说EB不讲道理的话，我们只能说EB“犯下了道德罪行”。到底这次诉讼的背后潜伏着什么内幕呢？



←EB携《FAMI通》对付任天堂？虽然许多人并不相信两者会拉开阵势明枪，但私下里暗箭却没少来往，媒体与厂商间的对抗，谁是赢家？

大事记

时间	事件
1990年4月	“火焰之纹章 黑暗之龙与光明之剑”发售
1992年3月	“火焰之纹章外传”发售
1994年1月	“火焰之纹章 纹章之谜”发售
1996年5月	“火焰之纹章 圣战系谱”发售
1996~97年	加贺先生频频登上游戏杂志
1998年	“火焰之纹章”下一代游戏在64DD上发售的消息发布
1999年6月	“火焰之纹章64”宣布从64DD转为卡带
1999年	加贺先生离开IS公司，创立TIRNANOG
1999年9月	“火焰之纹章 多拉基亚776”发售
2000年1月	加贺先生在1月21日发售的FAMI通杂志上露面，并发表了关于“火焰之纹章”续篇的谈话
2000年	任天堂警告违反防止不正当竞争法和著作权法
2000年9月	“火焰之纹章64”宣布开发中止而转向GBA
2001年4月	“EMBLEM SAGA”改名为“泪指环传说” 《电击PS D》上收录的“泪指环传说”体验版是“EMBLEM SAGA”
2001年7月	任天堂和IS公司以“违反防止不正当竞争法和著作权法”向EB、TIRNANOG和加贺先生提起诉讼
2001年9月	东京地方法院一审
2001年10月	东京地方法院二审
2001年12月	东京地方法院三审
2002年1月	东京地方法院四审
2002年3月	GBA“火焰之纹章 封印之剑”发售
2002年4月	计划在东京地方法院召开第五次公审



要将此次"泪指环传说"(以下简称"TS")法院之争的焦点用最通俗的语言表现的话,那可以归结为一句话,即"火焰之纹章"(以下简称"FE")和"TS"到底如何相似。是否相似到可认为是其续篇的地步?

■系统不是类似而是酷似

首先从被称为游戏骨架的系统方面来考察。"FE"作为一部优秀的SRPG游戏,被当作"捷径"来"应用"或"模仿"似乎也不足为奇。事实上,和"FE"并驾齐驱、带引了SRPG主流的游戏"Tactics Ogre"(奥伽战争)对许多作品都产生了影响。但是,除一部分作品外,"主流作品的影响"却从来没有出现过问题。为什么呢?这是因为每部作品都有其自身特有的"游戏性"。如果"FE"是人物之间"一对一"的话,那就用以人物为指挥官的"多对多"方式来表现。另外,如果要通过在绘图方面的鲜明特色来显示出视觉的差异,可以从同样是2D地图画面转化为在战斗场面切换画面的形式,这样就不会发展到起诉到法院的地步。

那么,"FE"和"TS"是怎样呢?只能说实在是太"相似"了。包括地图画面和战斗画面,绘图方面令人不难想象是从"FE"进化而来,最主要的是游戏系统的主干——人物的作用和"FE"丝毫不差。装甲骑士系列和战士系列HP和守备能力都很高,成为部队的"屏障",天马骑士能令地形效果无效但投射系列武器很弱,盗贼HP和防御力很弱但反应机敏可以打开密钥等等。每个人物的特征非常类似,而且"FE"和"TS"的参数设置也几乎相同。这样,玩家在游戏时所进行的思维逻辑自然而然也会是相同的。此外,"FE"中最具特色的"一旦牺牲无法复活"部分也完全一致。这样自然会令玩家产生一种"错觉",不知是在玩"FE"还是"TS"。事实上很多"FE"玩家是把"TS"放在"FE"延伸线的位置上。

从内容上看,"TS"可以视为"火焰之纹章"(以下简称"FE")的正统继承人。首先是参数和计算方法两者几乎一样。因此,尽管在富有特色的等级或者是武器、技能等方面"TS"增加了种类,但基本是继承和发展。支援效果和二次攻击等"FE"所特有的系统也完全继承了下来。由于主干部分完全相同,所以在地图的构成和敌人的配置等方面所采取的方式也一样。当然在战术上的理论依据也如出一辙。武器的更替、飞行部队的使用方法等在"FE"上通用的技术在这里也几乎原样照搬。再就是游戏的感觉。在同伴只要有一个牺牲就必须重启的"FE"上,稍有闪失就丢掉性命。另一方面,由于缺少随机要素,所以必须不断重启,像摆残局那样提高战术。这种游戏时的感觉在"TS"上得以再现。因此,如果撇开法律问题来看,"TS"是一部品质极高的"FE"系列游戏的续篇。(文:村井良介)

●接下来是故事情节方面

失去祖国的王子转战各地夺回自己的祖国,进而打倒强大的恶魔——这一基本线索'FE'系列和'TS'完全相同。故事情节线索一样的话,受游戏平衡性的制约,人物的设定也容易雷同。也就是说,去除故事情节的统一性和矛盾点的话,其结果最终是一个方向。

进而,在战斗部分的故事情节也密切相关的"FE"和"TS"上,如果环境相同,则它们的地图构成也如出一辙。尽管在故事情节的展开和"世界"有所不同,但由于其主干部分是完全一样的,所以在故事情节方面"TS"和"FE"之间的关联性是不容否认的。



罪魁祸首?

从以上事例可以看出,"TS"的游戏内容依赖于"FE"。这一点大家都明白。问题的核心应该是为什么"TS"要以"FE"的模样公诸于世呢?而由熟知游戏业界的ENTER PRAIN来发售这一事实加深了问题的严重性。

检验《FAMI通》的影响力

《FAMI通》体制和任天堂之间的力量抗衡

《FAMI通》在游戏业界里的地位如何?任天堂又是怎么看待《FAMI通》的呢?



没有人会怀疑《FAMI通》在游戏业界内的广泛影响。该杂志是唯一一家容玩家、零售店和厂家信息为一体的游戏杂志。

它被厂家方面称为"《FAMI通》SHIFT",向来比其他杂志提前1周提供新推出游戏的信息。一般在3个月前作为"速报"先在《FAMI通》上刊登报道,之后才在其他游戏杂志上刊载。如果没有经过这道程序,很有可能是《FAMI通》的编辑部认为"没有编制特辑的必要",从而不予以积极对待。在"速报"上刊登可以向玩家传递有关信息,同时也成为向预定游戏的零售店提供信息的一种手段,因此已不可避免要经过这道程序。《FAMI通》以"《FAMI通》合作贩卖店"的形式与TUTAYA、游戏专卖店、包括伊藤洋华堂等OMS在内的约300家店铺、以及SEVEN－ELEVEN等2万家便利商店合作,销售业绩用排行榜来评定。日本全国有大约1万家游戏商店,它占据了其中的30%以上。远远超过了其他如MEDIAWORKS(2000家店铺＋便利店)、ORICON(1000家店铺)、MEDIA CREATE(非公开)。因此,"《FAMI通》"的排行榜最接近于实际市场占有率。

"《FAMI通》合作贩卖店"已成为一种品牌,在这样的店铺入口处,都挂有贴着"《FAMI通》"标语的挂幅,以让用户对店铺产生安全感。而且,这些商店都无偿或低价发送《FAMI通》杂志。当然,作为预定资料,店铺经营者是必读《FAMI通》的。

另外,"CROSS REVIEW"在玩家和零售店有很大的影响力。由4位名手打分,满分40分,能否打到30分以上"进入殿堂"对游戏销量将产生巨大的影响。"CROSS REVIEW"的评定结果会在游戏信息刊登杂志销售2周后内部通知厂家。如果"进入殿堂",《FAMI通》会把"进入殿堂"的标签发送厂家,以后可以贴在游戏软件的包装盒上。玩家在零售店看见这些标签,就会感到该游戏品质已得到《FAMI通》的权威认证,从而安心购买。对于厂家而言,收到了在《FAMI通》杂志上和零售店两方提升玩家认知度的功效。

总有传言说"CROSS REVIEW"的打分1分100万日元,以作为"给厂家打广告的交换条件"。另一方面,许多相关人士指出"绝对不存在不正当操作",事实情况怎样不得而知。但是压力肯定有,那就是在给厂家做宣传、推出新游戏信息时一定要突出《FAMI通》的良好形象。

微软于2001年8月面向零售店举行了"XBOX2001夏季会议",当时在最后邀请《FAMI通》主编滨村弘一登场发言"对XBOX充满信心"。这就向零售商店表明了支持XBOX的态度。也可以说这是《FAMI通》意图扩大对游戏机主机影响力的一个重要事件。

《FAMI通》被誉为"行业杂志"的原因也在这里。ENTER BRAIN(以下简称EB)构筑起了一种"《FAMI通》体制"。有外国记者说,这种信息管理"歪曲了日本游戏宣传媒体的健康发展。"

任天堂与《FAMI 通》两不相欠

但是，有一个厂家并不买它的帐。
它就是“泪指环传说”的起诉方——任天堂。



《FAMI 通》的购买读者群大多是中学生到 25 岁以下的所谓年轻阶层。这一阶层与在小学生中极有号召力的任天堂并不冲突。因此，任天堂对《FAMI 通》并不买帐。

与任天堂联系最紧密的是拥有《月刊 COROCORO COMIC》的小学馆。其销售数量为 200 万份，是《FAMI 通》的 10 倍以上。全国 800 万人的小学男生约有半数购买它的杂志，其影响力可见一斑。其引领“口袋妖怪”一路畅销的实力令人赞叹。

百万畅销游戏“任天堂明星大乱斗 DX”的正式大会从 1 月至 3 月，在任天堂和《COROCORO COMIC》的共同协办下，由地方电视台主办在全国展开。结果小学生的认知度几乎达到 100%。但是，这一信息在《FAMI 通》上却完全没有登载。

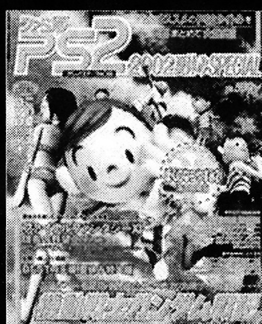
另外，“《FAMI 通》合作贩卖店”里，有一家在玩具市场极具影响力的商店不在其列。这就是拥有百分之十几市场占有率的日本 TOYSRUS。任天堂在 GC 发售后，为加强合作关系，指定 TOYSRUS 为其特约经销店，设立了专柜。2001 年末的商战中该成果充分体现，成为拉动 TOYSRUS 销售额上升 16% 的主要原因。有的零售店有关人士说：“GC 游戏软件的销售成绩比起不为其披露信息的《FAMI 通》排行榜信息要好得多。”

任天堂和小学馆联系的紧密从攻略书的销售状况也可看出。任天堂的游戏一般由小学馆、EB、每日 COMMUNICATION 三家公司发售。但是，1997 年以后以“任天堂正式向导”命名的仅有小学馆一家。而且，在正式刊物上必然登在头版，和游戏发售时间几乎同时发售。其他出版社的发售情况则多少要晚一些。特别是最近多次发现，EB 出的攻略书要晚 2 个月才上市。这看来与法院诉讼有很大关系。

“《FAMI 通》体制”虽然是一个强大的体系，但另一方面它又站在一个非常微妙的位置上。可以说，任天堂的立场十分强硬，在“TS”裁决上它不会丢失任何东西。

ENTER BRAIN

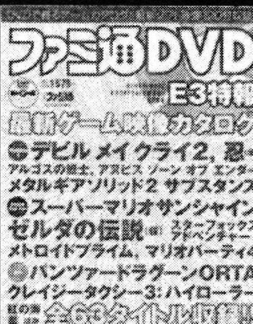
为何要在“泪指环传说”游戏上明知故犯？
ASCII 十分需要流行游戏。因此产生了“泪指环传说”。



◀在 EB 旗下拥有很多期刊杂志份量和压倒性的声势使其在业界的影响举足轻重。而老牌厂商任天堂与它打官司会不会吃亏呢？



▲EB 旗下的 DVD 光盘杂志，一些新公布的游戏动画都会收录在里面，这些内容可以说是独家公开，也因此在日本市场成为又一块人气招牌。



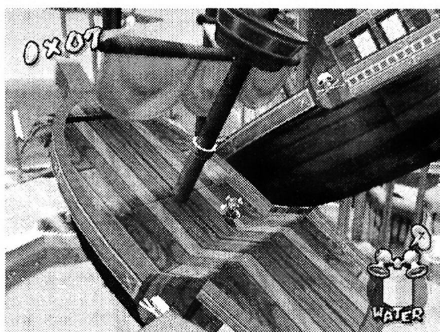
◀一些业界的新鲜内容也会由《FAMI 通》抢先报道，除了书刊外，光盘媒体也大量推出，数量和质量上都是最好的。

为何 ENTER BRAIN 的“泪指环传说”（以下简称“TS”）问题最后会发展到任天堂提起诉讼的地步呢？其中间阶段风险就已经很明显了。“火焰之纹章”（以下简称“FE”）系列是加贺昭三先生在任天堂相关公司 INTELLIGENT SYSTEM（以下简称“IS”）公司任职时，企划并制作的游戏软件。由于其 SRPG 的独特趣味性而吸引了大批核心玩家。由任天堂发售的系列累积销量达到 200 万套。加贺先生从 1987 年开始从事开发，全程参与了 1990 年后发售的 5 个游戏。

加贺先生 1990 年夏离开 INTELLIGENT SYSTEM，成立了新公司 TIRNANOG。之后开始开发于 2001 年 5 月 24 日发售的“TS”游戏（原名“EMBLEM SAGA”）。

据有关方面透露，加贺先生与 IS 董事长北西亮一私交甚笃，其辞职的原因并非公司内部关系紧张。许多有关人士说，“FE”系列的开发完全没有受到任天堂的束缚，是在轻松自由的气氛中进行的。

那为什么加贺先生要另谋高就呢？有一种看法认为他希望能在 PS 上尝试开发。虽然在 64DD 上一直开发着“FE”的最新作品，但由于容量较小，开发 RPG 在性能上受到限制。因此，有人推测可能在 CD－ROM 上的开发更能吸引他。



↑最近的一次矛盾直指“马里奥”，评论时间压后两周，直到游戏都上市很久了，评分才匆匆给出，问题的严重性可见一斑。

众所周知，《FAMI 通》的主编滨村弘一先生是“FE”的忠实玩家。有一个著名的逸事，他为在“CROSS REVIEW”上没把“FE”系列都打上 10 分而感到深深悔意。关于 TIRNANOG 设立的背景尚不明朗，但不难揣测滨村先生是同意加贺先生的请求的。

■故意强调与 FE 的相关性

问题从 ENTER BRAIN 所谓故意强调和“FE”的关系的通告而起。

在《FAMI 通》（2000 年 1 月 21 日号）作为“紧急速报”登载了两页对加贺先生的访谈，这可看作是对玩家的实质性通告。它在文章开头就强调了与“FE”的关系。

“这部新作是继承了‘FE’世界观的正宗作品。由于游戏的新系统能充分发挥主机的性能，游戏性会上升一个台阶！”

加贺先生在访谈中也承认了其相关性。“过去我制作了 5 部发生在三个大陆上的故事。‘ES’作品以第四个大陆佛塞里亚为舞台，其构成主干部分的世界观完全一样。”“该作品故事发生的年代与第一代‘黑暗龙和光之剑’相同。”

另外，1 月 13 日在 TV 东京播出中的由 EB 提供的《GAME WAVE》里，有这样一个通告，“继承了火焰之纹章世界观的正宗作品登场。今后请关注后续报道。”

后来，在众多玩家中已被认知为“FE”的后续作品。在“FE”玩家的主页上，两者看不出任何区别，由此可见一斑。

任天堂从这个月起，再三对 EB 和 TIRNANOG 提



↑EB 的取缔役浜村弘一，也是《FAMI 通》的总 BOSS。

出警告，由于该作品酷似“FE”，将造成侵害著作权。（朝日新闻 2001 年 7 月 25 日）

但是，EB 仍继续从事开发。因为它所属的 ASCII 集团正面临财务危机，再有什么困难也必须要把热门的游戏发售出去。ASCII 公司在 2000 年 9 月的财务中报中显示，由于游戏软件制作的中止造成 44 亿日元的特别损失，2001 年度前 3 个月赤字为 39 亿日元，业绩出现下滑。这样，ASCII 集团已经连续 3 期赤字了。可以看出，当初计划以“ES”的命名在 2001 年 3 月 29 日这一会计年度决算末期发售，其目的也在于缩减赤字。

但是，结果 2001 年 2 月 5 日决定将发售日推迟到 5 月 24 日，这样就赶不上年度末期决算了。取而代之的，2 月 16 日起在游戏软件贩卖店开始了所谓可领取特制光碟的大规模“预约宣传”活动。因为 ASCII 集团的状况并没有改变，其销售额不可能在短期内得以改善，他们必须拿出实际成绩。

《FAMI 通》对此也大肆宣传，CROSS REVIEW 打出了 32 分，成为黄金殿堂。

然后在宣传活动终止前 17 天，也就是 4 月 2 日，突然将游戏名称改为“泪指环传说”。虽然具体因为什么并不知道，但据说由于任天堂的强烈警告，改名是为了避其锋头。通过改名，表面上可以切断与“FE”的联系，希望借此得到任天堂的理解。

结果，2001 年 7 月，任天堂和 IS 公司以违反防止不正当竞争法和著作权法向东京地方法院对 EB、TIRNANOG 和加贺先生提出诉讼。



■结合始于 2000 年 1 月的“不和谐感”引出的几个疑问……
■“泪指环传说”对于游戏业界意味着什么呢？问题在于找不到其真正意义所在……

■轰动性和预见的乐观化

“问题”开始于 2001 年 1 月 21 日发售的《FAMI 通》。而且相当具有轰动效应。处处可见煽情言辞。“该系列最新作‘EMBLEM SAGA’（以下简称‘ES’）的画面首次独家公开！！”这句话的意思可就深了。明显让人感觉是“火焰之纹章”（以下简称“FE”）的续篇，而且，在具体文章中加贺先生多次强调了与“FE”的关联性。

这样宣传的意图何在呢？是不是他们认为任天堂会听之任之？可能后来他们受到任天堂的警告，将“ES”改名为“泪指环传说”，但广告却大肆打出去了。尽管受到任天堂的警告，但他们可能认为改个名称或进行微调就可以将事态平息。EB 就是基于这样“乐观”的想法开始发售“TS”。他们以为任天堂不会因此而真的发怒……。

■任天堂当真了

由于任天堂的起诉，争论的场合转向一纸裁决书。现在已进行了 4 次公审，仍是没有进展。但是，在第三次公审时，EB 方面提出了一纸令人难以置信的文件。

“游戏开发的核心人物如果是同一人，风格类似也在所难免。”并举出“TACTICS OGRE”和“FF TACTICS”（以下简称“FFT”）的例子。这样的话语作为法院上的争论可能在所难免，但从“热爱游戏”或者说利用《FAMI 通》这一媒体“引领游戏业界蒸蒸日上”的 EB 嘴里说出来实在让人不敢恭维。“TACTICS OGRE”和“FFT”问题的严重性电玩迷都能理解。但是，忽略问题点而说成“开发者相同所以风格相似”，这未免是诡辩。说得更直接一些，根本就是“明哲保身之辞”。而且，进行这番诡辩的是《FAMI 通》的 EB。是一家不断推动业界发展的游戏宣传媒体。

■是前卫作风还是明哲保身？

如果把此次事件出于好意来解释的话，可以看作是“拯救了”作为大型厂商任天堂的开发者而受到制约的加贺先生。有人从中干涉就不能随心所欲地做游戏。而 EB 与之合作去改变游戏业界的结构……。但是，这种情节设置太过于好意了。如果能够这么识大体，就应该在《FAMI 通》上“那样”撰写文章。而且也应该没有必要制作与“FE”如此接近的游戏。

“ES”发布以后，《FAMI 通》上没有轰动效应的文章刊载，反而满是“明哲保身”的文章。

比如在“TS”的 CROSS REVIEW 上，4 位“评论家”里有两位这样说：“模拟 RPG 的捷径”。

这作为表现“TS”的言辞是恰当的。但是，这种言辞也可以表现为类似“FE”。事实上，《FAMI 通》2002 年 2 月 15 日号里在“HOSHIGAMI（星神）”的 CROSS REVIEW 上，3 位评论家拿出“TACTICS OGRE”的固有名词。其中 2 人甚至还言及“类似‘TACTICS OGRE’”。评点“TS”的评论家们难道真的没有感到“FE”的影子吗？

“TS”压缩了 ASCII 的赤字

但是，从拿出的成绩单来看，“TS”对 ASCII 集团的贡献是很大的。2001 年 9 月的中报显示，ASCII 单独赤字为 56 亿日元，而与此相对，整个集团的赤字为 26 亿日元，也就是说子公司挣出了 30 多亿日元的利润。其中，“TS”销售出大约 35 万套，产生了 10 多亿日元的利润，占了全部利润的三成以上。但是，ASCII 集团仍未摆脱困境。而且，有关人士指出，受国内游戏市场缩水的影响，EB 的各个杂志“除《FAMI 通》外，全部赤字。”

法院方面尚未最终裁决，不知结果何时出来。有人认为不可能在桌面下进行磋商结案。

但是，问题在于 EB 明知自己是搭“FE”品牌的便车，却仍然大胆进行了销售。这不禁让人怀疑是否在初期的企划阶段使用了什么手段。从尊重制作人的“作家性”的角度来看，这是一个不好的开端。

为何要做这种选择呢？



敬请期待下期完结报道

新闻小道：

●原来在 QUEST 制作“TACTICS OGRE”的松野泰己先生，后来成为史克威尔的职员制作了“FFT”。由于其游戏系统非常类似，在玩家中引发了褒贬不一的争论。但是，没有上升到公司间起诉、请求法院裁决的地步。

●“TS”的体验版多次更换媒体发送。游戏名称叫做“ES”，主人公的发色仍是兰色。由此看出更改游戏名称并非制作方的真实意图。

游戏系统必须可靠

系统很难完善：一开始就得走对

走媚俗路线的游戏看上去往往华丽无比。研判一下它的系统吧！你会发现无聊透顶……

游戏系统的可靠性乃是一道分水岭——游戏制作者的实力高低立现……

责编 XTT13★41

■系统？

游戏是让人玩的，它不是电影，情节再好的游戏也比不过电影或是一本小说——如果不能从游戏中获得“按键的乐趣”，空谈情节何用之有？所以任何游戏一定有一套属于自己的系统存在，以让玩家能够将游戏“玩”而不是“看”下去。

这里仅以ACT为“系统”谈论的核心。乃因ACT贵为王者，其他各类游戏的乐趣，皆莫大于ACT，就是因为其缺乏按键！



就动作游戏而言，系统的用处是让玩家操纵的目标对象能够以“最高效率”行动起来。效率的高低，应是在“一定的时间内”给予玩家以“最大的按键乐趣”。话说着简单，却不是一般厂商能够做到。

■对比

一些混水摸鱼的取巧作品，或是那些剽窃他人创意的游戏，不在讨论之列——它们不值一提。

下例只作说明之用，并不“绝对”。挂一漏万已是必然，请读者包涵。

■玛莉和索尼克

平面时代，此二作品应是索尼克逊于玛莉。纵有高速作为后盾，但玛莉的细腻，索尼克无论如何不能与之比肩。

二者在对跳跃的理解上全然不同。玛莉有“投”的设定，容易与跳跃形成“复合运动”。GBA版玛莉A1将“跳跃”演绎到极致，而玛莉A2则代表了2D ACT的综合最高水准。

虽然玛莉和索尼克在操作上都属于“简”，即是说系统简单，但前者融合了更多的技巧与谜解，索尼克则相对单纯。

这种情况一直延续到3D时代。DC版的索尼克冒险1是索尼克冒险3出来之前唯一可与阳光玛莉匹敌的ACT上佳之作。

阳光玛莉操作复杂，GC手柄的设计几乎完全为了这游戏。对比之下，索尼克冒险1的操作要简单，系统面儿稍逊，但其以丰富的情节（即游戏中的AVG部分）和若干位魅力不在玛莉之下的角色的“参入”而有效弥补了这一缺陷。

阳光玛莉的系统仍以“跳”为主，索尼克冒险也一样。玛莉还有一定的射击要素（水泵枪），索尼克则是人体炸弹，二者在游戏过程中有很多地方非常相像（索尼克朋友们的技巧不算），尤其的，二者都有“寻宝”这一重要设定。

■SF和KOF

SF确立FTG这一重要的ACT分支。但它也必须回到“按键的乐趣”这一根本，比较而言它更重视猜测对手的步骤。“一击不必杀”，使它与后来的KOF格格不入。

即便经过ZERO等的重重进化，到3RD时代，SF加入BLOCK等多项重大系统，在按键的乐趣上恐仍是逊于KOF的。

KOF玩家游戏时手上还是很忙的。虽然少年街霸也能打出令人脱帽的伟大攻击，至少KOF的援护攻击可以证明，“按键”上SF不是对手（？）。

系统上，SF基本只有一种跳，也就是跳过去必被高手反击的“跳”。听说，KOF的跳跃种类多，从战术上讲，其供对战双方选择的项目更多，一定程度上有利于打破僵局——想必其他的由SNK着力加入的“复杂系统”亦有此意吧。

然而我们并不能说，胜任复杂操作的KOF高手就一定比SF高手高明。KOF的种种系统是否说明拳皇比街霸在2D格斗领域中的进化要“高等”一些，也不能定论。

SF属于万年不变的系统，单一的六键，变化较少。为改变这一状况，卡普空把心思全花在了自家旗下的“VS”系列上。

遗憾的是，无论是少街2的OC系统还是Ⅲ系的BOLCKING，皆未形成大气候。被KOF的援护等系统压倒了气势，这是事实。

不过，从整个2D－FTG看，呈现出“江郎才尽”的样子。系统已无法进化。这说明原先的基础是扎实而完善的。（**FTG的判定是内部系统。如果不能把判定部分设计得深奥而有效，则必为失败之作。**）

■VF最高

VF始终站在三维格斗的制高点上，正因为它拥有一套天生严密的空间格斗系统——包括受身、闪避与有效的摔投系统。流派的确实存在，角色使用上的“初/中/高级者向”的确实设定，使VF4鹤立鸡群。一个及时的多指令投拨和恰到好处的闪避攻击，就已经把FTG进化为一种高深的“空间竞技”。

完美的指令输入设定已经和人物动作吻合，GPK三键的效率之高令人惊叹。

VF4胜就胜在系统上。起点上的胜利，是系统上的胜利，也是永远的胜利。

铁拳3的胜出的因素一部分在于对手VF3TB过分艰涩。其后续作品TT的出现令战术选项更加多变，赢得市场也是意料之中。但铁拳4由于系统存在问题，比如它在简约的潮流下玩起“高低差”、招式节奏“迟钝化”等方面也比前作生硬，使它无法禀承铁3对普通玩家的吸引力——其“招式判定”值得商榷（怀疑是个大败笔）。

DOA拳脚返的设定，妙在一个“返”字——尽管后来“返”的指令输入改为“必须与方向指令结合”——但这丝毫无法改变这游戏格斗理念不明确的“亮点”。很难想像一局60秒的格斗，十秒钟内攻方打出三次攻击被守方全部返掉而死的景象……

■彩京与CAVE

彩京的招牌系统是蓄力枪。事实上STG的系统也包括弹幕规律（即是内部系统）。至今天语本人只能适应彩京到1945为止的三代作品，即彩1、彩2与彩京三代（至多再算上一个横版战国TENGAI）。后来彩京的弹幕设定变了。

变得有点向CAVE靠拢，最终以“黔驴技穷”的态势而悲惨收场。彩京似乎再也没有了当年制作GUNBIRD时的灵感（飘逸的STORY和人设思路，天衣无缝的射击感觉），而转向麻将游戏。

CAVE、ATLUS以及后来一些公司，在射击感觉上走的是与彩京不同的路子，一开始即如此，并在日本形成一定影响，主要表现在其密集弹幕的设定上。这种密不透风的慢型弹幕，令一部分追求射击爽快感的早期迷友感到迷茫。“射击”游戏变成了“躲子弹”游戏？

STG的没落，我看还要大于FTG。系统乱套之后，血统已不纯正，身价一定暴跌。

■系统，还是系统！

系统的胜利＝永远的胜利。这话的一个很重要的证明天语认为是DDR、BEMANI或是POPMUSIC等音乐节奏型游戏，它们的全系列在系统上几乎都未有变化。

KONAMI创立并维持一种可靠的系统——无论节拍“进化”到多快，在这种系统下高手能够保持“完胜”——这是最关键的地方！

跳舞机4个箭头就够了，多两个斜的反而不讨好。单一而稳定的系统，往往与无限的发挥相对应。如果一种系统能够让高手笑让菜鸟哭，那这样的系统一定是完美的（一个看似简单然而潜力巨大的系统并不因为菜鸟的“适应不能”而掉价，相反，这种“潜力”的渗透将让菜鸟愈发流泪）。

而如果某游戏的操作系统上所有人笑，那它也可算是完美的（如“阳光玛莉”？）。

怕就怕一种系统只让菜鸟笑而让高手不屑，这说明它还存在重大缺陷。

DAYTONA USA 系列，高手笑，外行哭，它的游戏系统以弯道技巧和甩尾为核心（内部系统）。GT、山脊之类，尚属于争议作品（又有谁会去关注其销量有万万亿本？……）——好了，这就已经说明它有问题了——GT 以收集车为乐趣，根本就不是赛车游戏。而山脊全无驾驶技巧，其伪非成分令人发指。

CRAZY TAXI、HOUSE OF DEAD 是人人笑，别的不说，这样的游戏起码在系统上没有问题。

■系统与操作

前面提到的 STG 弹幕可算是代表了。密集弹幕导致打者无法快速移动飞机，影响了游戏的操作感。一系列系统设计的失败，使游戏向愈发怪异的方向发展。

天语不禁想到了俄罗斯方块儿，和现在的钻地小子。后者只能算是前者的玄孙，但其系统在道理多少有些相似。同样是抵消型 PUZ，NAMCO 的进化是正确有效的，DRILLER 这款游戏是十年一遇，它令早期的抵消型游戏完全进化。钻地先生追求的是一种以前从未体验过的爽快感——首先我们要操纵角色而不是方块儿进行"色 BLOCK"抵消，然后色块儿间有一套下落和附着的规则，再加上 AIR 设定，天语中级篇攻到 945 米（耗时达十分多，全程巨紧张）之后才稍微有点明白这游戏要怎样玩。（泣）

其他的 PUZ 比如街霸方块儿或是泡泡龙，可以安息了。（钻地的系统，本人至今未弄清，乱打的）

■系统必须进化？——"为变而变"与"自然进化"的区别

形式的进化必然导致系统进化。从二维到三维，游戏的玩法早变了几代了。

天语认为，在同时代同类型的游戏中，只能有一种操作系统的标准（如玛莉 64）。当这种标准被打破，则这个游戏的进化一定是变态的。

VF4"进化"了，它又回到到 VF2 的"三键"制。这种"进化"的本质，其实是在"改正错误"。

VF4 实现了"攻防转换一体化"。资料指出，VF4E（即进化版。俗称 4.1 版）被铃木裕说是 4.6 版，而制作人片桐大智则说是"4.8～4.9 版"。

VF4E 继承 NET CARD，那是根据玩家的"需要"而诞生的系统，属于"自然进化"。还有像是 ITEM 系统，一举打破陈规，愉悦了打者的心情。

VF4E 为了一扫 FTG 单打时对 CPU 的无限尴尬，还特别增设 MISSION MODE。

手感上，片桐大智特别强调了"按键的乐趣"（原话：全新操作面白）。角色判定重调一遍。

"多数游戏都是垃圾"——当年任天堂老板的这句话在今天看来仍具有现实意义。

比较而言，一款游戏之所以蹩脚，不是因为它的画面或是其他要素，而是因为它不具备一个出色的系统。在快要把玩家淹死的家用游戏机软件海洋中，相当一批厂商前赴后继地加入，推出只有他们自己能够理解的作品。

个别游戏类型，在系统定位上的"错误"和"混乱"，更是误人子弟，为害不浅。

天语看宇部他们打 PS2 版"波波罗库罗斯"时，哭笑不得。而宇部他们也在骂，旁人则在一边儿偷着乐。踩地雷等一系列非常操作，把人带入一个见不到底的深渊。不得以，天语找了一份日本攻略来"协力"，否则其进度会更慢。

种种效率异常低下的系统和操作，比比皆是。

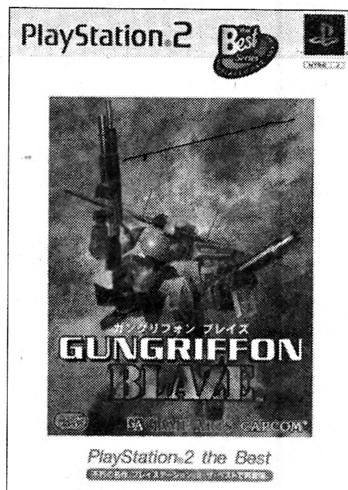
诚然，再烂的游戏也是"游戏"。只不过相对于假装高深，倒不如还游戏以本来面目。

GUNGRAVE 是个特色鲜明的例子。

ACT 游戏一向很难，是考验厂商制作实力的类型。3D 时代以来，单纯的 ACT 已很少，制作者往往加入搜集等的乐趣。但由内藤泰宏、藤岛康介、今堀恒雄、前田真宏等业界腕儿级人物联袂制作的"纯 GUN"型游戏，舍弃了一切虚伪的"系统"——弹无限（角色身负的棺材中有十亿发枪弹）、难度低（休闲过关）——取而代之的是厚重的角色和背景设定、优异的画面、切实可靠的操作和移动、有型的动作、高密度的弹路和炸炎……此作是系列第一弹，其背景 STORY 已于各动漫或 GAME 杂志中连载。

与这款"单纯得有道理！"的 GUNGRAVE 相比（注：GRAVE 是主角棺材男的名字），反观那些"我为业界添活力"型的各种作品，不是加入某个怪系统，就是努力制造某种噱头，等你被欺骗后实际一玩，满不是那么回事。

我想这就是"为变而变"。
毫无疑问这将导致玩家被游戏玩。



→今年七月重新发售的『不朽の名作』，3000 日元。

←天语本当入手。还愿。

SMS 与 GGB 的异同
阳光玛莉：不通关则终身遗憾
雄狮激战：可能终身无法通关

非常抱歉，对于集齐 120 颗徽章，本人兴趣不大，对天语而言重要的是玛莉的 ACT 部分。

GGB 呢，天语的理解比"玛莉"深。玛莉虽是"大众游戏"，但其细节处楚楚动人，以 GGB 挑剔的"物理"眼光来评价，SMS 也值 9 分了（但我打 10 分的原因是别人永远做不出这个游戏）。

这里，就将 SMS 与 GGB 的系统分析一下。

●相同 1——大空间 ACT

二者都是真正意义的 3D 游戏，游戏以三维坐标来说话，完全 POLYGON 制作。在游戏中，位置的概念非常重要。SMS 与 GGB 的空间，是"极大"。

●相同 2——操作的"复杂、准确、高效"

这是空间 ACT 的一个必要条件。SMS 和 GGB 统统要用到手柄上的每一个键，而且这每一个键还都是"经常要用到"。其中玛莉有几十种动作，其可上九天揽月，可下五洋捉鳖。

二者在操作上要求打者头脑中的思维与手中的按键同步——手随心想，指哪打哪，不得有误。

可贵的是，GGB 和 SMS 提供给玩家这种"发挥"的空间。就操作上的"干净利索程度"这一点，此二者对玩家提出的要求甚至比 FTG 还要高。

无论是 SMS 还是 GGB，设立复杂操作并不是制作人有意拿玩家"开涮"，正相反，这是游戏的真正迫切需要，是游戏进化到大空间的一个必然结果。

也只有通过精准的手柄控制和画面回馈来的按键反应才能体会到空间 ACT 的"最高乐趣"。

对基本操作必须要透彻理解，熟练掌握。

●相同 3？——一切运动中物体，皆实现物理 MOTION 刻画。GGB 是 FPS，秒间超越 60 帧。SMS 经天语用器材对比测试，确实不是 60 帧，就差那 0.16 秒的延时。（汗）

秒间 100 帧的游戏，到了本部的器材前也只能录下 29.97 帧的画面。之所以 60 帧的画面有 0.16 秒的按键反应延迟，就在于你看到的监视画面是 29.97 帧输出。而实际游戏却是以 60 帧在动，因此，VF 挥拳不出、GGB 进退开炮皆不灵的道理就在于此——证人指出，"感觉得使劲按键角色才动"——但这只是对 60 帧的游戏。30 帧的游戏则完全同步，30FPS 的监视画面能够正确反应出你的按键，很遗憾，玛莉就没有什么按键延迟，GGB 和 VF4 嘛……

●相同 4——超级复合运动

就复合运动而言，SMS 和其他游戏比要难得多，但和 GGB 比就要简单多了，它唯有跳飞滞空而已。GGB 同样也是跳，但玛莉和 HM3 相比实在太弱了。我把这话撂这儿，不服气的读者可以试一下。

●相同 5——STG 要素

玛莉的攻击方式有很多花样了，除了屁股坐，主要还是水泵枪吧？GGB 对机师要求很高，不然官方干嘛将类型定义为战场 ACT 而不是 3D－STG？

SMS 和 GGB 都是广义 ACT，前者包含强大的 AVG 乐趣，而后者除动作外主要是 STG。二者多少还都有点 RAC 乐趣。

●相同 6——武器切换

这是 SMS 与 GGB 的一个神似之处！在游戏过程中切换武器时有一种莫名的爽快感。天语的玛莉有在"泵"、"枪"切换错误的情况下勇敢起跳然后 R 键朝前喷水从高空跌落的例子。GGB 更有将 FAE 气化爆弹当成主炮而对面前目标进行射击然后自机"气化"的惨痛教训。

GGB 是紧张造成的，因为作战节奏太快，虽然 FAE 在发射时画面有标尺，但武器的切换（连攻击）是下意识的。玛莉也是贪快造成失误，但并不疼。

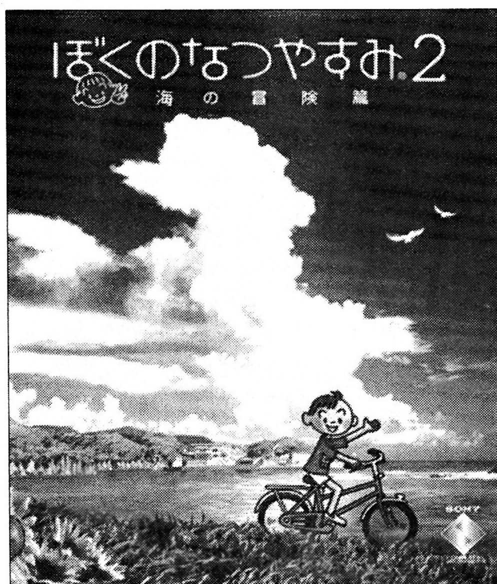
●差异 1——游戏进行的节奏

阳光玛莉有很多关，可以慢慢玩，慢慢找。GGB 不行，不好好打的话死得很快，很紧张，因此虽然它关数暴少，但你可能终生无法作战成功。

●差异 2——视点

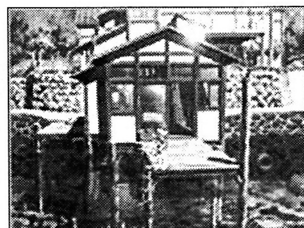
GGB 是高帧第一人称游戏，当然不一样，最真最切最硬。而玛莉也很棒，视点变化流畅。此处想表达的是，本来 GGB 也可以做成 GUNDAM 或是 ARMORED CORE 那样的，但那样一来，必然失去对"大空间"的正确表达。SMS 则依靠过硬的视角变化来实现在超绝场景下的机动，视角要时时变。

GGB 第一，莎木第二，SMS 则稳居人生第三了。因此天语在游玩之余，多了一层欣赏的角度，自觉能够多活几年。和莎木、GGB 类似，玛莉也有非常讲究的故事，不管真的假的，反正特到位。任的游戏突出的是"有趣"，故事表现上是非常细腻的。



我的暑假 2

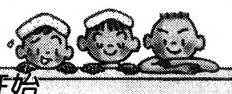
～海之冒险篇～



过去，每年夏天回乡下的爷爷奶奶家舒舒服服地过暑假是孩子们的最大乐趣。但是在现在的都市生活中，人们早已无暇体会儿时的乐趣。《我的暑假 2》就是一款模拟昔日暑假生活的游戏，它将把玩家带回那个年代的炎炎夏日。在暑假的每一天都是愉快的星期天，没有人会强迫你学习，无忧无虑，自由自在。



PS2	厂商:SCE	类型:AVG
	发售日:2002.7.11	售价:5800 日元



◆令人难忘的暑假 从富海之町开始

在被大自然包围的富海之町，可以进行采集昆虫、钓鱼和收集王冠等相当有趣的活动。伴随着各种各样的事件的发生，"我的暑假"将会如何度过呢？

本游戏属于高自由度的冒险游戏，攻略方法以及各种事件多种多样，这里只简单的介绍一下前半部分假期基本的事件，其余部分请游戏者自己探索乐趣。

8月1日星期日

乘船到达富海，开始美妙的暑假生活。由于是暑假的第一天，自然没有什么固定安排。晚上睡前一定要绘日记，我会把一天中印象最深的事情画到日记里。今天最难忘的事情当然是看到美丽的大海……

从今天起我将在富海之町开始为期一个月的暑假生活。

●16 点——

在居间（卧室）从伯父那里借到红色的表，可以使用一个月，在菜单画面的左上角有显示。

●19 点——

在西屋 2 层从摄影师西蒙处得到照片。

8月2日星期一

●6 点半——

在风之子公园做广播体操（需前一天晚上 11 之前写日记、睡觉）

吃早饭时得知火箭发射失败，零部件失踪。

●8 点——

在伯父工作的地方得到钓鱼的工具。

去诊疗所给医生爷爷捶肩（按照左、右、左……的顺序按十字键，要均匀击打），可得 10 元报酬（每天的 8 点到 16 点之间可去诊疗所捶背挣钱，晚上 19 点以后在家中给伯母捶肩也有 10 元奖励）。

风之子公园与靖子会面后可去她家玩。

●16 点——

西蒙在公园拍摄夕阳景色。

●19 点——

在居间伯母夸奖靖子是个乖女孩。

8月3日星期二

早饭的话题是火箭部件落到了海里，而且是水很深的地方。如果找到它一定很有成就感！除此以外，还可以钓鱼、采集昆虫……这么多事可干，今天到底要做什么呢？先去深海游泳看看能否找到火箭的阀门部件吧。

8月4日星期三

早饭后靖子小姐来访，按照约定我们要在占い地藏前会合，而后靖子会带我去火箭发射地。今天白天最好去西屋栈桥下的水中找到 100 元，在晚饭时伯母会提起丢失 100 元的事，明天还给她。

8月5日星期四

●早餐时间——

我问起西屋门前那条河的名字，得知还没有起名就与西蒙共同商量。

■全体 25 枚王冠瓶盖的出现地点■

王冠名称	存在地点或得到方法
1. アルケロン	西屋正门口(换鞋子的地方)的蓝色箱子中。
2. アロザウルス	在海岛附近的沉船中，由船身的破洞进入。
3. アンキロザウルス	防洪堤附近海草群的深处。
4. アンモナイト	西屋栈桥附近的沉船下面。
5. イグアノドン	在洋的家旁边的台阶附近的海底洞窟内。
6. イクチオザウルス	(奥泽渊)由吊桥可以跳进森林溪谷，再从水车小屋向瀑布前进的途中。
7. エラスモザウルス	在 8 月 7 日到达的秘密沙滩与远处防洪堤之间水域的中间部分。
8. オブラプトル	在西屋购买第三根ジェットサイダ-。
9. ケントロザウルス	在洋的家旁边的台阶前的海中，有海草包围的岩石处。
10. 始祖鸟	在镜子房间附近楼梯的阴影中。
11. シャントンゴザウルス	(奥泽渊)风车小屋的木桥下面。
12. ステゴザウルス	在西屋的冰柜中购买ジェットサイダ-。
13. スピノザウルス	瀑布地下洞口的右上方。
14. チラノザウルス	从洋的家的旁边的台阶入水，沿石壁游到瀑布处海底隧道处及可发现。
15. ディノニクス	(奥泽渊)吊桥下方附近森林水塘中树木残骸下方。
16. ディプロドクス	(奥泽渊)两个瀑布之间吊桥的下方。
17. トリケラトプス	森林水塘瀑布正下方。
18. ノドザウルス	在停船前端正下方顺着防洪堤潜下。
19. ヒプシロフォドン	月底才能够去的洞窟，去秘密沙滩铁栅栏。
20. プテラノドン	西屋二层 3 号房间的壁隔中。
21. ブラキオザウルス	接近防洪堤水下隧道的区域(中等深度)。
22. プロトケラトプス	在西屋冰柜中购买第二根ジェットサイダ-。
23. ミンミ	冲着西屋旁边的台阶方向沿石壁游泳，在相对空旷的海底处。
24. ムカシトンボ	在西屋旅馆的 3 号客房中的高处。
25. メガロザウルス	在伯父工作地点与ぼろ船之间石桥附近。

●8 点——

在墓地看见寻找火箭部件的洋。

●16 点——

在西屋跟伯母对话回答问题后将捡到的 100 元返还给她。

●晚饭——

伯母非常高兴,说起 100 元失而复得的事。

●19 点——

在居间告诉伯母河的名字并得到确认。

8月6日星期五

●早餐时间——

西屋新来了一个有些神秘的客人——漂亮的芳花小姐,可她说话口气很冲。

●8 点——

在海岸见到靖子和光游泳。

●12 点——

在 2 号客房芳花谈起来富海的原因。

●晚饭时间——

靖子和光来西屋的浴室洗澡。

●19 点——

在浴室门前我与女孩光约好明天一起玩。

西蒙和芳花结识并交谈。

8月7日星期六

●8 点——

去风之子公园并和女孩光穿过诊所，到秘密沙滩散步，西蒙还给我们拍了合影！之后将有更广阔的场所可以去。

●16 点——

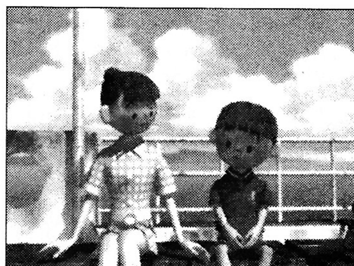
在诊疗所安慰患心脏病的小姐姐。

聆听芳花小姐弹奏有些伤感的吉它曲。

8月8日星期日

●8 点——

去奥泽前方看到伯父正准备在道路障碍处搭一座小桥,由此通往奥泽深处。



●16 点——

在天文台,钓了一天鱼的爷爷疲惫睡着了。

8月9日星期一

●早饭时间——

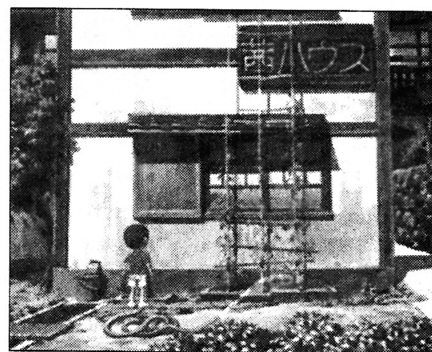
伯父说起奥泽的桥已经搭好,可以前往。

●8 点——

在奥泽入口与小武和小茂组成奥泽探险队,之后找到火箭阀门。

●12 点——

现场目击西蒙与船夫的争论。



8月10日星期二

今天没有特别重要的事，最好去奥泽渊探索一番。到了晚上在自己的房间和光聊天。

8月11日星期三

早饭的话题是关于光的母亲静江的事情。

今天去小伙伴的秘密基地玩，并可进行昆虫相扑比拼。

8月12日星期四

光的母亲静江阿姨今天抵达富海。

●8 点——

去奥泽渊与小武和小茂玩起用手看太阳的游戏,这是今天最难忘的事情。

文/ONODA

ドラゴンクエストモンスターズ1·2

勇者斗恶龙怪兽篇 1&2 · PS

泰瑞篇攻略流程 テリーのワンダーランド

●在主角的家调查衣框发生事件，主角前往大树国(**タイジュの国**)。

●前往怪物牧场找普利欧(**プリオ**)谈话后史拉波(**スラぼう**)加入成为同伴。

●回去找国王,选项选是(**はい**)。

●取得城堡二楼的药草(**やくそう**),接着前往城堡一楼地下的旅行之扉(**旅の扉**)。

●在异世界找到**ホイミスライム**并打倒它让其加入。

●回到大树城中前往竞技场取得 G 级优胜。

●藉由守护之扉(**まもりの扉**)进入异世界打倒**ゴーレム**(加入同伴)。

●进入等待之扉(**まちびとの扉**)打倒**ドラゴン**并让它加入成为同伴。

●前往竞技场取得 F 级优胜。

●进入回忆之扉(**おもいでの扉**)打倒**キラーパンサー**(加入同伴)。

●进入迷失之扉(**とまどいの扉**)打倒**じんめんじゅ**(加入同伴)。

●前往竞逸之扉(**やすらぎの扉**)打倒**スライムファング**(加入同伴)。

●进入勇气之扉(**ゆうきの扉**)打倒**ビッグアイ**(越过洞穴的方法:由最左边往上 3 步、右 2 步、上 2 步)。

●前往竞技场取得 D 级优胜。

●进入愤怒之扉(**いかりの扉**)打倒**バトルレックス**(加入同伴)。

●进入力之扉(**ちからの扉**)打倒**うごくせきぞう**。

●取得竞技场 C 级优胜。

●进入智慧之扉(**ちその扉**)打倒**スカイドラゴン**。

●进入喜悦之扉(**よろこびの扉**)打倒**ファンキーバード**(加入同伴)。

●取得竞技场 B 级优胜。

●进入幸福之扉(**しあわせの扉**)打倒**ジャミラス**。

●进入诱惑之扉(**ちそいの扉**)打倒**まおうのつかい**。

●取得竞技场 A 级优胜。

●进入制裁之扉(**ちばきの扉**)打倒**アクバー**。

●进入迷惘之扉(**まよいの扉**)打倒**ダークホーン**。

●取得竞技场 S 级优胜。

●进入镜之扉(**かがみの扉**)打倒**デュラン**。

●赢得星际大会冠军。

●结局。

泰鲁卡＆伊露篇攻略流程ルカのたびだち＆イルのぼうけん

序章 PROLOGUE

●和船甲板左上角的人说话再和伊露（或鲁卡）说话，一会儿之后会到达木椿国（マルタの）。

●到牧场跟妈妈讲话之后离开牧场。

●在城堡最左上角的寄物处（あずかりしょ）得到“味道很香的包袱（いいにおいのするつつみ）”。

●在井口前发生事件，包袱掉进井里。

●进入井底发生事件，坏宝宝（ワルぼう）有事拜托主角。

●回牧场把“味道很香的包袱”交给妈妈。

●调查自家的大壶，回井底跟坏妈妈（ワルぼう）。讲话，取得“绿洲之钥（オアシスのかぎ）”与“木椿之钥（マルタのかぎ）”。

●画面会自动回到家里，隔天起床跟父母亲讲话可以拿到“药草（やくそう）”和熏肉（くんせいにく）。

●到井底深处的门扉前使用“绿洲之钥”，前往沙漠的世界。

沙漠的世界 ちばくのせかい

●到入口东边的卡尔加拉镇（カルカラの町），在宿屋内会发生事件。

●找齐3只伙伴前往南边的亚细亚（アッシア）跟马戏团团长讲话，成为马戏团的团员。

●和国王讲话，答应他的请托。

●到城外的井口前会发生事件，事件后再回去跟国王讲一次话。

●前往卡尔加拉，进入地下水路。

●在地下水路途中与“ビーバーン”战斗。

●回去和国王讲话，前往宝物库。

●给地牢里的男子食物，取得“呼水（よびみず）”。

●从亚细亚向东行，前往“幻之湖（まぼうしのみずうみ）”。

●对着水池塘使用“呼水”，幻之湖出现，进入盗贼的秘密基地（盗贼のアジト）。

●在盗贼的秘密基地内打败“のろいのランプ”。

●战斗后取得“海鸣之钟（うみなりのかれ）”，自动回到坏宝宝（ワルぼう）那里。

●事件后取得可以涉水的力量（靠近水按△钮）。

过关后的副线事件

●到“幻之湖”的山洞里面和“ビーバーン”中的“ビーン”讲话他会成为伙伴。

●拥有可以涉水的能力之后，到地下水路的水上探索可以找到许多道具。“天罚之杖（てんばつのつえ）”、“奇美拉之翼（キメラのつばさ）”、“真空指轮（しつぷうのうでわ）”

木椿国 マルタの国

●到格斗场取得3连胜，获得奖品“海盗之钥（かいぞくのかぎ）”。

●在门扉前使用“海盗之钥”前往水的世界。

副线事件

●回家跟妈妈讲话后再到道具屋去买东西，可买到“龙鳞（りゅうのうろこ）”（20G），让伙伴装备的话战斗会比较轻松喔。此外，买“爱神之水（アモールのみず）”回牧场跟妈妈讲话就可以治好“ドラゴンスライム”的病了。

●如果“ぶちスライム”有加入的话，带着它到格斗场楼上的某个小房间（像山洞那个）跟着个小女孩讲话后，主角会把“ぶちスライム”会送给她当宠物，之后跟她爷爷讲话可以得到“生命的果实（いのちのきのみ）”。

水的世界 みずのせかい

●前往北边的波拉兹（ポートリッツ），在酒场跟老人打听武勇传的消息（要有“水系”的怪物成为伙伴才可以）。

●到西南边的波罗尼亚村（ボローニャの村）随着诗人的歌起舞（必须要有伙伴会使跳舞系特技。附近可以抓到的“タンスキャロット”就拥有跳舞的特技。）。

●进入人鱼王国，找人鱼女王讲话。

●跟带主角进来的那位人鱼讲话，回到地上。

●前往尤德村北边的幽灵船。

●到甲板时向右边走，进入船长室（调查甲板上的某绳索会出现隐藏阶梯，下面可以拿宝箱）。

●在船长室中与“ゆうれいせんちょう”战斗。

●战胜后在宝箱中取得“月之石（つきのいし）”，幽灵船自动回到尤德村（此事件后跟人鱼女王讲话可得到“水手戒指（ふなのりのリング”）

●前往波利兹东边的灯台。

●在塔顶使用“月之石”，然后下塔。

●前往灯台南边小岛上的火山洞窟（かぢんのどうくつ）。

●到洞窟深处发生事件后，取得“破坏之镜（はかいのかがみ）”，自动回到坏宝宝（ワルぼう）那里

●事件后取得破坏岩石的力量（在岩石前按△钮）。

副线事件

●水的世界最西边有个岬之洞窟（みちきのどうくつ），里面有一些宝箱和一位强力的伙伴。进去之后和东东南角的“イカずきん”交谈后便会进入战斗，打败他的话就会成为伙伴。（这个迷宫敌人的强度虽然比较高，可是“イカずきん”在目前这个阶段算是相当强的伙伴，而且后来的事件中又会用得到他，因此建议早点让他加入。）

●西北的波罗尼亚村（ボローニャの村）有可以得到“小微章（ちいさたメダル）”的副线事件，由于以后这个事件会消失，因此最好趁这个时候去取得喔。

木椿国 マルタの国

●如果之前在水的世界有事先将“キラースコップ”送回牧场的话，此时回牧场的新开拓的区域可找到“冰之钥（こおりのかぎ）”。

●使用“冰之钥”前往冰的世界。

冰雪的世界

●前往西北的诺斯登城（ノースデン），在城下町打听情报。

●到西边的精灵之泉（精灵の泉），取得“精灵的信物（せいれいのしるし）”。

●回诺斯登跟国王讲话。

●前往西南的某座矿山，进入矿山内部。

●破坏岩石进入矿山深处，调查土堆会和“ばくだんいれ”进入战斗。

●打败它之后离开矿山。

●回城里跟国王讲话会被关入地牢。

●调查地牢的左上角，不断地和2个国王讲话后会与“シルバーデビル”突入战斗。

●穿过南边矿山，前往西南的威斯特尼亚城（ウエスターニヤのまち）。

●调查入口的告示牌之后入城，进入王殿发生事件。

●前往城堡东南方的森林（颜色较深的那个）。

●进入后往南走，聆听鬼魂的请求，取得“公主的魂魄（ひめのたましい）”。

●回威斯特尼亚城，从城外爬上藤蔓跳入窗口。

●和房间内的女子讲话后会与“アイアーパペット”突入战斗。

●前往精灵之泉，调查盾之后与两只“アークデーモン”和“アンクルホーン”发生战斗。

●对着盾使用“精灵的信物”取得“天空之盾（おおぞらのたて）”，自动回到坏宝宝（ワルぼう）那里。

●前往东部的伊斯托利亚城（イーストリアのしろ）跟唯一发得出声音的人讲话。

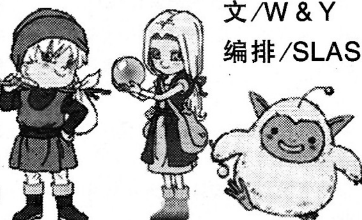
●从伊斯托利亚城出发向北，前往北方山岳（北の山）。

●调查山顶的花，取得“鸟鸣草（ちえずりそう）”。

●下山，回伊斯托利亚城。

●跟之前那位发得出声音的人谈话，把“鸟鸣草”交给他。

文/W＆Y
编排/SLASH





幻想水浒传 3

——108 星完美旅途详解

文/小孔
责编/XTT13★41

本作是 KONAMI 出品的经典 RPG 系列之三。她继承了历代幻水系列画面清丽、人设出众、战斗 LOADING 快捷的优点。移植到 PS2 后，改为全新的 3D 场景，画面和故事的叙述都显得魄力十足。唯一的遗憾是金钱和道具的上限太小，令“RPG 血拼(SHOPPING)狂人”的笔者非常的不满……但瑕不掩瑜，让我们向着最短途收集 108 星和建设完美大本营的终极目标前进吧！

PS2	厂商：KONAMI	类型：RPG
	发售日：2002.7.11	售价：6800 日元

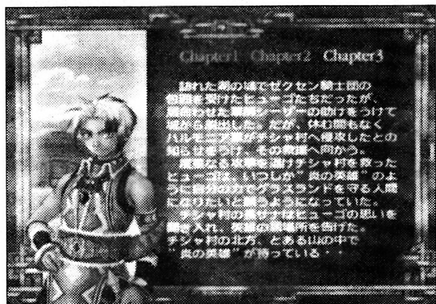
游戏一开始会提示是否继承幻水前代的记录，可将以前的 PS 记录卡插到 2P 卡槽继续操作。记录继承对游戏后面故事的影响如下：

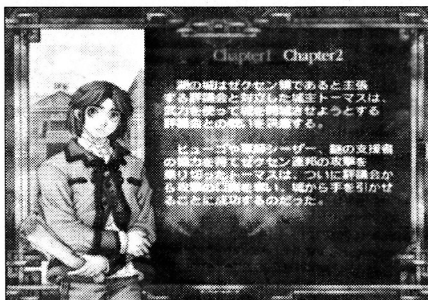
1－在前代故事中使用过的角色可继承级别，但会有不同程度的降低。

2－在大本营剧场演出使用的脚本 5 和脚本 6 会出现。脚本 5《决战ネクロード》需要幻水 2 的记录；脚本 6《帝国之爱》需要有“继承过幻水 1 代记录”的 2 代或者外传 2 代记录。

继承记录过程中会有失败的情况发生，据推测这主要是因为幻水 2 代 PLAY 时如果选择了天罡星リドリー（帝国将军）和那那美在ティント市半夜一起逃走而战死的情节，则会由他的儿子ボリス继承天罡星称号。这样，在 3 代会发生宿星冲突而导致无法继承记录。KONAMI 为此专门提供了免费的记录修正服务。国内的幻水迷如果不幸也有这种情况发生，就只能再重新 PLAY2 代或者找朋友借用记录了。

记录继承后，正式开始游戏。在三团圣火中选择主人公：小黑（ヒューゴ）、克里斯（クリス）、盖特（ゲド）。108 星收集之旅开动！（注意！如果在这三个人的故事进行中该人没有进入过托马斯所在的大本营，则此人故事中不能收集剧情规定以外的 FREE 宿星。）还有一点要注意的是，最好在小黑篇 3 章收集齐所有的大本营营业人员及老板，这样对后面的几个主人公尤其是小托马斯很有帮助。托马斯篇是在宿屋开业后才可以收同伴。





——各城镇、迷宫 108 星收集位置、时间、方法 LIST——

■カラヤの村（9 个）

主人公小黑的故乡。这里的 9 星都是剧情规定一定会加入的：

★天伤星ヒューゴ（小黑篇 1 章主人公）、★天空星フーバー（小黑篇 1 章坐骑）、★天伤星ジョー军曹（小黑篇 1 章战士）、★天异星アイラ姐姐（盖特篇 1 章弓手）、★天富星ジンバ大叔（4 章战士）、★天威星ルシア族长（4 章战士）、★地轴星ピッチャム叔叔（4 章战士）、★地壮星アンヌ姐姐（4 章大本营酒店老板）、★地阴星ルース婶婶（4 章辅助系同伴）。

■ブラス城（16 个）

这里有 10 星是剧情规定的。

两个是在小黑篇 3 章：★天杀星ハレック熊人战士、★地煞星ムーア剑士。

七个是在克里斯篇 1 章的“银色的处女”和她的“誉高的六骑士”：★天微星クリス、★天贵星サロメ、★地周星レオ、★地隐星ロラン（弓手）、★地奇星パーシヴァル、★地猛星ボルス、克里斯的小随从、★地囚星ルイス。

还有克里斯 2 章暗道中自动出现★天速星ナッシュ，外传的主角，可惜老了……

另外 6 个 FREE 宿星就要自己找了：

★地妖星アーサー

盖特、托马斯 1 章，克里斯、小黑 3 章出现。

在食堂对话，然后去厨房的灶台前调查，接着从地下通路一直前进到城外即可。大本营的新闻记者。

★地杰星ジーン姐姐

盖特、托马斯 1 章、克里斯 2 章、小黑 3 章出现。在ブラス城的纹章店和她对话即可。大本营的纹章店老板。

★地稽星ベル

盖特、托马斯 1 章、克里斯 2 章、小黑 3 章出现。在道具屋前捶打木桶的小女孩。和她说话后在アムル平原的敌人会落下带叹号的道具ネジ。将ネジ给她即可修理好机器人カラクリ丸Z。



★地俊星カラクリ丸 Z 和ベル一起加入。战斗力很强。可继承前代记录的部分级别。

★天暴星スコット

盖特、托马斯 1 章、克里斯 2 章、小黑 3 章出现。在西门城外，对话后要求得到交易品鹿角，可以到塞古森都城买 1 个再回来卖给他即可加入。大本营的交易所老板。

★天哭星アーニー

盖特、托马斯 1 章、克里斯 2 章、小黑 3 章出现。

在本城的学术指南所里屋。连续 5 次回答正确她的提问即可加入。大本营学术指南人员。20 个问题及答案如下：

问：魔法反射スキル是哪个？答：2－リフレット

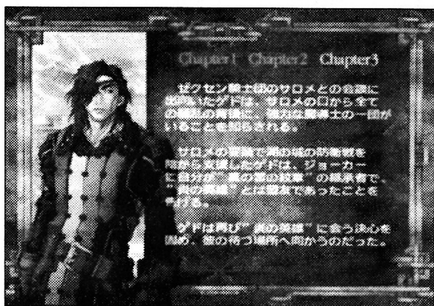
问：下面哪个是リザードマン？答：2－シバ

问:没有羽翼的是哪个种族？答:3－ドラゴン
问:错误的是哪个？答:3－サボテンに餌をやる
问:カマロ自由骑士团服装的颜色？答:2－绿・黄色
问:土著马身体的模样？答:2－シマ模样
问:错误的是哪个？答:2－米を洗剤で洗う
问:下面的叫声中没有鸟叫的是哪个？答:2－ツクツクホーシツクツクホーシ
问:鸭子村村长的特征是？答:1－尻尾が立派
问:鱼中“タイ”鱼的汉字怎么写？答:1－鯛
问:トカゲはびっくりすると何をする？答:3－何もしない
问:下面这些在血中没有的是？答:2－青血球
问:防具につかないこどばはどれ？答:2－ヘンテコ
问:和种田没有关系的是？答:3－水田
问:炎之英雄的羽毛头饰在哪一边？答:3－左
问:次のうち、木になるくだものはどれ?答:2－ざくろ
问:哪个不是弦乐器？答:2－バウロン
问:只有管乐器的合唱团是指？答:3－ブラスバンド
问:下面哪个不是虫？答:3－マムシ
问:纸是什么做的？答:3－木

■ゼクセンの森(1个)

★地劣星ゴロウ

托马斯 1 章、克里斯、盖特 2 章、小黑 3 章出现。他在森林上方岔路寻找温泉用的好木材。对话时队伍中(含辅助人员)有“鉴定”或者“底力”的人员即可加入（比如护士、仓库番、坑夫……)。大本营的温泉浴室老板。温泉在地下 1F 船上甲板左边有蓝布帘子的地方。带特殊的温泉道具去泡澡可以有不同的效果。有的是水色变黄变兰变白，有的是飘着花瓣或者桔子，有的是玩具鸭子、帆船、酒杯等等……



■ビネ・デル・ゼクセ都城(12个)

自动的有 5 个：盖特 1 章佣兵队★天平星エース、★地进星ジャック、★天损星クイーン、★地退星ジョーカー（外传 2 的ワン）和大将★天寿星ゲド。REE 的 7 个：

★天剑星メルヴィル和★天败星エリオット

先是在小黑篇 1 章，将书信交给议会后可以在市场看到恶棍ギョームム在欺负メルヴィル没有爸爸。然后到纹章店外听到エリオット和アラニス的暗语，跟着他们进入秘密通道，爬上扶梯，敲窗户，回答正确的暗号，即可打开通往北之洞窟的地图，完成圣洛亚骑士团的支线剧情。此剧情和后面能否收到他们无关，没时间的话可以跳过。但是情节比较有趣：)

盖特、托马斯 1 章、克里斯 2 章、小黑 3 章可收。条件是在大本营收到メルヴィル的爸爸ビリ一后，再到都城秘密通道和他们对话即可收到。

★地乐星ネイ姐姐、★地暗星トッポ、★地雄星シャボン

盖特、托马斯 1 章，克里斯 2 章，小黑 3 章可收。最好是在小黑 3 章或之前先走克里斯 2 章收到，因为关系到后面鉴定屋老板ギョーム的收集。

首先在都城门口看到シャボン，然后去市场前和正在着急的ネイ对话，再到评议会前发生事件，和ギョーム决斗，胜利后即可收到这 3 个音乐家。

★地勇星ドミニク

盖特、托马斯 1 章、克里斯 2 章、小黑 3 章可收。在防具屋花 40000 块买到“もぐらアーマー”即可加入。建议由“富豪”克里斯 2 章收。大本营防具屋老板。

★地镇星オーギュスタン

盖特、托马斯 1 章、克里斯 2 章可收。

在イクセの村的道具屋买到掘出物玫瑰的胸饰交给他即可加入。性别可男可女(汗)。



——本城其他要点：

1. 评议会内部的道具店会出售别处买不到也得不到的掘出物，只有克里斯篇 1－3 章和第 5 章克里斯操作期间可以进入。分别可以买到花瓶・玫瑰和《骑士》画像，放在大本营一楼最醒目的组合，很配的！

2. 本城抽奖的特别奖是古书 2《シンダル族的传说》，以后再得到的是价值 6 万块的古董“骑士像”等等。特别大奖就不要想了，虽然 4 个城都有，但是会中的机会只有二十五万分之一。据猜测奖品可能是最贵的古董“龙神像 S”。如果真的有人中了，那么此人可以考虑在现实生活中买一买彩票的说……

3. 本城交易所应该大量购入光之玉，很便宜，能买多少买多少。以后到了鸭子村值上万块！此外还应该购入鹿角和ブドウ各一个收人备用。

4. 小黑篇 1 章经过克里斯的家，将她老爸的徽章送回来，管家会问你要什么报酬，此时应该毫不客气的要钱，总共可以要两次，也就是 1 万块。武器强化不用愁了。不过第三次还要的话会被踢出去，以后 BOSS 战遇见的塞古森骑士也会变强……如果选第二项可以大吃一顿并得到几个加血的点心。选第一项什么也不会得到，但是克里斯篇的剧情会有管家向克里斯报告这件事，克里斯良心受到谴责陷入沉思的剧情。玩家自己考虑吧。



■鸭子村(11个)

小黑篇出现的 3 星，在 4 章自动加入：★地急星リリィ大小姐、★地佐星リード、★地佑星サムス。在ゼクセンの森碰到过两次的★地威星フレッド和★地英星リコ会在克里斯篇 3 章在这里自动加入。

FREE 宿星 5 个：

★地幽星大侦探キッド！托马斯 1 章、其他人 3 章出现。

宿屋最里面的房间发生“杀鸭”事件。解决后即可加入。方法如下：调查倒地的鸭子、调查房间中的碗柜、调查窗户、和该房间外的清扫鸭子对话、和交易所的鸭子对话、和道具鉴定屋外面水车附近的鸭子对话、回房间和キッド对话即可。他是大本营地下 2F 侦探所老板。这一代的侦探超好用！

★地刑星サナエ・Y

在宿屋通道。收集 50 个以上的同伴之后出现，解决她和宿屋的鸭子的争端事件即可加入。

★地藏星メイミー

托马斯 1 章、其他人 3 章出现。

她在道具屋 2 层。携带道具“パンチ面”和她对话后交给她即可加入——熊人ハレック身上

有这个道具。大本营餐厅老板。最好是小黑篇 3 章就收，这样可以早些开餐馆，让贫穷的小城主托马斯赚一些钱。

★地攻星ホルテスⅦ世基本上只能在第 4 章收到。理论上三个人 3 章也可以做到但是没什么太大的价值。路克篇也可以看到他。

此人为超级大路痴！在鸭子村宿屋后、チシャ村宿屋旁、カレリア最深处指路 3 次后，随机再出现在以上三个地方，届时告诉他错误的方向（嘘を教える）即可加入。笔者是在鸭子村告诉他“要向水中最深处游泳 4 天路程”才收到的。（汗）

——本地抽奖特别赏：レシピ 3 的トマトスープ(土豆汤)。第二次中依然是古董、观景植物或者绘画之类……

★地角星レット和★地短星ワイルダー

在水车旁。从第 4 章开始，只要军曹在队伍中和他们对话即可加入。

■アムル平原北(1 个)

★地察星キャシィー

在アムル平原北，帮她数清楚平原上马的数量即可。马数随机变化。本处的赛马场老板。

最好在小黑篇 3 章收。然后让小黑赛马(速度快)，选无障碍赛跑 50 秒的成绩拿到“诅咒的人形 S”放在石像之间，这样就可以收到赌钱的牛仔比利，对托马斯篇很有帮助。

■ヤザ平原(1 个)

★地僻星ケンジ

收到キャシィ一后，在平原中央出现，和他一起做体操然后选择“想喝水”即可加入。最好在托马斯 1 章收，其他人 3 章出现。

■大空洞(6 个)

★天猛星シバ★天立星バスバ★地阔星デュパ

3 个蜥蜴族战士在第 4 章自动加入。

★天罪星アラニス

盖特、托马斯 1 章、克里斯、小黑 3 章可收。

队伍中携带エリオット和メルヴィル两个人到大空洞 1F 中央和她对话即可加入。

★地文星トワイキン

盖特、托马斯 1 章、克里斯、小黑 3 章可收。

在大空洞右下边洞穴深处掘地的坑夫。和他对话即可。

★地孤星ペギィ

盖特、托马斯 1 章、克里斯、小黑 3 章可收。

在大空洞 1F 右边的打铁铺。和大空洞交易所的人对话拿到アイアンハンマー（LV9）后交给他即可加入。其他的ハンマー也可以：

カッパーハンマー（LV12）在カレリア的打铁铺商人处。

シルバーハンマー（LV15）4 章以后在鸭子村学术指南所和读书的女人对话。

ゴールデンハンマー（LV16）4 章以后在イクセの村的道具屋掘出物。

■高速路(1 个)

★地贼星ギョーム

小黑篇 3 章，其他主人公 4 章后才出现。

在ビネ・デル・ゼクセ收到音乐家ネイ、トッポ、シャボン后，在高速路中央登场。再次决斗胜利即可加入。他是大本营鉴定屋老板，建议在小黑篇 3 章尽早收到。也可以在进行小黑 3 章前，先进行克里斯 1－2 章，收三个音乐家。

■イクセの村 5 个)

★地斗星バーツ

克里斯 2 章、托马斯 2 章可收。在风车附近随机出现。将之前在ビネ・デル・ゼクセ城交易所买到的ブドウ交给他即可加入。大本营的英俊种田人，可收获各种药物和交易品。但需要种子：

药草のたね：ビネ・デル・ゼクセ城听音乐的老人处。

トマトのたね：カレリア的打铁铺女子处。

メロンのたね：アルマ・キナン道具屋的女子处。

ブドウのたね：大空洞武器屋的蜥蜴人处。

★地空星メル

里斯 2 章、托马斯 2 章可。

粉可爱的小人偶师。和她对话即可。作为战斗需要，应该在托马斯篇收，但是如果想看有趣的对话则要在克里斯篇收：)

★地拘星ゴードン

马斯 1 章、克里斯 2 章可。在道具屋。队伍中有两个以上的男人即可加入。但是如果是克里斯和他对话，无论怎样都会加入的——为了和克里斯在恋之舞台共舞……（汗）

★地灵星ミオ护士姐姐

托马斯 1 章、克里斯 2 章、其他人 3 章可。

在宿屋和她说话即可。建议托马斯收。

★地好星ワタリ

托马斯 1 章、克里斯 2 章、其他人 4 章可。

在道路右边的房子夹缝中藏着。条件是 10 万块！不过为了アヤメ，值了！

——本地抽奖特别赏：レシピ 6－烧きそば、绘画《鸟与空》等。

■北の洞窟(1 个)

★地狂星アヤメ(@-@)

托马斯 1 章、克里斯 2 章、其他人 4 章可。

在收到ワタリ之后，前往大本营地下 2F 和ワタリ对话，出现ワタリ的回忆影像，随后在队伍中带领ワタリ前往北之洞窟最深处，アヤメ和ワタリ决斗，ワタリ获胜即可加入。顺便还可以打一打北之洞窟的 BOSS，把收ワタリ时花的 10 万块补回来，再收一些名画贵妇人或者古董什么的。女神像 S 和骑士像 S 都有可能。当然前提是打得过……

■クプトの森(1 个)

★地奴星ランディス(死神)

克里斯、小黑 3 章，其他人 4 章可。

队伍中留一个空，从鸭子村方向前进到第二个画面(Y 字形)，在画面中央他会以 10% 的几率自动悄悄的加入队伍中。反复走几遍即可。只要他有一次出现在队伍中就算收到了。带着死神ランディス和胆小的エリオット一起去洗温泉，会发生有趣的对话：）其他不同的组合也很多……



■チシャの村(7 个)

这里能收的人也挺多的。自动的有 4 人：★天罡星ササライ（强！）、★天功星ディオス、★天机星シーザー、★地伏星アップル。

FREE 的有 3 个：

★地兽星トウタ

4 章后。在里面的地下宿屋，只要ミオ在队伍中，和他对话即可。他也是前作的名人！

★地恶星エミリー

克里斯、小黑 3 章，其他人 4 章可。在地下酒场。对话后和她掰手腕，如果队伍中人员“力”值合计超过 600 即可收到。

★ワンフー

克里斯、小黑 3 章，其他人 4 章可。

在酒场偏屋倒地不起，还欠老板 3000 块的酒钱。替他支付即可收到。他背后的纹身图案还是个谜……

■アルマ・キナン村(5 个)

★天捷星ユン(亡)、★天英星ユイリ、★天佑星ユミィ自动加入。

FREE 的是：

★天究星エステラ和★地耗星ロディ

克里斯 3 章，其他人 4 章后可。

在进行过精灵仪式之后，ロディ出现在宿屋外（骑扫帚），随后进屋和エステラ对话，出屋子到仪式之地和一个小女孩对话，再回来和エステラ对话，即可收到。エステラ也是幻水 1 中出现过的人物。

——本村第五章掘出物：价值 8 万的女神像!!!

■平头山（1 个）

★地魔星コロク（狗狗 1 号！）

托马斯、盖特 1 章，克里斯 2 章，小黑 3 章可。平头山第一个岔路左拐，到下一个岔路再左拐，尽头处看到死人骨头，狗狗就在左边的草丛中发抖……和它对话，选择"城で饲う"即可。收到コロク后就可以按顺序一个一个收讫小狗队了。这一只是小狗队中唯一一个人选"108 宿星"的！在圣火画面也可以看小狗的日记：）

★コーイチ（狗狗 2 号）

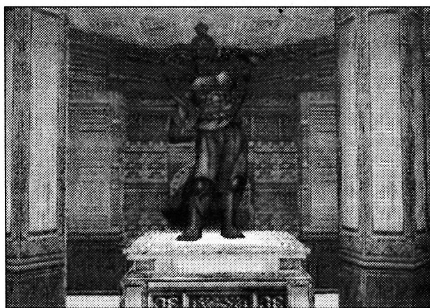
比コロク颜色稍浅。4 章开始，收到コロク后（不一定带在队伍里），前往北之洞窟，在第一个螺旋洞前一段坑道被木桶挡住的地方。和它对话，还是选"城で饲う"即可。

★コニー（狗狗 3 号）

小白。4 章大本营决定后、2 号コーイチ入手（不一定带在队伍里）前往大空洞右下的洞窟中在第一个岔洞内。和它对话选"城で饲う"。

★コサンジ（狗狗 4 号）

棕犬。收到 3 号コニー后（不一定带在队伍里）在セナイ山的一个直角右转的洞中走到头，来到一片开阔地，在右下边悬崖边上（走过去仔细看）有一只即将掉下去的小狗。对话，选择"城で饲う"。



★コゴロウ（狗狗最终号）

小黑、弗兰德斯之犬。收到 4 号コサンジ之后（不一定带在队伍里），进入高速路的シンダル遗迹，在 SAVE 点走左边的路口，下一个路口再左转，走到头，在一个平常绝对看不到的视觉死角处，小黑正在练习直立行走的特技！实在是太可爱了！哎……不禁又想起偶自家的狗狗…5555555 被抓走的 COCO 啊…

小狗队全部人手之后笔者基本上就只带着狗狗们打仗了。同样攻击力的情况下，狗狗们一口咬上去是人类的两倍。所以连终 BOSS 也是被偶的狗狗们咬死的^ ^

■山道（2 个）

★地挞星ビッキー

4 章后在アムル平原一边的山道出现，可以选择和她一起传送回城。把她带在队伍中，调查大本营 1 层大厅的镜子，可以传送到地图其他地方（有时由于要进行事件儿不能传送，所以要选择适当的 FREE TIME）。

★地速星小ビッキー

收到ビッキー后，带着ビッキー在队伍中，到山道同一个地方去，就可以收到小ビッキー。同时得到可以在世界地图上转移回城的道具"瞬きの手镜"。

■カレリア（5 个）

★地微星フッチー（龙骑士）★ブライト（1 代的小白龙）★シャロン（小龙女）4 章大本营决定后，先在山道的カラリア方向发生事件。然后飞到カレリア找到小龙女シャロン后即可加入。原本在 1 代中就出现过的美少年フッチー现在是美青年了……

★地数星マイク

盖特篇 1 章，其他主人公 3 章可收。路克篇也可以看到他。

在交易所，和他对话后，打扑克赢他 2 万块就可以了。大本营赌场人员，托马斯篇致富的快捷方式之一。

★地正星ナディール

基本上只能在 4 章加入。小黑 3 章不一定能打败山道的 BOSS。盖特篇 3 章理论上是可以的，但是没有太大的必要……

带着古怪的面具，在カレリア宿屋 2F。只要队伍中（含辅助人员，不含 GUEST）正好是男 3 人、女 2 人、孩子 1 人，满足他组建剧团的要求即可加入。要注意的是，孩子指的是 16 岁以下的，包括小黑、リコ（行李员）、アイラ（黑女弓）、セシル（重装步兵）、メルヴィル（没爸爸的）、ベル（木桶）、メル（人偶）、シャボン（小音乐家）、シャロン（小龙女）、ちびビッキー（小的那个）、エッジ（星辰剑）、ロディ（扫帚）、エミリー（掰手腕的）。

笔者是这样的配置：小黑、大ビッキー、护士、熊人、ムーア、坑夫。

ナディール是大本营剧场老板。他自带的演出剧本是卖火柴的小女孩。普通流程中还可以找到 3 个剧本：剧本 2（狼孩）在ビネ・デル・ゼクセ的宿屋 2F 阶梯的女孩子处。

剧本 3（威廉退尔）在北の洞窟的 BOSS 的宝箱中。

剧本 4（罗米欧和朱丽叶）ルビーク宿屋里面的少年处。

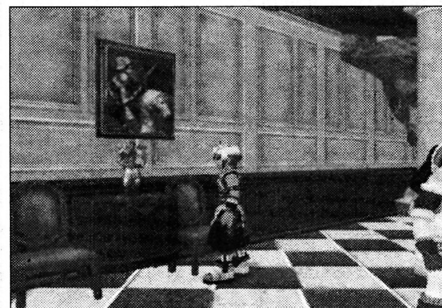
剧本越高级，需要演员的搭配技巧也越高。如果不幸让克里斯演朱丽叶、弓弩手杰克演罗密欧、两只蜥蜴演卫兵的话……台子直接会塌掉的……小孔的成功配置是奎恩姐姐、勃鲁斯、基德、亚瑟、苹果姐姐……收入很可观呀！另外两个剧本有特殊的条件：

剧本 5（ネクロード决战）在シンダル遗迹去检死人骨就有了。条件是继承幻水 2 代记录。

剧本 6（帝国之爱）在セナイ山的 BOSS 的宝箱中。条件是有继承过幻水 1 代记录的幻水 2 代记录。

■ルビーク（8 个）

★地阔星デューク（小队长）★地会星ガウ（狗面人）★地明星エレーン姐姐★地理星ニコル（斧士），在第 5 章自动加入。



★地平星ルビ（虫）★天彗星イク（女）★天牢星フランツ（虫使）在第 5 章自动加入。但是盖特在セナイ山被路克的杂兵围困的时候如果选择了放弃村民逃走，将永远错过机会。必须每次都选第一项"不放弃"。

★天暗星エッジ

盖特篇第 2 章，其他主人公第 4 章可。

他在纹章店外，对话后要求支付 1000 块决斗，胜利后可收到究级的星辰剑。

■ビュッデヒュッケ城（11 个）

终于回到大本营了。

本作的★天魁星居然是这个手无缚鸡之力的小托马斯，一开始还真的很令人意外！但是随着剧情的发展，看着托马斯渐渐的成长为一个真正的城主的时候，笔者也不由得暗暗佩服幻水小组的剧本功力，英雄并不一定要依赖所谓"纹章"、"魔法"、"血统"这一类超自然的或者是不可抗的力量，也不一定非要屠龙或者救公主，真正的英雄能给予周围的人更多内在的力量……让小黑这种乡下小子去继承什么真火吧，真正的天魁星不需要这些看上去唬人的东西！

不过托马斯一开始的创业毕竟是太艰难了，LV5 不说，身为城主居然身上只有 500 块钱！

再看看手下这些人：长眠不醒的★天满星ジ

ョアン，老头★地健星ピッコロ，僵尸一样的图书管理员★地逐星アイク，年老色衰的★地全星マーサー，犬人仓库番★地损星ムト、亲卫队长★天退星セシル可惜还只是个小女孩、管家★地飞星セバスチャン还一脸的不信任……真是太难了。

不过对那个电梯工一直很感兴趣，凭她穿成那样的筒裙是怎么千里迢迢来修电梯的？不愧是★地走星シズ啊！

一般来讲，前面三个主人公最好给托马斯在城里的石像之间留点女神像S、骑士像之类的，花瓶植物越贵越好，画也多挂几幅，这样可以拿去变卖，当然道具屋、打铁铺、防具屋、纹章店、鉴定屋、赛马场也是必不可少的，餐厅、赌场、农田、……多多益善。托马斯只要有打到或者赛马得到便宜的绘画或者置物的就可以拿来换了。



大本营里面的FREE宿星有两个。

★地暴星ジェファーソン

4章之后，同伴收集到70人以上时，在大本营入口发生事件，和他对话即可收到。

★地丑星ビリー

盖特、托马斯1章、克里斯2章、小黑3章可。在大本营2F的石像之间中间的台子上放上S级的装饰品，然后出房间，再进来，比利就会出现。和他玩纸牌游戏获胜即可加入。大本营赌场人员。

S像人手法一个是在大本营赛马场选择“障碍なし”跑50秒上下的成绩就会得到“诅咒的人形S”；一个是在北之洞窟用SL大法反复打BOSS鬼魂骑士得到骑士像S或者女神像S；或者是セナイ山打BOSSネメシス得到女神像S。还有一种S像是龙神像S，比前面那些都贵的多（卖就20万），但是目前入手方法未经证实，有抽奖“特别大赏”之说，也有5章去打シンダル遗迹BOSS宝箱入手的说法。

听说石像之间全部摆满某一种石像，房间里面的光线会发生变化，可能是幽灵作怪……

——本城抽奖特别赏是古书8《炎之英雄的传说》，第二次以后是迷你仙人掌之类的摆饰。另外如果在给城取名字的时候按照セシル的方案叫“オレンジ”也会有特别对话。

大本营中，狗狗1号和它的狗房子在酒场门口（公馆左边）。和它对话就自动开启第5主人公故事，可以在大本营中散步，和人对话，跑马场也可以跑，可惜太慢了……另外呢，平时其他主人公和那4只狗狗们对话听到的都是“汪汪”“嗷嗷”“咔咔”——犬语理解不能，但是换了コロク去和它的狗同伴们对话，就变得可以理解了。（爆笑）

狗狗还可以换狗房子，对着狗房子调查就可以换了，共有6种颜色样式：

1－黄色的狗房子 在平头山检死人骨头

2－青色的狗房子 赌场纸牌游戏的奖品

3－橙色的狗房子 アルマ・キナンの村的鸭子

4－唐草花纹的狗房子 ルビーク的宿屋邻家附近的居民

5－城堡式狗房子 北之洞窟BOSS的宝箱

6－皇宫式狗房子 通往カレリア的山道岔路的BOSS的宝箱

……

这样，在终BOSS之前，应该已经收集了104星了。不过细心的玩家可能已经发现，实际上此时石版之地108星的名字都已经出现了。除了已经死亡的天捷星ユン和天富星ジンバ名字变红，其他名字都是正常的白色。也就是说，那剩下的4星早就已经被拉进这个故事中了：

★地魁星アルベルト在最终战前加入、★地然星セラ、★天雄星ユーバ、★天间星ルック这三个人一直就是本故事真正的主角……

在小黑一方看来，这三个人都是罪大恶极的“破坏者”，但是实力超强。不过这并不是说绝对不可战胜。目前很多攻略上说幻水3有这个那个的“必输”或者“输了也没关系”的战斗，但实际上经笔者个人实践证明，除了两战以外，其他的可操纵战斗都可以取胜，集团战斗都可以压胜！（一场是托马斯4人众对4个塞古森骑士，每个人的HP都有65000！情节强制要求被盖特救他们；还有一场是集团战斗中路克使用即死魔法，我方强制站队5队以下就算输的チシャの村那一场集团战斗一直没有取胜……也许理论上也可以取胜？）

其中，小黑篇在塞古森都城脱出的最后一战可以打胜，有经验、SKILL和钱。战利品一般。

在高速路上和ユーバ的战斗可以得到战利品金色徽章和1万块！

盖特篇1章在大空洞也可以打倒塞拉假扮的克里斯，战利品一般。到土著民那里打弓箭手艾拉也可以赢，不过真的都没什么好东西，只有对话会发生变化。

第4章一开始在炎之英雄封印地セラ、ユーバ和ルック也可以打败。但是没有战利品。

在大平原上施幻术的塞拉也可以打倒，但是同样没有战利品。

第5章セナイ山打倒路克和塞拉可以得到风魔法リング、グプトの森打倒塞拉可以得到ドレインの封印球……

集团战斗：克里斯篇1章的撤退战可以用来骗级别到LV99！因为战斗结束后自动升两级，所以可以在升级后自杀，选择不放弃，回到战斗前SAVE时的地方，但是级别还保留！这样可以反复骗级到LV99！这样当克里斯去收集同伴的时候，同伴们的级别也都是LV99了，大LUCKY！！另外集团战斗压胜后还可以得到回避リング（克里斯2章大空洞）、大地的锁铠（克里斯3章チシャの村）、カウンタ　リング（托马斯2章）、必杀的封印球（托马斯2章）等等。最后还有两场对ユーバ的集团战斗，都可以压胜，但是战利品是……在这里卖个关子……有兴趣的玩家自行尝试吧！

攒齐108星穿关后就可以进行路克篇的故事。在前面打败过犹八、塞拉和路克的地方，情节都会记录下来。路克可以轻而易举的买到カレリア的限定商品，身上的装备也是梦幻级的，风魔法素质等多是S级的！！真令人怀疑这一代的主人公到底是不是那群B级的小P孩……随着シンダル遗迹的坍塌，路克和塞拉相拥而亡，两人的灵魂飞回故乡，而唯一一个真正看清了这一代纹章战争内幕的却是盲女巫尼柯蕾德，为了纹章之间的平衡，神选择了路克来代行它的意志……最后的结束画面中，女巫、小塞拉、路克，也许这才是幻水3真正的主角吧……





全文完！

GBA 多媒体性能展示
——用 GBA 看图片

笔者在第六期《电软》介绍了用 GBA 听 MP3 的方法,其中提到了用 GBA 看电影,浏览图片二事,之后便有不少玩家向笔者询问,其“热情”让人感慨不已(笔者 QQ 几近被炸),在此借《电软》一方宝地给大家作个答复。

实际上和听 MP3 一样,在 GBA 上看电影,浏览图片都是靠专用软件实现的(当然,也有提供这些功能的硬件周边,那价格也太……)目前 GBA 上的电影播放软件甚少,笔者仅用过一款“VideoGBA”(下载地址:http://www.predatordevelopment.com/),不仅操作复杂,效果也奇差,并且它不是直接将 PC 上的视频文件(如 mpg,avi,mov,rm 等)转换成 gba 格式,而是把声音,图像分离成 GBA 所能用的 .bin 格式,然后得你自己编写一个播放程序,一般玩友实难搞掂,笔者就撇开它不予介绍,待有简单易用的此类软件……再说吧,今次的重头戏是用 GBA 浏览图片,各位看官万莫走开,内容强得很。

考虑到国内玩家的实情,笔者在几款 GBA 的看图软件中选出了 PictureBoy(目前最新版本 v1.5,下载地址:http://www.dig-life.idv.tw:8080/~devon/),为何选它?主要是因为此乃正宗台湾产软件,操作界面为繁体中文,较其它鸟语版软件在使用上要方便些,若使用时出现乱码,可以安装“南极星,东方快车”等内码转换软件,将系统内码设置为“繁体中文 BIG5 码”;此外,可以更换软件 SKIN 也是笔者钟情于它的一个重要原因,试想在不同的环境使用不同的 SKIN,那该有多 COOL!现在软件作者的主页提供了数款 SKIN(下载地址:http://www.dig-life.idv.tw:8080/~devon/skins.php),甚至,你还可以自己制作 SKINS(请参照软件主页提供的 SKIN 样本,将其复制后用新图片代替即可)!诸君满意否?但是,该软件也有一个要命的缺陷,那就是支持的图片格式仅为 bmp 位图,众所周知,bmp 格式的图片极占空间,如果按每幅 200k 算,128m FLASH CARD(PC 格式 16M)也只能装下 80 张图片,何况一般的位图不止 200K,郁闷……,此外,平常 PC 中图片的保存格式为 JPG,要想被 PictureBoy 识别还得用 ACDSEE,PHOTOSHOP 等软件将 JPG 转换成 256 色或 24-bit 的 BMP 位图,如果图片多的话可以试试 ACDSEE 的“批量转换”,速度快极。值得注意的是,图片最好控制在 240X160 像素左右,因为 GBA 的屏幕分辨率即如此,如果图片过大,正在 GBA 上看时不能显示全部部分,还得拖动观看(也可以按 L 缩小为整屏幕),这样影响心情,而且过高的分辨率在 GBA 上是一种浪费,240X160 像素足以,且体积不会太大。

图片源准备就绪后,就请打开 PictureBoy,如图 1,这是它的主界面,简洁明了,首先选择图片的类别:256 色 or 24-bit,请注意:一定要和图片对应,否则无法转换,然后点击“加入”,确定驱动器及文件夹后,软件会列出该文件夹内所有图片,你可以选择单一图片,也可以点击“加入全部”,将全部图片选中,把所需的图片都选上后,接下来就选择 SKIN,点击“更换 SKIN”按钮,出现如图 2 的窗口,PictureBoy 的 SKIN 由两幅图片组成,一个是 title,也就是标题画面,一个是 menu,即菜单画面,点击相应的按钮在 SKIN 存放的文件夹里将其选上,而“预设”按钮则是不选 SKIN,即为默认的 SKIN,选好后点击“确定”。最后要做的就是给文件在左下方取个名字,完成一切后点击“开始”,软件就会开始转换过程并将制作好的 gba 文件存放在 PictureBoy 所在的文件夹内,接下来你可以用模拟器试试效果,看能否正常显示,如果一切满意的话就把它烧进 EZFLASH 里去吧。如图 4,图 5 这是实际使用时的效果,这就是用 PictureBoy 看照片,看地图,看电子小说时的抓图。以下为在 GBA 上的操作指令:

图片目录:A:选择; R:下一页; L:上一页

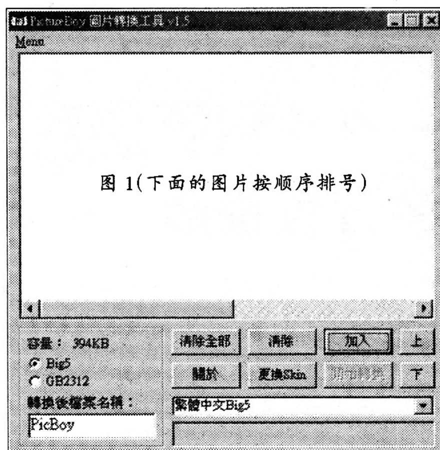
开启图片:A:下一张; B:回目录; R:下一张; L:上一张

PictureBoy 的表现令人相当满意,不过白璧微瑕,在支持的图片方面真的很令人无奈,也只有寄希望于新版本能够解决这一问题,此外,PictureBoy 在某些地方还有空间去发展,比如可以将它作为电子书阅读软件(作者新放出的测试版中已经可以实现这一功能,不过存在很多的 BUG,假如调试成功,这对 READBOY 恐怕也是一种威胁吧);也可以在图片切换时假如一些过渡效果,如百叶窗,淡入淡出等;还可以给软件添上播放背景音乐的功能,在欣赏图片时又有丝丝美乐伴耳,可真算是一种享受呀!此外,放大缩小图片,幻灯片播放等功能也是颇为使用的。

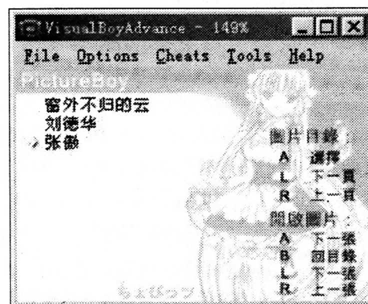
PictureBoy 让 GBA 实现了以往几千元 PDA 才具备的功能,真正体现了玩友“DIY”之精神,让人佩服不已,不过笔者却十分汗颜,毕竟是用人家的软件啊,再看看国内(大陆),很少有如此优秀的软件(READBOY 除外!!!),在此笔者呼吁广大玩家投身 GBA 的程序开发(或更高层次),相信总有一天,老外们用的软件也会清清楚楚地写着:“MADE IN CHINA”!

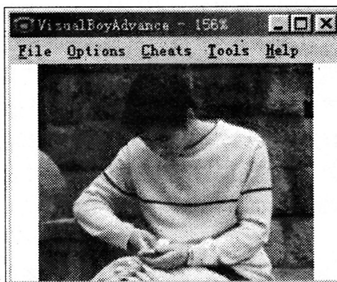
作者:窗外不归的云
QQ:22640556
MSN:yeyunao@hotmail.com

编者按:GBA 的许多扩展功能,并非没有实际价值。我现在每天打开 GBA 看看心爱的 GGB 截屏画面以及机体原画等图片,心情舒畅!









←这是窗外不归云的模样……



→这就是华仔了吧?

360° ——“网页游戏”全方位接触

■0°～60°:前 言

“网页游戏”——英文写作 Web Game 。顾名思义,“网页游戏”就是仅仅通过浏览网页就能进行的游戏。借助于因特网所具有的强大互动能力,“网页游戏”比传统的游戏更具吸引力!

或许有人会问了:这东西不和眼下火得不得了的网络游戏是一个概念吗?很抱歉,两者并不完全相同。不如来看看两者的对比:

特点	网页游戏	网络游戏
客户端	不需要	需要
费用	不需要	需要
互动性	强	强
画面	较强	强
游戏性	较强	强

于是你又说了:哥们儿,这儿可是《电软》啊,你“网页游戏”与我们的电子游戏有何干系啊?

其实从内容来看,“网页游戏”大多来自于电子游戏,比如:机战、三国,还有日本正统 RPG。由于这些游戏没有(或者少有)联网版本,喜欢它们的玩家除了干着急,就只有自个儿想办法了。于是,一部分人就用网络语言编写出与自己喜爱的游戏内容、形式相仿的网页,由于这些网页语言功能强大,互动性强,再加上数据库的支持,所以“网页”自然而然变成了“游戏”。于是,玩家们三个一群,五个一伙都加入了游戏,享受在家用机上所享受不到的联机乐趣。

由此看来,“网页游戏”的忠实拥护者大多也是电子游戏的拥护者。所以,为了较为全面地把“网页游戏”介绍给广大的玩友,我策划本篇文章!

To be continued...

■61°～120°:发 展

谈到“网页游戏”的历史,我们不妨从其编写方式的不同来介绍。这样一来,“网页游戏”的发展史大致可以分成四个阶段:

○第一阶段:简单的像素游戏

最早的“网页游戏”可都是由 JavaScript 编写出来的!原因很简单:JavaScript 能够实现最基本的交互,即:对键盘或鼠标的操作进行反馈。

于是,一批模仿 8 位机及街机上的经典之作而编写“网页游戏”就出来了。比如:《超级马里奥》、《坦克》、《小蜜蜂》、《打砖块》、《俄罗斯方块》、《吃豆》,甚至是街机上的《Out Run》都被较完整地“克隆”了下来。

但是由于 JavaScript 语言本身功能的局限性,游戏的画面除了图片就只剩下一个个的像素,结果把我们可爱的马里奥先生给搞成个圆圆的脑袋了!在操作方面,JavaScript 就更显得不足了:拿《Out Run》这款“网页游戏”中少见的 RAC 游戏来说,操作性极差,即使你使劲按下→键让赛车向右拐,它也只是意思一下,至于真正开始转弯嘛,那就是几秒钟后的事了。

所以,此阶段的“网页游戏”是不足以吸引我们广大的玩家的,因为它甚至比不上 8 位机呢!

○第二阶段:好看的华丽游戏

由于 Flash、ShockWave、Java 这些个东东的出现,“网页游戏”在画面方面得到了质的发展!从“色彩像素＋图片”升级到了“动画”。尽管这样,我们也只能称之为“半互动”型。因为这些“网页游戏”不能真正实现多人同时游戏。

为什么叫“半互动型”?答案很简单:因为它只是实现“人机互动”,而不是“人人互动”。什么?头晕?那好吧,我举个例子:拿 Flash 版的《VR 战警》来说。与原版相同,游戏中可以自动瞄准、换弹夹,甚至在你的成绩破记录后游戏会记下你的名字,但是你仅仅是和电脑在游戏。即使现在有另外一个玩家也在玩这个游戏,但在游戏中你看不到他,更别提和他一起并肩作战了。

但制作者更多是发扬其优势——“华丽的画面”,制作出一系列拥有华丽画面的游戏。如:《DDR》、《麻雀》、《VR 战警》、《大家来找碴》、《NIGHTS》等简单但对画面要求稍高的游戏。

尽管拥有华丽的画面,此阶段的“网页游戏”仍然不能满足传统家用机玩家的需求,因为他们追求的是——互动!

○第三阶段:大型的互动游戏

网络编程技术的发展,终于能够制作出具有强大互动性的“网页游戏”了!

一些家用机上的经典之作,由于不能联机玩,不免令玩家有些遗憾。于是掌握网络编程技术的玩家便仿照家用机游戏的系统,编写出与其非常相似的游戏——这样一来,联机成了现实。

从《EB》到《MSVS》,从《夕阳》到《魔导》,再到《星际迷航》,“网页游戏”不仅游戏类型越来越广泛,其互动性越来越强了!

这些个游戏多用 CGI 编写,但因为游戏对互动性的要求加大,PHP 以其对千万级数据库的良好支持开始进入“网页游戏”的世界!

互动性强是这一阶段“网页游戏”的最大特点,但是由于程序比较大,耗费的资源就相对与其他普通网页来说大得多,所以游戏里不敢加入过多图片和一些花哨的功能,游戏也就显得比较简陋了。

○第四阶段:高模拟度的游戏

由于编程者技术的不断提高,运用多种网络语言编写的“网页游戏”开始出现。其中最具有代表性的是完全由国人开发的一款“网页游戏”——《三国志～黄巾起义》。它与大家所熟悉的光荣招牌游戏《三国志》系列游戏在画面上很相似,这是较上一阶段游戏的一大突破。也可以说这阶段的“网页游戏”是同时具备了“画面”和“互动性”两个方面的特点!

凉鞋在截稿时在网上又听到了有人在制作类似《太阁立志传》的“网页游戏”的消息。不知是否属实,但可以看出:“网页游戏”正在逐渐向这个阶段转化了!

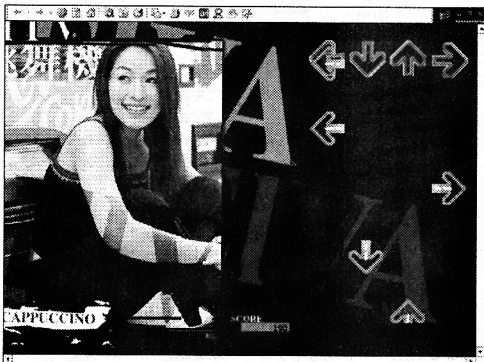
○第五阶段:???????

不用怀疑上面的一排问号,这个阶段是凉鞋我对“网页游戏”的发展方向的预想:

以后“网页游戏”会如何发展?……

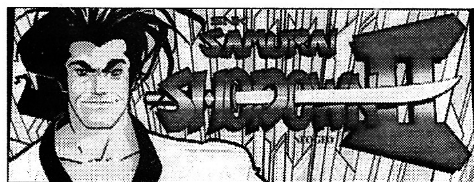
(未完待续)

责编天师特感谢沙滩凉鞋供稿



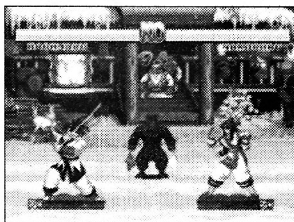
北京 VF 聚会(武)通知 时间:8 月 31 日(六)下午 1 点~6 点。地点:东单大华电影院一层某酒巴。要求:见此通知后若来得及,请一定点击 bjvf4.126.com,于置顶的报名贴里报名先。

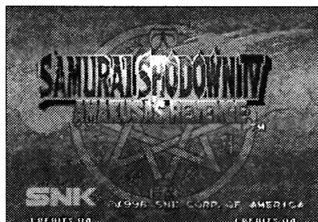
天草降临——剑士的求道历程



早在一年以前,在下便有为侍魂这款刀剑格斗写点什么东西的想法,时隔今日动笔,有 1/ 3 是为了支持天师对游戏的那份执着及感动,1/3 是在网上看到的第 3 届上海天草降临大赛录像后的无语兼泪流满面,剩下的 1/3 便是在下对天草降临的一片痴心了。

应该说侍魂的正统四作各有千秋,一代的开创山河,二代近乎完美的系统,三代那优秀至极的配乐,还有就是平衡性与爽快感兼





具的经典之作四代——天草降临。大概在 97 年在下上高一的时侯开始接触天草降临,上手不多久便被其改进的系统及超华丽的画面吸引至欲罢不能,也是从那时开始对 SNK 之伟大顶礼膜拜,那份感动丝毫不输于铁杆世嘉迷的忠诚(见笑!)。当时与在下同时接触天草的还有在下的一位挚友——都是从一代开始玩的铁杆,对这款新作同样投入了近乎狂热的精力去钻研。尽管在当时机厅的此作绝对属于热门,玩家甚众,可当我们在摸索中凭借以前的底蕴,在有一次竟然连连挑翻 14 人后的那份爽快和满足感是现在在下玩任何游戏也体味不出的——即使是玩得不太差的梦美(游戏不具可比性,但感觉是互通的)。

后来由于高考及上大学等原因,在下与这位朋友分开了,没有了交流(至关重要!)水平自然下降。在下不是什么达人,去机厅也时常被切,这本没有什么,有点感到可叹的是天草渐渐被人遗忘,虽然这对于我们这类的铁杆来讲没什么,但是直接导致玩家交流机会的锐减。即便如此,每次去机厅还是会先尽兴天草而后快。牙神的一句"死吧!"足以让人热血沸腾!首斩的那声惨嚎也使人感到凄惨唏嘘!应该说这时偶已不是单纯的游戏了,使用的每一个角色都会融入以角色的性格去战斗,拼刀,格剑,重斩,必杀,闪避无一不体现角色本身的魅力,在那一刹那发现角色是自己抑或反然时,已经完全体味到 SNK 这款杰作的灵魂!

像所有经典的 RPG 一样,一名剑士的修行与冒险,如果仅仅局限于如何杀死敌人的话,那便还是浮躁的。格斗游戏之系统的存在不过是一种形式,怎样通过这种形式将角色的招式完美地发挥,才是天草降临,甚而每款真.格斗游戏的真谛,窃以为!这种感觉在前不久有幸观看了第三届上海天草降临大赛的录像后更为强烈!这次的大赛上海侍魂堂邀请了包括日本侍魂堂堂主在内的三位日本高打至上海参加比赛,就其比赛录像上反映了我们与人家还是有差距的,特别是在日本号称"黑恶魔"的娜可露露的使用者,在下只能用 4 个字来形容——神乎其神(毫不夸张!)。其在对角色招式理解与运用上娴熟自如,得心应手,已经属于那种手脑一致的达人境界,孤陋寡闻的在下也只有看得起一身鸡皮疙瘩的份! =-=!

格斗游戏是不需要功略的,连续技也只是衬托,在知道招式及系统后,如何去深入全靠后天的训练。或许讲得夸张了点,却是事实。我们求的不是单纯的一个赢字!游戏的灵魂——及最终快感才是我们游戏所追寻的最终目的?!(决?!道!?)

小文至尾,忽然很羡慕国内现在正如火如荼的 VF4 的氛围,在下在这里再叹一声:交流多么重要啊!全国的剑客们还等什么?拿起你们手中闲置已久的剑,体会——寻求真正的剑道吧!!!

后记:天师的一句全国格斗游戏高打上海水平最高,果真不假!他们对游戏的理解也在一个高水平。就笔者所就读的城市——武汉来讲,很可惜——在挑天草时一方格掉另一方的剑后,有的玩家竟然不让对方拾剑!!!这一基本的道都不顾,那份浮躁的求胜心情我想是阻碍他们体会天草真正乐趣的屏障吧?

茄子



VF4Ev 全国总动员令

GINKAKU-JI 少林寺所属

BY **中华全国 VF 预备役总司令:** 金刚般若十三式

同志们、朋友们、各位 3D 格斗爱好者、中国全体玩家 & 街机厅 BOSS 们:

你们好!!!

全球范围的 VF4 大会战已打响一年,在这一年中,无数中外热血男儿投身到 SEGA 筐体前。

一年过去了,战争进入僵持阶段,兵员斗志虽未见退步,但是战略物资损失较大。

总后勤部全球作战统括兼政委——铃木裕元帅,以及参谋长联席会议主席——片桐大智大将有鉴于此,本着"重振 VF 神威、全球 VF 开花"的作战目标,急令 AM2 小分队出击,为散布在全球各地的战斗人员提供充足的战略物资和必要的训练器材。

这次的装备统一 CODE 为:VF4Ev。

大中华区代号:进化版。

中国方面,据闻上海、南京的大魄力 BOSS 们已经放言:VF4Ev 之 N2 基板即将九月份入荷。

本司令谨对他们的支持表示感谢。并要求北京方面的火力支援不得削弱——为此,前线指挥部已经与武器供应商"世嘉华翰"方面达成共识,要求他们务必尽快地为华北地区制造装备。不得再出现滞后和拖慢现象,影响兵员战力!

上次战役,从全国范围看,同志们使用的都是老掉牙的 4B 型战车,火控系统落后,筐体装甲薄弱。这一次无论如何不能重蹈覆辙!

本司令以战时称号"金刚般若十三式"的名义颁布命令:必须引进 VERSUS CITY 或更高级的筐体和正宗附 GD 系统之 N2 基板!

本月,正式进入 VF 战时紧急状态!!!

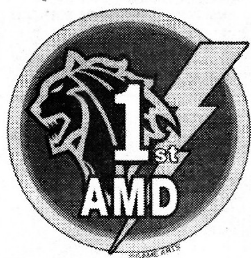
所有符合要求的玩家,一律要投身到这场战斗中来,去接受 VF4Ev 的神圣洗礼!

我们要为捍卫中华武术之荣誉而战——VF4Ev,招式增删、即死连携和空中 COMBO 特别是指令输入、角色 MOTION、画面光源、角色酷度等方面,均得以最大限度强化……

决战 VF4 之真正形态的时刻已经到来!

总员突击せよ!

●"朱天下捕猛虎"站长告诉天语要下载日本第一洛 BAIAGU 的录像来学习。后来有了雷飞的几段录像,就顾不上洛了,雷飞太神了实在是。



终究有一天你会明白我

今年夏天收获不小，数款游戏暴机。无聊之余，我好友 leon 竟让我挑战 GGB，久闻 GGB 难度之高，非常人可玩，我自认为反射神经尚可，又因天师的大力宣传，怀着好奇心，开始了我的 GGB 之旅。尝试了几关后发现，此游戏于先前那些游戏在难度上完全不是一个档次的，必须认真对待。经过多日的苦战和天师的点拨，终于用国产 13 式完成表地狱 GREECE(兴奋)。以下是我的心得和对此游戏的一点看法，望各位 GGB 迷们能喜欢。

我从 normal 难度起步，先按照电软上的攻略，将前三关打通。此时，游戏难度虽未完全体现，但游戏的紧张程度以及速度感已体现出来，令我非常着迷。但从第一援护开始，GGB 真正的美丽才展现到我眼前。以 GREECE 为例，敌人如潮水般的进攻，使我完全窒息(尤其前 5 分钟为甚)，且在我不停的攻击敌人的同时，还要忘我地保护僚机，弄的我晕头转向，常常是保了北坡死南坡，保了南坡忘北坡，苦不堪言。经过几番摸索装备和版面，以及我好友 leon 的帮助(人工雷达)下，终于将 GREECE 完成。随即信心大增！一鼓作气将 normal 其余版面攻破。

随后便挑恶梦模式。由于先前对版面的了解和自身技术的提高，除了第一和第二援护外，其余版面均顺利通过。由于没有好的装备，第一、第二援护迟迟不能过关。突然想起天师在某一日本网站找到过日版 GGB 全武装 9999 个的 ar2 码，我便在日本的 yahoo 站上进行寻找，经过无数次的更换关键字(和天师一样)，终于在一日本秘技网上找到此码。得此码后，GGB 恶梦模式 GREECE 再开，由于有了 F 攻和 F 防实力大增，不一会带着 3 架僚机过了表 GREECE。第二援护也是有了强力装备，轻松过关！

最后便是最最最可怕的 hell 模式。hell 乃是地狱之英文名。单闻其名，而逃避者大有人在。我在玩 normal 模式时曾经打过一关 hell 的训练版，竟然连教官机的面都没有遇到，就被路上的坦克给打暴了。当然那时候我还是个 GGB 的菜鸟，但是我对 hell 模式还是心有余悸。一开始，训练版和航空版都比较顺利地通过了。到了山岳版，由于自己的失误，被最后一个碉堡里发出的炮弹所击破。第二次，我多加小心，用打探头的方法阻击敌方碉堡，最后轻松过关。随即我跳过第一和第二援护，打沙漠版，沙漠相对于第一第二援护，稍稍容易点。但那大象恐怖的攻击力和黑皮超高的机动性还是给我留下了深刻的印象。由于 hell 模式里，自机 HP 只有 normal 的一半，而且敌方攻击命中率提高许多，使得我方机体在不装 f 防的状况下只能承受大象的一发炮弹。所以如何逃避大象的攻击成为了通过本关的致命关键点。那黑皮怎么办?！一定会有人问。其实黑皮倒不是很难解决。因为他们只在海港内部行动，由于打此关通常都带上 FAE 来轰击海港内部，一般两发过后，应该能灭其二，最后一个 HP 则是甚少，凭借我目前的技术足以和他单挑。本人在此关有一打法，可让过关变的容易些。使用 9 式装甲车，FAE + F 防 + 外挂轮，先快速将开始 6 个目标击破，然后往 NE 方向移动，路上必定杀死 atm 装甲车(否则你还没有到目的地，HP 就会所剩无几)。移动到一小山后(其有一土堆，后有一红血和子弹，没有绿血！)，躲在其后打掉对面土坡上的两个人型自走，此时有两只大象就在土堆的右侧。不要急于攻击，因为两只大象在发现你的时候都会攻击，当它们与自机呈三点一线时，后面的大象会将前面的打爆！等稍前的大象被打掉之后，你就可以打那个稍后的大象了。用探头打法打，很简单就击毙了。然后你登上土堆，再消灭较远处的那两个大象。攻击时必定注意躲避对方的攻击。消灭大象后开始攻门，此前一定要把四周的 atm 车消灭，否则后患无穷。门打开后适量地补充血。然后移动到较远处，对港口内部使用两颗 FAE，运气好的话，可以气化港内全部物体。如果 3 架无一死亡，这时你就到门口使用 9 式的副武器 GL，向黑皮的滑动路线上投掷榴弹。

等消灭到只剩一架的时候，进海港与其肉搏，定能胜利。当然，你如果 9 式运用的好，完全可以不使用 FAE。本人就使用 9 式 + F 攻 + F 防 + shotgun 破此关。(天语:作者极擅长 9 式作战。天赋高)

打完沙漠版，我便打第二援护。第二援护，是 GGB 里第二难打的版面。因为我方直升机防御低，血少，禁不起几次攻击。而且，最后一波的高机动也挺让人头痛的。我尝试了好几次，有一次我好不容易保住一架直升机，高兴之极！——我目送它远去，但是忘记对面的山坡上还有敌 BMX 二机！等我想起赶过去的时候，已经来不及了！无情的 ATM 导弹已击破了直升机。煮熟的鸭子就这么飞了……我呆呆的看着屏幕，心想别玩了！我这种水平怎么打 GREECE?更不用说用 13 式打了。此时，好友 leon 帮助了我。他不愧是我的军师，别看他平时只看我打，也不发表什么意见，但他一开口便是字字千金。他告诉我，要我站住机坪前的那个十字路口，这是敌人部队的必经之处。他还要我注意右侧的 BMX，他们可是最后的杀手。leon 鼓励我要我好好打，要我成为这世界上用 13 式打爆 hell 表 GREECE 的第 21 人(?)！他的话给我了我信心，随后第二援护再开！我照他的话做了，果然，敌大破！而且是 4 架直升机全保，自机高 HP 过关哪！^-^

接着便是表地狱 GREECE 了。我用 HM3 + F 攻 + F 防 + RP。我的天！这个版面不是“紧张”、“刺激”、“忘我”这类词可以形容的！一开始便是敌人凶猛的进攻。我用跳跃 + RP 轰击的办法来消灭小坦克群，用追尾连射 gun 的方法打鸵鸟，用近身 + RP 打高机动，竟然在前 5 分钟结束时候我还有 4 架僚机！这时我就去了山上的神庙补给！但是，毕竟我对版面了解仍不够，漏算了敌人的一波攻击。回来的时候只剩一架多脚和一架 9 式了！自此，最后 3 分钟开始！“一定要冷静！”，leon 和我说。我点点头，但是当时我怎么能冷静的下来!!！我满头大汗，心跳绝对超 100，说时迟那是快，NW 方向又来一批高机动，我马上换上 RP——第一炮竟然没有轰到！他们向我的多脚扑去！(急)我没有放弃，跟着一发 RP 暴一，随即再用连射 gun 射击，再暴一。接着 NW 方向来了一群坦克，我用 RP 一炮即灭！

紧接着又是一群坦克。此时我已经没有 RP 了！怎么办!?最轰轰烈烈得时候到了！我挡在多脚(10 式)面前，当起了肉盾！我被猛烈地攻击，画面猛烈得颤抖着，我用连射 gun 射击着……终于坦克都被消灭了!!！我方的运输机也来了……但是我还是死守着多脚——这场面绝对煽情，把好莱坞的大片都给比了。我竟然一次打通了这地狱的 GREECE(兴奋)！唉，辛苦啊，但是我只知道要成为用 13 式打暴此关的人，以前那些都只是热身活动而已。

仅此而已。

我做了一天的调整，向着最后的高峰跑去。我先使用 13 式打了打沙漠和第二援护来适应机体。几盘下来，发现 13 式速度慢，机枪威力小，装甲极薄，但是其八联装 KEM 运动能量导弹有着 GGB 中最强大的攻击力!!！只是使用起来非常困难，需要多多练习和理解才能运用得当(本人 KEM 锻炼中!)。熟悉机体后，便开始挑战 GREECE 了。说起来惭愧，我刚开始连 2 分种都熬不过去，老是被坦克打死。而且，基本次次都是无奈啊！无奈!!！leon 看了看，摇摇头做起了暑假作业。到这时候我才真正明白天师被人冷落时的心情真的是六月雪啊(泪)！我决不放弃!!！经过 3 小时，我第一次熬到了只剩一分多钟——突然觉得前进的道路光明了很多！

接着我稍作休息，上网找斗 13 帮忙！他不愧是中国 GGB 第一达人，告诉了我很多 GREECE 需要注意的地方。比如，要秒杀鸵鸟和用 KEM 连杀高机动，让我受益匪浅!!！下网后，13 式表地狱 GREECE 再开。多次熬到一分多钟！但始终不能再有所突破，leon 看了也替我着急。但是，我知道达人之路不相信眼泪(天师语)。天大哥他能大破，那我也能！终于在一回目迟滞行动中发挥出色，屏幕时间 5 分钟时，剩 3 架僚机——2 多脚 1 人形。我死守北坡 2 号机。但是由于此 9 式 HP 已甚少，终被一高机动击破！无奈只能保护多脚！我确认我方 HP 是一空血一满血(奇迹!)。此时，NW 方向 2 架高机动急速而来。我看了看那只被重创的多脚，决定放弃(泪!)。我向 NW 方向，丢出第二颗 FAE，高机动灭，空血多脚牺牲。后面，开始了我最后的壮烈 1 分钟，我死保那满血多脚，还是做肉盾，由于 KEM 存量已很少，只能用 MG 攻击第一批坦克，坦克疯狂地扫射我！——我不能离开!！离开等于放弃!!！我用 MG 反击着……第一批坦克被击破。第二批我就用我剩下的 KEM 打暴之！C-17 运输机来了!!！我的 13 式装甲步行车像雕塑一样矗立着。夕阳如此美丽……

至此我成为了又一个用 13 式打暴表地狱 GREECE 的人！得分 369000，装备 F 防 + 外挂轮 + FAE。PASSWORD 是@#$%^&*#$%^&*。

我将此事告诉斗 13，自己非常得意。斗 13 却勉励我说，“我们比日本达人还差得远着哪”！我上了 GameArts 主页，看了 GGB 的比赛战报。心里十分惭愧，深知山外有山，人外有人！我们的 GGB 技术还是比较落后，需要国人的大力支持！

这个游戏是目前为止难度最高的游戏。特别是表地狱 GREECE，它将游戏的难度提升到了一个新的领域！究极的 60↑fps 之 FPS 操纵性和速度感，临场感最高，让人欲罢不能！但却不知为什么会受到如此多玩家的唾弃！就因为难度高吗?！我想说一句，人们都爱吃鱼，但是也怕被鱼骨卡住喉咙。我想没有一个人会为了怕卡住喉咙而不吃鱼吧！来，进入 GGB 神秘而又悲惨的世界，你会懂的很多很多！

22:53/2002.8.7/上海 PENNY

GUNGRIFFON
THE FIRST HIGH-MACS TEAM 501

作者勤学苦练，GGB 进步神速

注：本文题目由编者所加



幻想水浒传3

PS2 | KONAMI

气势磅礴，当音乐响起的刹那就将整个人的思想完全融入到游戏之中。KONAMI招牌RPG的片头音乐果然不同凡响，完全可以感受到游戏宏大的剧情。

狂野历险3

PS2 | SCEI

SCEI招牌第三作的主题曲，充满西部风情的悠扬乐曲再次荡漾在我们的耳畔。这已经成为了本系列的最大特色，而刚毅的女声更使得游戏魅力十足。

圣灵机

PS | WINKY

由WINKYSOFT所推出的标榜"恋爱与SLG高次元融合的"机器人SLG游戏。虽然游戏本身异常的枯燥和令人乏味，不过片头精心制作的CG却在当时引起了不小的话题。

疯狂出租车3

XBOX | SEGA

近似于疯狂的节奏跳动在耳旁，使玩家热血沸腾，除了令人振奋的音乐外，精彩逼真的画面更是令人陶醉其中。这个系列的音乐与游戏的玩法一样出名。

大盗五卫门

PS2 | KONAMI

KONAMI在日本脍炙人口的大盗登陆PS2第一作，快节奏的歌曲以及精美的画面都令人有脱胎换骨之感，单单在音乐方面可称是系列最强。

次元之爱

XBOX | KIKICO

XB上少有的少女游戏，精美的人设是一大看点，同时日本人气组合演唱的主题曲也非常动听。相信看完本段动画的读者一定会对XB的游戏的印象有了全面的改观。

圣剑传说

PS | SQUARE

SQUARE在PS上推出的系列最新作，依旧保持了原有的大制作、大手笔的水平，而本次收录的这段MOVIE更是堪称杰作，这段精彩绝伦的音乐不知感动了多少圣剑迷。

我的暑假2

PS2 | SCEI

故事描写了现代人对童年暑期生活甜美的回忆。这段精彩的"少年时代"更是将人们的思绪轻而易举的拉回到了那个年代中，一瞬间旧日时光重现眼前。

超时空要塞

DC | BANDAI

乐曲极富跳跃感，在配以动画风格的MTV，美树本晴颜的俊美画风和明美天籁搬的歌声相得益彰。

最终幻想特别版

PS | SQUARE

在国内人气最高的游戏应该就是她了。这样的经典之作即便是反复欣赏也不会感到沉闷。

心跳回忆起程之诗

PS | KONAMI

虽然心跳系列已经不再拥有昔日的人气，但藤崎诗织甜美的笑容却依旧映射在心跳迷心灵的深处。起程之诗可以看作是故事的全面终结。

王国之心

PS2 | SQUARE

由前日本音乐天后宇多田光打造的本首主题曲，以及SQUARE登峰造极的CG演绎使得两者完美的结合在一起。

莎木

DC | SEGA

铃木裕耗资70亿日元打造的大型游戏，与中国丝丝相关的故事情节与颇具中国韵味的曲风都令人深深陶醉其中。

寄生前夜

PS | SQUARE

对于这段音乐，想来熟悉的朋友不在少数吧？当年就是在这段音乐的陪伴下结识AYA的，同时超高素质的CG至今也为人津津乐道。

圣战士登拜因

PS | BANDAI

这款圣战士传说的片头CG则是使用3D技术重新制作的。配合上原作令人热血沸腾的音乐，看起来别有一番新意。

波波罗克罗伊斯

PS2 | SCEI

波波罗克罗伊斯最新作在音乐方面保持着一贯的风格，清新、自然，听到其悠扬的乐曲时即便是激情澎湃的心情也会平静下来。

北欧战神传

PS | ENIX

出众的人设，独具特色的系统都是风靡的原因。同样的，出色的游戏也配有出色的音乐，结合素质精良的动画效果，百看不厌。

决战2

PS2 | KOEI

虽然故事是以三国时代为背景，但音乐和CG却都是明显的日本味道。与歌曲相比，精彩的CG显得更加突出，精彩场面不断。

新机动战记高达W

PS | BANDAI

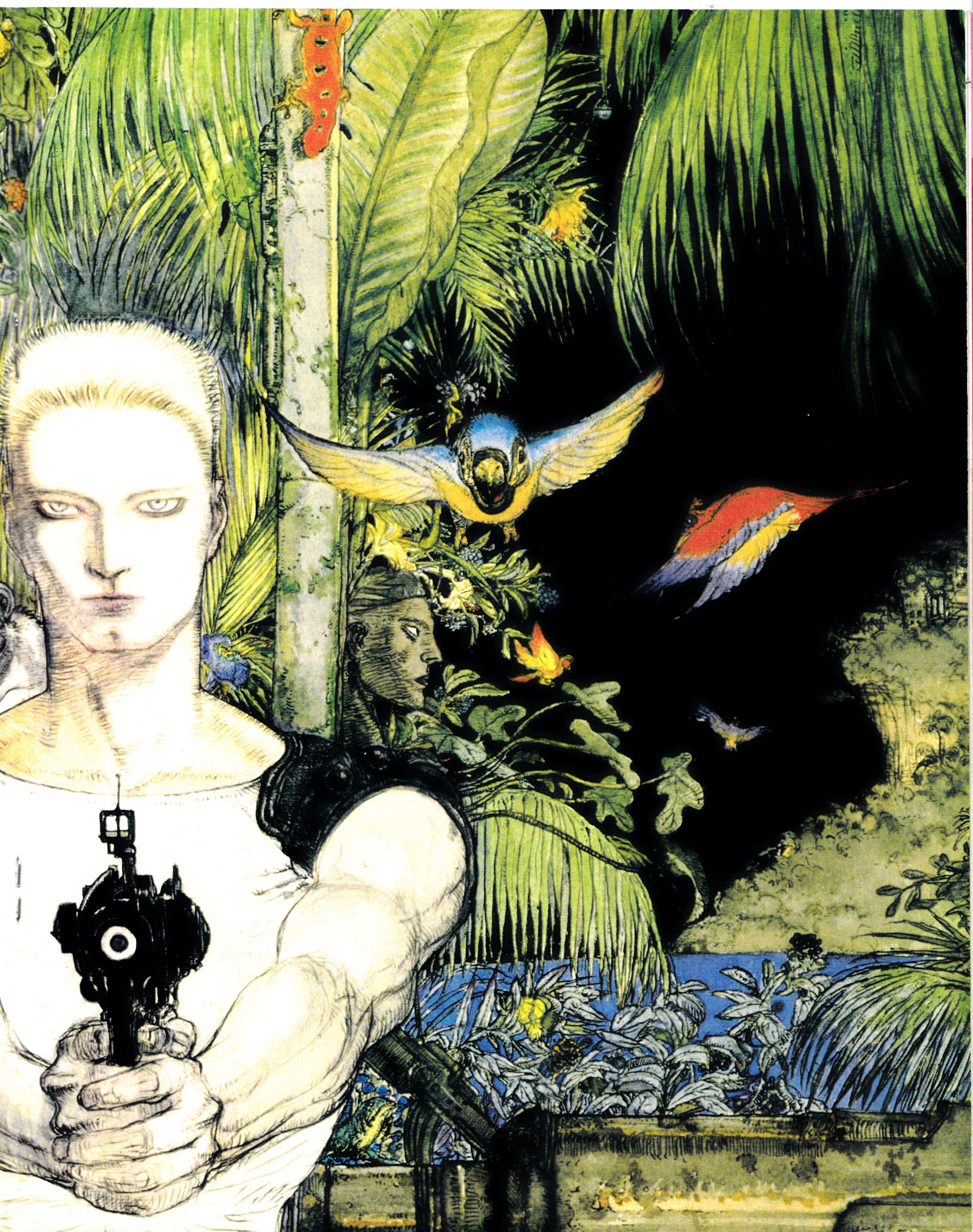
在国内动漫迷中拥有极大人气的高达W虽然在次世代主机上没有推出单独的游戏。这次就是SD高达G世纪F中高达W的精彩演出。

樱大战特别版

DC | SEGA

虽然有关樱大战的歌曲我们听过很多，但即便如此每次听仍然觉得激情四射。本次特别收录了特别版，好在哪里？听了就知道。


FRONT MISSION



NEW GAME 编辑点评

NEW GAME REVIEW

电软游戏四人鉴定团

7月11日～8月10日

新作 7月11日 8月10日

评论人



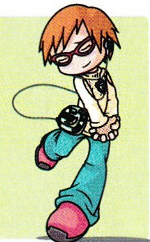
风林

这期赶上暑期热潮，评论的游戏又有点多，希望不会招致大家的反感。这期唯一给了MARIO满分，说起来这部游戏也并非无懈可击，并且有BUG存在，索性无大碍。不过想想，如此大型的动作游戏真的有可能做到完美无缺吗？现在的完成度已经很难得了。



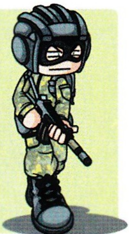
天师

最近除了每天打打阳光玛莉或观摩VF4Ev录像，还把GGB拿出来重温，感觉手生的很。反观上海有个叫PENNY的玩家GGB水平急上升中。不过天语拿到了正版(the Best)，因此今后还会重新练，大练特练，用分量线接75Hz变频电视苦练技术。



宇都

最近越来越感到玩如今的游戏一定要用大尺寸、纯平和精显，这样才是真正的享受，编辑部的小画仙早已经不能满足本部众多we迷的视觉需求。小编们逛电器街时不约而同瞄上了性价比突出的松下29GIGA，年底购入计划始动ing……



PERFECT

暑假期间自然要玩“我的暑假”，不过游戏中的知了叫声总是让人心烦意乱！陪朋友和同事各看了一遍《蜘蛛人》，对影院中的“双人座”印象颇深！由于天气太闷，减少出行，即便是友人家做客，也要事先打听他家的空调是否能正常工作。

游戏

超级阳光马里奥 （总分：39）



机种：GC
厂商：NINTENDO
类型：ACT
媒体：DVD

暑期期待度最高的作品，也是驰骋江湖数十载的任天堂招牌动作游戏的最新作。各方面均达到目前的最高水平，显示出制作者深厚的制作功力。

风林： 打破脑袋也想不出不给满分的理由。游戏在各方面均打破以往的定义，除了画面、音效、操作这些意料之内的要素外，水枪的加入使游戏的乐趣有了120%的提升。目前距离120个徽章的目标一步之遥，游戏性进一步升华中……

天师： 本作谜解性质较强，并不符合“简单直接地考查判断力和操作技术”的奥义，但天语通过其他办法完成游戏。画面是“游戏的风格”，最强。“准高帧”和“复合运动之按键乐趣”令人感激。可惜的是游戏的视点和某些关卡设计不当。

宇都： 这次的阳光果然延续了玛莉64的玩法，虽然不如后者当初带来的冲击大，但凭借硬件的强大机能使各方面都有了大幅度的进化，感触最深的当然是游戏对水的真实描绘。另外本作相比64对玩家的动作要求有明显提高，更加突出了ACT游戏的本质。

PERFECT： 《超级马里奥64》的正统进化形态！太阳徽章的搜寻大幅增加了游戏时间。多边形的贴图几近完美，玩起来几乎没有眩晕感！水、光的表现清透明朗，令人难忘。基本系统继承前作的风格，水枪攻击独具匠心。故事性略有提升。

VR沙滩排球 （总分：31）



机种：GC
厂商：SEGA-AM2
类型：SPG
媒体：DVD

AM2参入GC的第一部移植作品，原作为NAOMI2街机基板的热门游戏。画面方面造诣极高，各方面都展现了GC强劲的性能，不可不玩。

风林： 移植得较为出色的作品，也是AM2商标打在GC上的第一次。游戏处处体现了原作的精彩，沙地、观众等等街机版既有的要素一样不差，移植度非常之高。操作上非常简便，玩家可以很快的领略到游戏的乐趣所在。有机会的话邀上好友来场比赛也不错。

天师： NAOMI2移植作。光源OK，贴图特佳。因为是沙滩排球且角色多为女性，所以制作者在对人体的刻画上是非常细致的。60帧画面，动作极丰富，角色在接球或是扣杀时有非常到位的配音喊叫。场地多，原创家用模式存在。多打最适。

宇都： 这个排球游戏在发售前对从小就接触排球运动的我来说无疑是相当期待的，但是到手一试后感觉确实有些失望。抛开沙排这种类型带来的差异，感觉在操作时居然没有以往在SFC上玩2D排球的微妙攻防配合，就连视角也没有真正突出3D的优势。

PERFECT： 由单纯操作构筑的激烈攻防战，SEGA-AM2的硬派风格依旧。人物肌肤质感和光源效果出色，完成度高。但是总觉得没有长时间游戏的兴致，也许是排球游戏本身的局限吧。游戏追加了育成模式。爆弹迷你游戏很搞笑。

JOJO的奇妙冒险 黄金旋风 （总分：28）



机种：PS2
厂商：CAPCOM
类型：ACT
媒体：DVD

日本漫画鬼才荒木飞吕彦的作品被再次搬上了游戏机的舞台，并且仍旧是CAPCOM承接这次任务。游戏整体效果出众，完全再现了漫画精髓。

风林： 话说在先，本作仅仅针对JOJO迷而已，若果是没看过原著的玩家就会被游戏中的敌人搞得一头雾水甚至丧失信心。游戏没有多余的情节，完全按照漫画的内容发展剧情，所以对熟悉剧情的玩家来说，敌人的弱点强项都会了然于胸。

天师： 通过漫画题材来制作游戏，不可否认有一定的讨巧因素在里面。如果说只是为了制作一款究极的动作游戏，我看也不一定要靠JOJO来实现。游戏是CEL-SHADING风格，角色动作比较畅，属于“高帧”。由于本人不懂原作故事，故玩不爽。

宇都： 本人不是JOJO迷，对游戏的剧情当然陌生。然而单从一部冒险游戏来看，本作确实水准不俗。CS描绘的图像让人感觉比较舒适，在PS2中的同类风格的画面处理中处于领先地位，系统方面发挥Capcom一贯优势着重动作性，该找一套原著看看。

PERFECT： 荒木飞吕彦描绘的奇幻世界再现！厂商运用“赛璐璐”技术制作，色彩具有动画感，但多边形贴图的边缘闪烁。动作流畅，但攻击方式缺乏个性，没有真正表现出不同替身的作用。带有解谜要素的故事模式，对于JOJO迷而言魅力不言而喻。

分数	评价
36–40	强烈推荐
30–35	值得一试
1–29	素质一般

总分：31

死神之枪



机种：PS2
厂商：SEGA/RED
类型：STG
媒体：DVD

很讨巧的一部动作射击游戏，整体追求爽快的风格，人设方面登峰造极，即便不想玩游戏的人恐怕也会被吸引。唯一不足的就是难度过低。

如果没有难度、技巧的话，再精良的游戏也会缺乏生命力。虽然游戏有出色的人设、完美的画面、绝妙的操作与火暴的快感，但却毫无难度，仅仅1小时的游戏时间实在是太短了。至多打两、三遍就失去了再拿起手柄的想法。

PS2上有这个游戏令人欢喜，又多了一个购买PS2的理由。游戏非常狂暴，其追求乃是一种单纯的爽快感。毁灭性的射击。角色背负着一口棺材，一切操作皆厚重。CEL-SHADING技术，画面构成特佳。SEGA子公司RED制作，数位名人参与。

除了由于难度不高且流程过短，使这款非常火爆激烈的射击游戏的耐玩度大打折扣外，本作在其它各方面的设计还是有一定的水准。CS技术的图像表现可圈可点，游戏操作简洁上手容易，角色设定个性十足，体现出RED公司不俗的技术功底。期待续作。

卖点在于爽快和火暴，但是一次通关后便毫无乐趣！弹药和爆炸的烟雾充斥画面，出现的敌人在瞬间一扫而光。上手快，但操作系统过于简单。内藤泰弘的世界观得到了忠实再现！背后背着大棺材的主人公造型前卫酷毙。

总分：28

我的暑假2



机种：PS2
厂商：SCEI
类型：ETC
媒体：DVD

轻轻松松的过个愉快的假期。有这样想法的人想来不在少数，但如今城市的环境已经大不如前，这一宿愿也只能在本作来实现了……

音乐超好听哟！由于有了MARIO陪伴暑假，所以一时冷落了本作。坦言的说，这游戏实在是太好玩了，很童贞的感觉，各方面都可以令人全身心的投入。游戏中的内容也十分丰富，完全可以从中感受到生活的乐趣。这样的游戏真是应该多一点。

游戏是给自己玩的，不喜欢就决不能打高分。其不及格的理由在于它无法让我理解究竟要在游戏中玩什么。涂写日记？则请问“为什么？”。每天皆虚度，游戏中提供的场景极小，画面构成方式也有问题。纵有“怀旧”要素，亦不能及格。

风格非常纯朴温馨的另类AVG，游戏的乡村气氛相当突出，平和安宁的日常生活使人倍感亲切。游戏内容丰富多彩，无论是海中寻宝还是昆虫相扑都充满了童趣。由于游戏的自由度相当高，所以有时会略显沉闷，让人有种无所事事之感。

昭和50年的乡村生活再现！自由度高，画面亮丽，主题歌动听！寻找“王冠”、钓鱼、昆虫相扑等迷你游戏的规则简单，但100%的难度很高，值得研究。场所的大小较前作有所提升。游戏节奏不快但并无拖拉感。潜水的感觉绝妙！

总分：27

飞空之舞4



机种：PS2
厂商：SEGA-AM2
类型：SLG
媒体：DVD

家用游戏机上少见的模拟飞行游戏，难度非常高，也正因如此才使其一帜独秀。本作在PS2上的表现并不满意，不过操作与难度一如既往。

对这系列一直不太感冒，毕竟是相当专业的飞行模拟游戏。严格的要求也正是游戏的乐趣所在，对于精通此道的朋友也许可以深入体会，但对于精通头晕的风林来说无疑是“濒死体验”了。如果有专用操作杆的话或许会好些，但这不是掩盖游戏出色的借口……

操作上比较体贴，用PS2手柄学习飞行的感觉还是不错的。就是画面太次了。这样糟糕画面的游戏天语似无打到底的意愿——倒不是说誓死也要“玩画面”，但起码应该说得过去吧？未深入研究，回头再试一次看，争取找到感觉先。

由于玩过以往该系列在DC上的作品，所以初次在PS2上尝试这个4代感觉非常不适应，但不知不觉还是体会到了飞行的乐趣，高难度增添了游戏的真实性，娱乐性通过不断地尝试练习得以实现，这种慢热之作的耐玩度还是颇高的。

较前作全面POWERUP的一代！机体的实体感强烈。为初学者准备的“初心者”模式非常体贴，但是整体难度仍然偏高，需要玩家较快的反映，因此爽快感有所降低！战争故事模式略显单薄。使用PS2手柄的操作感OK。

总分：30

幻想水浒传3



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：RPG
媒体：DVD

KONAMI招牌RPG游戏的最新作，首发成绩即达20万本以上。本作可以承接前作的记录来收集仲间，也是本作最大魅力。

对于游戏的不满在于人设、操作以及画面，其他方面则尚可，够得上标准。另外，战斗方面似乎有些沉闷，还是怀念一代的感觉。可以承袭前作的记录来收集仲间实在是一大乐趣，要收集全部角色的话实在需要下相当大的工夫。

名作RPG第三作。画面比较清新，虽是即时场景，但丢帧严重。游戏本身的系统尚可，但菜单设定不敢恭唯，很多地方还不够体贴。游戏的卖点是收到108个人，实际能使用几个还很难说。音乐有些特点，但还是比较勉强，听着别扭。

本作的制作时间似乎不短，然而就其在PS2上的表现好像并不非常出色，游戏系统方面改进不大，还是突出收集同伴的乐趣。感觉游戏画面的色彩饱和度过低，角色的动作也不太流畅。另外像游戏中赛马这样的小游戏有强烈的似曾相识之感，并未感到新鲜有趣。

时下为数不多的正统派RPG！游戏场景设定很有临场感，冒险乐趣十足。战斗方式类似《格兰蒂亚》，丰富程度超越前作。108星的收集令人废寝忘食，但是不借助相关资料恐怕很难圆满。由于游戏中的角色过多，因此每个角色的个性不够鲜明。

总分：28

电车GO！旅情篇



机种：PS2
厂商：TAITO
类型：SLG
媒体：DVD

冷饭的新炒，总的说来花样还是有的，新鲜感也增加了。除了线路更加丰富外，操作上的变化也非常大，更加适于初学者。

电车系列风林不敢说会玩，仅识游戏乐趣而已。本作不完全是冷饭，操作方式以及游走路线的丰富都值得支持者。不过也许是很少有坐电车的经历吧，投入感并不高。画面上也没有丝毫提高，即便是当“观光游览”来勉强玩的话都觉得蛮过分了。

久闻“电车”大名！今日一试果然名不虚传，就是和东京巴士比起来，在许多细节设定上还显得嫩了点。可能是因为“有轨”的缘故吧，玩起来感觉挺轻闲。游戏带入感强，严遵“停时”、“停点”颇有点意思，不知有否“专用控制器”？

现在的电车GO！早已风光不再，即使也能保持一定的销量。游戏系统丝毫没有进步，画面上的表现也差强人意，令投入度降低。与同类型的“东京巴士”相比自由度和难度都相差不止一个档次，而旅游观光的设计倒是为乏味的行程增添了不少看点。

PS2“电车”启动！典型的“区域型”游戏，喜欢的玩家爱不释手，没兴趣的玩家置若罔闻。系统中庸，但不失休闲的乐趣。玩家必须严格旅行驾驶流程，如何最准确的停始车位、到达车站是终极目标。值得反复练习，游戏感觉惬意。

36-40 强烈推荐　30-35 值得一试　1-29 素质一般

RS

总分：22



机种：PS2
厂商：SPIKE
类型：RAC
媒体：DVD

在日本高度宣传的摩托竞速游戏。但游戏并没能很好的再现摩托赛场上的激烈场面，相反游戏略显枯燥。唯一值得尝试的是摩托的购买与搭配。

也许是自己慧根不够？搞不清楚这游戏比NAMCO的"摩托GP2"好在哪里，日本方面的评价还挺高。画面实在是不怎么样，根本没有那种风驰电掣的速度感，而操作方面也十分怪异。如果真是喜欢摩托游戏的话，倒还有一试的价值。

MOTO也学起GT来了，画面中看到不少GT3中的"大道"，而且居然还要买车！真是令人发指……。操纵感原本不错，遗憾的是，如果你将摩托车开到洋灰地的外缘，将被撞得很惨。也就是说，制作者本意是要求玩家微控左摇杆，不得莽撞。

这个摩托竞速游戏在整体系统上无疑是想给玩家带来新鲜感，尽管会使一些玩家感到不适应，但这种尝试还是应该得到肯定的。赛道的设计和机车速度感并不突出，想要真正能吸引玩家有一定的难度，可一旦投入将会感到惊喜。总体来讲有些另类。

MOTO版《GT赛车》！系统性非常强的竞速游戏，夺得比赛赏金后可以购买各种新车。游戏本身手感良好，强调细腻操作（用左遥杆），鲁莽行事必将撞得灰头土脸！难度偏高，画面质量不敢恭维！不知各位对看起来不爽的游戏还有兴趣钻研吗？

风之克罗诺亚G2

总分：30



机种：GBA
厂商：NAMCO
类型：ACT
媒体：卡带

人气动作游戏在GBA上的第二弹，各方面都远超前作的表现。操作与画面一如既往的优秀，场景设计更加美丽，清新的风格依旧。

风林绝对是该系列的忠实拥趸，本作当然不会错过。制作得出色，画面干净细腻，比前作有非常明显的飞跃。不得不佩服的是该系列一贯的清新风格，整体毫无拖沓之感，打起来一气呵成，爽快爽快。能够热卖并非没有道理，确实好玩。

南梦大大又发威了？但是克罗诺亚这个角色天语是越看越别扭，可说是非常地腻歪它！作为GBA上的游戏，本作刻意突显"可爱"风格，玩家一般都会点头。加入一定的解谜要素后动作性又增强了——但是你要不喜欢最好也别强行游玩。

GBA风之少年第2弹，延续了一代在动作闯关中加入了大量的PUZ成份，风格自由清新，毫无压力紧迫感，不必反复多次也能轻松过关，而操作性也相当优秀，不愧出自大厂之作。休闲味道浓重。然而由于整体难度不高，缺乏过关后应有的满足感。

虽然不是万人空巷，但是克罗诺亚却总能讨得FANS的欢心！画面配色柔和，角色动作细腻，难度合理，容易上手的同时也讲究技巧！系统较前作丰富许多，过关的形式千差万别，整体感觉非常流畅，趣味性十足！玩起来不觉得累！

超级机器人大战R

总分：28



机种：GBA
厂商：BANRPESTO
类型：SLG
媒体：卡带

在GBA上推出的机战系列最新作，各方面都更加出色，令人叹服。本作推出的第一周销量即突破了前作的记录，再次成为本周GBA畅销之作。

又是机战，又是热卖……虽然很不理解，但不得不承认的是游戏比前作要出色许多。虽然对外行来说，每一作的区别并不是很大，但毕竟"要玩总是新的好"的心理在作怪。如果不是喜欢"战国魔神"，打死我也不会多看它一眼……请机战迷谅解。

天语从没玩过机战，不能发表评论。下面是总帅的点评——入手后不出所料，R的画面仅比A有极小提升，不过只要不与α系列和IMPACT比还算说的过去。战斗系统采用了机战α外传的，增加了敌方机体使用安装芯片系统。难度相当低。

这次的机战在剧情方面相比前作要精彩一些，游戏画面也有进步，并且自由关闭战斗动画使游戏系统更加体贴。其实对于机战fans来说，每一集的推出都会使他们非常满足，何况新加入的机体改造保留以及众多分支等要素更让玩者欲罢不能。

《机战A》的进化版！新增加的机动战舰等大人气机体不仅在故事主轴中担任重要角色，而且能力强悍，为以不变应万变的机战注入了新鲜血液。画面较前作略有提升。战斗画面可以关闭，大大缩短了无谓的游戏时间！

超魔界村R

总分：30



机种：GBA
厂商：CAPCOM
类型：ACT
媒体：卡带

论经典动作游戏排名，本作也该占有一席之地。游戏的难度依旧很高，值得挑战。本系列能够昌盛不衰至今，也证明了游戏的出色。

炒过无数次的冷饭仍旧是那么有吸引力，尤其是拿在手中体味高难度动作游戏的感觉就更是奇妙了。完全移植，操作感丝毫不差。抱着回顾经典的心情来玩的话会满意至极，但如果仅仅是想看看这游戏与原作相比有多大变化的话，我看还是算了。

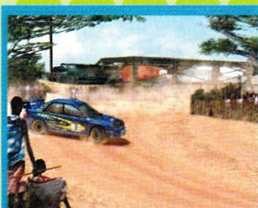
游戏确实是好游戏，就是GBA这个版本的难度太大。但这样也好，能够借机会重新练练手。画面真的挺棒的，氛围好，BGM风格也比较中世纪。天语最终还是难逃诱惑，烧了一个到EZ卡中。操纵角色展开动作时的轻盈感觉实在是太妙了。

在掌上ACT作品中当属难度颇高的正统过关游戏，记得当初的超任版就曾令许多玩家欲罢不能，这次的完全移植应是众望所归，本作凭借优良的操作性让人感到2D闯关游戏的生命力实在顽强，永远会给玩家带来纯粹的欢乐和享受。

冷饭大师的冷饭作品！曾经在FC上名噪一时的游戏被换汤不换药的移植GBA。操作感一如既往的僵硬，难度居高不下，真正融入游戏的玩家恐怕寥寥无几！打着旧梦重温的幌子狂炒冷饭，为CAPCOM的耐心脱帽！

V拉力3

总分：27



机种：PS2
厂商：ATARI
类型：RAC
媒体：DVD

欧美人气最高的拉力赛车游戏第三作。并同时发售xbox版。游戏在画面上有一定的强化，但在速度感等方面却有所减弱，褒贬不一。

一上来的操作菜单就让人有些摸不着头脑，进入游戏后更是发现原先畅快淋漓的飞车变得拖泥带水，拉力赛的精妙驾驶感觉更是荡然无存。画面上并不讨好，与前段时间推出的WRC相比更显虚假，毫无带入感。另外，本作也是对读盘忍耐力的考验。

PS2的手柄真的是完全不能玩RAC，还是买个专用的罗技方向盘吧。游戏在画面的表现上比较真实，但驾车跑起来后却发现总是要撞墙，赛道似乎窄了些？但更多是技术上的差距吧！反正用手柄是横竖玩不出感觉的，很对不起这个游戏。

经过实际把玩后感觉并未有想像的出色，无论是至关重要的手感还是直观的游戏画面，都与GT3有一定的差距，尽管它们不属于同一类型的RAC。不过V拉力系列在欧美还是非常受欢迎的，大概与那里的拉力气氛密不可分，亚洲玩家也许会不屑一顾。

弩钝的拉力赛上演了！画面平平，手感可疑，拉力游戏的疯狂感大打折扣。不主动去挖掘其中的乐趣，很难全心投入其中。而音质美版游戏的通病依然健在——读盘速度会令人产生撕扯头发的感觉！非拉力FANS最好敬而远之！

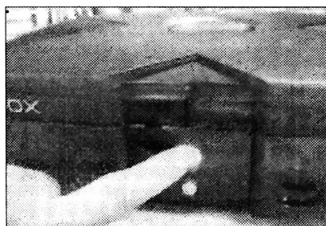
36—40 强烈推荐　30—35 值得一试　1—29 素质一般

supergamefans@sohu.com

讲述闯关族自己的故事

●很抱歉大家，原本有心制作的“MUMU阳光日记”本期没能如愿。一方面是工作较忙严重影响到了“SUPER MARIOSUNSHINE”的120徽章完成进度，另一方面高温天气使风林本已低落的心情更是火上浇油，烦闷得很。不过，答应大家的事情定会履行，至于方式嘛……暂且保密，下期公布，并希望能够给大家带来惊喜。

●向微软“道歉”。没能彻底搞清功能，风林就信口开河……原本误以为是风林的XB的记忆功能有损，后来才知道，原来微软压根就没有设计时间记忆功能。因为XBOX本体内没有内置记忆，因此每次开机都要重新输入时间……解决的办法只有输入好时间后就不要把插销从插座上拔下来，这样就不会消失，否则每次开机还要再次输入时间……#&@※№§……不明真相还好，现在对微软的这一过分的设计感到气氛，这分明是在耽误大家时间嘛！后经与编辑部同事交换意见，大家终于认识到：原来微软是为了让大家不要玩别的机器才这样做的！！至少，我是这样想的……希望XB不要成为今后雷击的对象……



●上期刚刚转了一段SQUARE关于对任天堂硬件的发展计划，本期就正式宣布了具体的开发项目。除了GC上FF新作再生外（与GBA互动，外传作品无疑，但无论如何品质是肯定有保证的，大作驾临），SQUARE今后的主攻目标终于转向了GBA，从“圣剑”、“FFT”以及“陆行鸟”三款新作的名头，就看出SQUARE对GBA市场早是窥视已久。无论如何，对于玩家而言，总算等到这一天了。

●虽然心情说不上好，但游戏还是勉强要打的。这些日子风林潜伏已久的游戏热情被SMS完全调动出来，总是有游戏打不过瘾之感。

●本期已经是总第九十八期了，距离百期大庆还有两期，会有什么好消息呢？？等等看吧～～

●下月东京游戏展开幕，在本期新登场的连载日语教学栏目《东游记》也会以东京游戏展为背景，为大家的日语精进之路再迈一程。

●10月13日的GLAY乐队北京“ONE LOVE”演唱会已经在热情期待中，这次演唱会的门票是随GLAY《绝对震撼》专集赠送，没有零售，所以风林也钻到音像店中抢了一套，不容易啊～到时候拍点照片回来给大家看看吧～

●现在才发现，原来GC是专为足球而生的主机??所有的著名足球游戏都云集于此。“胜利十一人”、“实况完美射手”、“FIFA”以及”VR射手“这业界足球四大天王都在GC上推出新作，想想都觉得够可怕的，其他主机都缺这缺那，惟独GC霸占全部，真是没想到，天意。

●PS2的海洋蓝主机面市，强烈推荐准备购买主机的玩家对其作出考虑。外形太酷，即便是价格略高风林认为也值得，非常值得。

●由于XBOX在国内呈现购买量增长的势头，风林在这里为大家再介绍一下XB的正确开、关机的方法，一来是避免玩家误操作对主机造成不必要的耗损，二来是当心步骤不对的话也是容易刮伤光盘的。

正确方法如下——

■开机：先插好电源线，按下电源键将机器打开，再按出仓键将托盘弹出，放上游戏光盘按出仓键收回托盘，稍等片刻即可进入游戏。在此还要提醒玩家，如果不必要就不要把电源线拔下，重新设定时间是很麻烦的。

■关机：先将游戏退到标题画面，按出仓键取出光盘，再收回托盘，按下电源键即可（硬盘会发出声音）……





唠嗑吧

●本人有一个愿望，就是希望每一位游戏玩家都玩正版游戏，哪怕只有一张，起码这是一个好的开始。

——广东 SNAKE

●吃自己的饭，滴自己的汗，自己的游戏自己干，靠天、靠地、靠攻略，不算是好汉。

——唐立原

●今年是感觉最忙碌的一年，因为快要大学毕业了。有好一段时间不能玩游戏。本来想发展几个游戏MM陪我这个万绿丛中的红点玩游戏，可是大家的前途不相同，怎么说也难凑到一起。不过好在我玩游戏也不是一天两天了，对异类、孤独之类的形容词已经不感冒了，而且不知不觉的在学校里变得很出名，男生们都知道有一个女生玩家对游戏丝毫不亚于他们的热情。

——网络不留名的女孩

●今日洒家左拿ps2，右拿方便面，走出专卖店，不禁有感而发："老子没钱了！！"

——余宇

玩家情报网

你有新发现吗？你有充满个性的游戏生活吗？如果你想让大家了解你的这些新奇发现的话就快来信吧！

■GBA鉴别翻新机方法：1.检查主机背面贴纸与说明书最后一页的编号是否相符；2.电池仓的导电片是否有划痕 3.电池仓的黑螺丝是否有掉漆现象。

关于GBA用的充电电池，大家常用的GP1300毫安时的电池并不是最适合的。本人强烈推荐次时代1600或1800毫安时充电电池（绝无广告嫌疑）。举个例子。我的GBA+北通聪明卡用GP1300(绝对正品)约可使用5小时，灯红后可坚持2~3分钟，而用次时代1600则可以使用7小时左右，灯红后可以坚持7分钟，足够时间存盘了。至于新出的田宫2600毫安时，建议不要使用，因为此种电池是为四驱车设计，持续放电量大，长期使用应该会缩短GBA寿命。

北通聪明卡是目前GBA烧录卡中最便宜的，560元左右，但问题多多。我的卡第一片使用后不到一个月，DIP开关出现故障，无法顺利切换游戏，第二片使用不到一星期后FLASH ROM出现故障，现只能当96M卡使。想买此烧录卡的朋友注意，建议多加140元买个EZ-FLASH，质量绝对比聪明卡有保障。**（提供者/小刺猬）**

■完美直读你了解吗？最近ps2的完美直读已全面上市，大家一定想安装一块messiah，可是有些奸商把克隆messiah卖给广大玩友，性能不好不说，还会烧机！！克隆messiah有以下几种：1.台湾产的winsun芯片（垃圾芯片、21焊点）；2.台湾产的apple芯片（垃圾芯片、21焊点）；3.blue messiah magic 2（稍微好一点的芯片、23焊点）；4.NH芯片（比较好的芯片、23焊点、附一张NH芯片的图）

注：blue messiah magic 2也就是奸商们所说的messiah2，真正的messiah2应该叫做MESSIAH 2.0A而且只有2个焊点。**（北京/褚江）**

■黄金2问题纠正：前不久我买了《黄金太阳2》，第8期的《电软》送了一本《掌上通》里面有《黄金太阳2》的攻略，但我发现一个Very严重的问题！当我玩到ガイアロック时找到三个祭坛后。就该去迷幻房间，按照书上攻略的顺序是上、左、左、上、上、左、上、右、上、上、右、上、上的顺序就可以到大蛇之间，可我走了N遍却怎么也走不到。难到是我理解错了，于是我又走了无数遍后，我已经晕菜了！最后我确定这个方法是错误的，经过无数天的研究后，我终于到达了大蛇之间，绕的我眼睛都花了。我的方法是：上、右、右、下、下、下、右、下、右、右、上、右、右、上、上，美丽的大蛇出现了！（注：以每间中间的水晶石为分上、下、左、右）希望风林能转告其他的家里人！

■我有一些DC的使用小经验与大家一同分享：在读一些地版时会出现读盘不止的情况，如DOA2、VF3等游戏，这时在进入对战后，先按住start，等上3-4秒再进行游戏，便一切OK了！**（陕西铜川/机器猫）**

■本期加量，后面还有……

我是一位高中生，从《电软》第五期开始看起，也算老读者吧！和许多玩家一样，我也是玩D出身，但对正版总有一种向往的感觉。由于本市正版十分稀少，我也只有望洋兴叹！

直到8月，我终于在一家电玩店里发现了DC版索尼克十周年限定。没犹豫一秒，以不到百元的价格入手，感到十分超值！BOSS说DC正版都在清仓，所以价格都十分便宜。那么我以后要定期去入手了！个人认为DC主机比较优秀，游戏更是不在话下。所以向风兄提个建议，在DC千古的今天，《电软》能不能每期用一面彩页刊出DC游戏的封面，一期刊出60款左右！谢谢。

——峥

前段时间日本SEGA将DC游戏清仓大甩，价格近乎"白捡"。在制作本期的前两天，收到读者来信告之"SONIC2限定"50元到手，可见峥读者买到的还是有很大水分的。目前DC正版已经大量流入国内，价格不应高于百元，玩家可酌情购买收藏。想了解DC全部游戏内容的读者可以浏览以下网页：http://sega.jp/dc/

在下想提出几点建议，请风林兄您笑纳：①全彩化。这是电玩杂志的发展趋势，现在市面上很多TV Game杂志和PC Game杂志都实现了全彩化，《电软》作为电玩杂志的老前辈怎能落后呢？如果需要加价，尽管加，十元以下是没问题的。②变成半月刊。一月一本杂志实在看不饱，如果是半月刊的话，就可以把更多、更新的游戏资讯带给读者们，记得您在某期说过，要先把月刊办好才办半月刊，那么《电软》已办了八年了，质量一年比一年好，这已具备办半月刊的条件，所以我认为《电软》办半月刊是没问题的。③口袋攻略本。《电软》附赠的口袋本制作很精美，内容充实，但有一点不太好，就是不方便边看边玩，因此建议把它改为像《绝色特典》那样大小，不知您认为如何？④封面。封面是杂志给人的第一印象。因此《电软》做好内容之外，还要做个好的封面，而像今年的2月、3月、6月号这样的封面还是少做些好。最后感谢您看这封信。

——广东肇庆 张宇航

马上就要百期了，编辑部内也紧锣密鼓的忙活中……具体会有什么变化在这里先不透露，等等看吧，风林保证会让大家超满意的。1、这个你可以放心；2、这个你也可以放心；3、《掌上通&菜鸟通》今后仍会以口袋本形式制作。

我想请教风兄几个问题：①贵刊第8期科普园地所介绍的EZFLASH烧录卡在何处可以买到？价格是多少？驱动程度可否买到？如果可靠，请告之于我邮购方式与地址；②可否在以后科普园地将尚未介绍的烧录卡功能都介绍一下？

——贵州 令狐昌

第八期面市后接到无数电话寻求EZ FLASH卡，并反映"买不到"！目前256M的烧录卡价格过千，一般的小店也不敢进货。不过想来如果有货的话也会卖断吧！

首先热烈祝贺《电软》改版成功，现在的电软使人感觉挺高贵的。特别是这次封面上银色的标题，感觉挺棒。说到这次的"口袋本"我又不得不夸一下。（可别太得意了）64开本的版式，让人看了就爱不释手。版式很成功，内容还有待改进。

另外我想借家的一角向众玩友提醒一下：奸商就是奸商，千万不要大意，市面上的二手机问题很大。很多都是问题光头，这些光头组装十二手，还把功率调大，拿回家一个月就玩完，你就准备再拿出100甚至更多钱去换光头吧。我是深受其害，现已卖掉所有家当，购得GBA一台，这种皮实的机子拿在手里才放心。

最后，我想说，我十分赞成你的话，XBOX很强，我下一个目标就是它，主要看重的是它有个8G的硬盘。这样子的话，它应该更耐用吧，读盘次数少了嘛！？不过我还是想请问：①XB的硬盘到底能起多大作用，真需要把游戏进行安装吗？②你在第8期中提到XB会丢失记录！你是说记忆卡，还是硬盘？我感到难以置信。

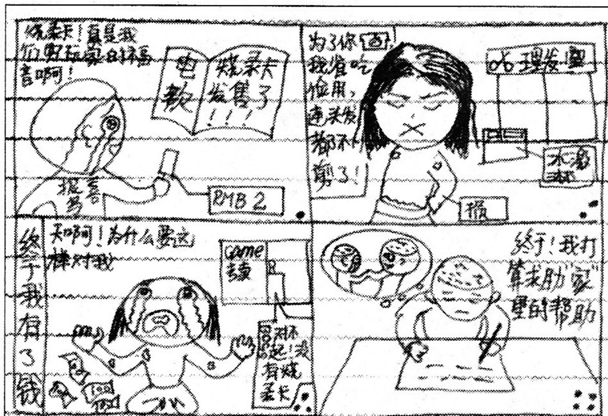
——江苏 宋逸致

这口袋本可是费了编辑们的一番心力的，莫看它小巧，制作起来可不简单呢～～宋读者提到的二手机的信息很重要，尤其是现在要购买新主机的朋友就要注意了。新主机目前PS2是手脚动得最多的，不过只要按照前两期附送的《暑期购机指南》的大别册购买应该不会吃亏。而老机种的话，要买到全新的机器则很难，除了PSONE至今仍有部分新货提供外，其他机器则一般都是翻新居多。下面回答宋读者关心的两个问题：1、XB的8G硬盘目前所起到的作用主要是存储游戏进度，并不能把游戏存贮到硬盘中。但在网络业务开始以后会发挥比较大的作用；2、我在前面已经提到，其实是微软并没有给XB设置内部记忆，每次开机都要重新设置时间，非常麻烦，只有始终通电才可以不使其消失。不过这样做比较容易引发其他问题，如果漏电的话，后果不堪设想。对此风林表示强烈不满。

嘿，我说风林啊？你怎么又把那废物秘技给登上了？第8期的"恶魔城白夜"的秘技不是多余的么？而且还是错的，隐藏人物密码应该是"MAX-IN"呀！Good Ending的达成应该还要装上游戏一开始时就有的那个指轮呀！

——s.gat

抱歉抱歉，由于风林没有认真核实，导致出现遗漏与错误，实在该打。还请大家监督。



“玩GC二三话”新生·ムム最霸道推荐

WAVE BIRD无线手柄最强



←没理由不惊一下的创意广告。一玩家在BB，由于GC游戏的吸引，拿起WB手柄享受双重乐趣(笑)。正像广告中所描绘的，即使是在不同屋子中，手柄的信号依然OK，游戏照打无误。没有房间，没有墙壁，没有任何物体可以阻隔，在你能够看到电视屏幕的任何角落，即使是在镜子中，也照样可以做到信号接收及时，毫无延迟现象，打起游戏来自然得心应手。

这是风林第四只GC手柄，也是最爱的一只。

推荐的理由很简单，实用、方便。手柄需要两节5号电池支援震动系统，发力强劲，不逊普通手柄。表面上看来，WB比普通手柄要大一些，但实际是一样的，只不过是下边多出来一块电池槽罢了，手握起来的感觉无二。另外，重量方面也超出预想，非常轻便，几乎与普通手柄一样。

手中再没有烦人的接线，再不会出现不小心绊倒的情况了。

这款手柄日版的发售日还没有确定，目前市面上贩卖的统统是美版，比较于普通手柄价格较高，但毕竟一分钱一分货，此手柄确实非常好用，绝对是要配备新手柄的玩家的不二之选。



←在本届E3展上炫到疯狂，WB成为最佳外设的得主。精准的操作得到与会人士一致好评。

这次写信的主要目的是提些小小建议，买到贵刊8月号，看着惊喜了一阵子，没打开塑胶袋之前还以为改成了全彩，可惜不是，看到随刊赠品欣喜若狂，竟是全彩胶订本，为何贵刊不改为胶订本呢？现在大势所趋，市面几乎很少有贵刊的装订方式的杂志了，改了吧！还有，8月号的杂志页数锐减30来页，莫不是变成赠品了，原来是羊毛出在羊身上，这是将众读者当小孩子哄，我是真的宁可不要赠品，也希望咱们的杂志厚起来，最后望风林一定要将本文登出。

——吉林　于磊

黑白页的减少使很多读者感到不满，非常抱歉。这次制作《掌上通&菜鸟通》耗费了编辑部一半的人力，减页也可以看作是给几位编辑减负了(笑)。不过请于读者放心，过不了几期，刚放下几期的担子还得再扛上，而且量加了不少哟……(捂嘴，再说就要泄密了)

风林你好！由于你所收的信是以箱为单位，故而就只写个大意吧，照顾照顾你的眼睛吧。1、《菜鸟通》挺好，希望再办个以PS游戏为主的栏目，照顾我们这些穷人家的后进派。2、这期《电软》上的“百万大作排行”中，DS是何机种？3、《菜鸟通》上雅达利复活是指主机的复出还是游戏在某一平台上复苏？4、这期电软我8月1日入手(下午4:00)，晚上12:00阅读完毕。5、风林被盗版，这是我所不能容忍的……请风林同志主持打假行动。

——成都　程有琪

1、以PS游戏为主的内容现在做起来比较难，主要是因为新游戏的发行日渐稀少，想要制作新内容几乎不可能。翻炒冷饭的话，则还要看广大玩家的意见，如确实需要，我们则会马上行动；2、FC的磁碟系统；3、“雅达利”是指商标；4、下回争取让你看到凌晨4:00；5、谢谢关心，假的真不了。

电软又改版了。本人感觉真的是越改越差了，怎么也不像风林所说的：“越变越精彩了……。”新一期的电软刚买回来，拿在手上感觉变轻了好多。一看内容，也失望了好多。我坚决反对电软随刊赠送什么口袋攻略本的。那只不过是从电软上又分出一些攻略罢了，如果说到变化，只不过是又多了一些攻略，而且因为这本小攻略本，杂志页数压缩不说，内容也严重“缩水”。现在买回来的电软，除了攻略，又是攻略。我都不知道自己在看杂志还是攻略了(大汗……)，也不知道小编们把重点放在杂志上，还是随刊送什么讨人喜欢上。总而言之，现在的电软缺少了一些特有的东西，并失去了让人值得回味的东西……。

对此，我想提出点建议：

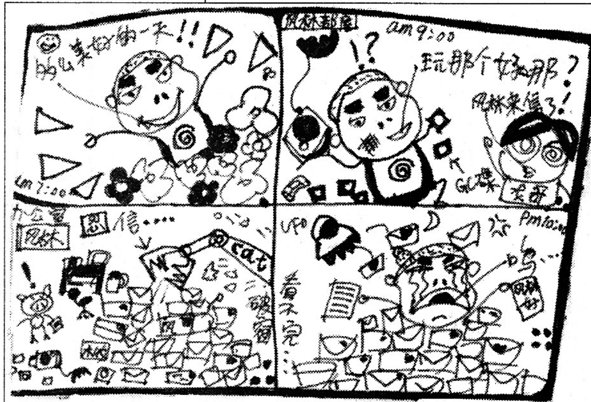
一、现在电软上刊登的攻略实在是太多了。如果电软不把那本小攻略XX的话，杂志上就不要刊登攻略了，并且在这之上增加些新内容。毕竟我们是因为电软的内容而买电软的，而不是因为电软的攻略而买电软的。

二、广告应该尽量少，再少刊登些。我从来没有见过哪本电子游戏杂志像电软广告这么多的。过去有位同仁也提出过，可是风林却说：“广告可不能消失，我们也要吃饭啊。”但是别的杂志上的广告比电软少得多，他们不是一样过得好好的？现在的电软，除了攻略就是广告，让人觉得比看那些政治性的哲学还乏味。所以，广告和攻略应尽量减少。

三、我提议搞一次“全民大投票”，把电软该减少的内容减少，该删的就删，好的栏目就继续保持，并增加些读者投票的内容。这样就能照顾到广大读者，也使各小编对读者众口难调，左右为难的问题解决了。

——广西　李文俊

两极分化很严重啊～我们会多听取大家的意见，这将是我们今后改版的主要依据。1、这两期的攻略的确是多了些，主要是到游戏旺季了，游戏出得多，攻略方面自然也就加大了份量。今后我们会注意安排的，相信李读者也会满意；2、这个已经在我们改版的范围之内；3、说不定投票的结果是把闯关族的家删掉也可能哦～笑～其实李读者倒不妨把自己不喜欢的栏目的看法一纸书信来，以利我们改进和提高，删减倒是不必。之所以让李读者不满意，说明我们做得还不够好，改进很必要，也希望广大读者都能提出自己对电软改进的想法。



■《风林的一天》/辽宁　佟琦

打机怪事一二宗

■**"有适应能力的 PS"**：我 1998 年购入 PS5502，随机购入 D 版 FF7，但只看到开头 CG 结束就死机了（也就是火车停下时死机，连续试了好几次才能玩）以后也经常发生。但好像越来越少了。过了二个月左右吧，当我想再玩时却不会死机了，再试了好几次，晕，不死了！从此以后再没发生在开头 CG 时死机了，现在也一样。

■**"会听人话的 DC"**：今年初购入 DC，刚开始玩那些需要"引导盘"的游戏时老是玩着玩着就自动退到了开机画面。当时我曾自言自语的对 DC 说："如果你再死机，我把你扔到楼下去。"最后关机睡觉。第二天起来再玩，到现在就再也没有发生自动跳到开机画面的情况了。倒～～

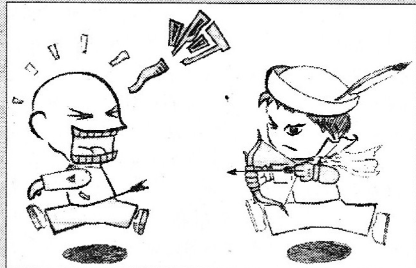
（以上提供/广东 忘了）

GBA 跌事

8 月 1 日：今天阿超决定牛一下，抱上隐藏了一年多的 GBA 坐在家门口玩"太阳 2"，X 分钟后，一 DD 过来裹了那么一眼"哇～好 PL 哦～GG 你的游戏机哪买的？应该要 5 块钱吧？"阿超尽量控制自己不晕过去，这时又来了位叔叔，"哇，你的游戏机真高级。要 100 块吧？"阿超终于晕倒了……

8 月 2 日：阿超决定不在人多的地方玩了，今天找了几个朋友一起到一山清水秀的地方连线"光明之魂"，X 分钟后，阿超担心的事终于发生了……一 DD 问友，"你的机子好高级哦，多少钱？我也想买一台。"友答曰"620"。"620？我看 60 就够了！你想骗小孩子啊？！"说罢扬长而去，只剩吾友呆立风中……

8 月 3 日：阿超觉得 GBA 还是在家里玩好……



■**提图/柳州 阿南**

闯关族之鲁迅版

1、打开 GC，玩"生化"——我将深为这非人间的浓黑而悲凉。

2、"生化"爆机后——真的猛士，敢于直面惨淡的人生，将奋勇而前行。

3、想给"家"写信——我实在无话可说。

4、好友见状，劝我——先生还是写一点吧！

5、翻了翻这几期的《电软》——我觉得有写一点东西的必要了。

6、写完后——大抵只能如此而已。

7、游戏——好友——失恋——游戏——我不知道这样的世界何时是一个尽头。

（福建/？？）

这是我第一次给家写信，首先要恭喜风林把家的栏目办得这么火热，好像已成众玩家最喜欢的栏目。但本人还是钟情"游戏新闻眼"，还有就是很想念无类（风林不会吃醋吧）。我看《电软》已有六年了，几乎每期都买。每期的《电软》都会给我带来惊喜与欢乐，而且来到"家"更是有份贴切与温馨，希望这个栏目越办越好。

其次我有些意见不吐不快，就是《电软》的广告和攻略太多了，个人认为那些其实只是用来充页数的。其实你们大可出版一种以攻略为主的刊物，让那些有需要的玩家看个够。我想其实很多读者都不是为攻略去买《电软》的。

还有我希望《电软》能变得再厚些，因为苦苦等了一个月两下子就翻完了实在太没意思了。当然这样会增加编辑部的工作量，不过你们可以再招聘几个编辑，反正杂志社现在腰包是鼓得不得了，至于价格可以升到 10 元，相信大家是能接受的。

最后我想说，在英国想得一本《电软》太难了。虽然这里的 Chinatown 也有中文杂志（贵得离谱），但却见不着《电软》的踪影。在国内上高中时是"苦读寒窗，一日三秋。风月蹉跎，无止无休。"可至少还有《电软》，有游戏。虽然我在这有台 XBOX，但只买了两个游戏，因为太贵了，一个新出的游戏要 50 英磅（600 元人民币）。我在这儿的"家"刚装了宽带，朋友劝我买电脑。其实我还想再买台 GC，反正学校有的是电脑，又是宽带，回家还是玩游戏爽。前几天一个从成都来的朋友帮我带了两本 6、7 期的《电软》，让我欣喜若狂，可是在杂志里却找不到 CD 碟，残念啦！我曾经两次给邮购部打电话可是都没人接。只有一次打到编辑部有人接，不知道那是否 24 小时都有人在。所以在此我想知道在英国邮购《电软》的具体细节。

我不要求风林把我的信登在杂志上，（要登当然也可以，求之不得）只要求风林一定要给我回信。要知道这可是我读《电软》六年来第一次给你们写信的。对了差点忘了问一个问题，在国内买的正版碟，用英国的 XBOX 能玩吗？

好了，这次就说这么多，祝一切都好。

——英国 陈中杰

天涯咫尺，陈读者身在英国仍心系杂志，令几个苦苦卖命的编辑十分感动。只是杂志社还没有向境外发行的业务，邮购方面实在帮不上陈读者，风林在日本的好友也常埋怨看书难呢！

在这里风林还不能多说什么，只希望杂志能够尽快的如大家所愿的"再厚些"、再充实些。如果陈读者方便上网的话，欢迎与风林联系，邮箱地址请见栏目第一页。

另外，与邮购部联系的话，请在周 1～5 的早 9:00 至下午 17:00 之间来电联系，周六、日休息。

借陈读者的话茬儿再罗嗦两句，众人皆知，在欧洲全新的游戏软硬件价格非常昂贵，英国最甚。而且硬件均是 PAL 制式，因此不推荐购买欧版机。

你好！小弟又回家了，不过，和上一封信一样，你就准备透心凉吧（反正现在天气炎热，你们也该降降温了）看得出来，你对这一次《电软》的改版评价甚高，这点，从你在家中说的话就可看出来。你也一定期待着赞美的信件如雪花般飞来吧？只可惜，一个人经常自我感觉良好，是永远也不会有进步的。这次改版其实没什么特别的，虽然送口袋型攻略本很不错，但这是以《电软》正本大幅缩水作为代价的，很多栏目都被迫"减肥"。拿着改版后的第一期《电软》。薄薄的，轻轻的……改版了这么多次，但《电软》的顽疾却始终无法治愈。那一向被众多玩友所诟病的黑白页照样"活"得舒舒坦坦！众位大编！你们到底知不知道全国售价在八块钱以上，九块钱以下的电玩杂志中，唯一不是全彩的只有《电软》！全彩真的那么难吗？究竟还要经历几次改版，你们才肯让黑白页彻底从我们的视线内消失？至于贵刊现今的价值取向——鼓励玩友玩 D，我这个孤独的圣斗士已经没什么可说的了，我唯一能做的，便只有继续坚持自己的信念。对于继续玩 D 的玩友来说，《电软》是福音书，它指出了"玩 D 并不会损害光头，甚至于，正版才损害光头这样一个"真理"。原本对玩 D 还会有那么一点点顾忌（指 D 版损伤光头）的玩友还会担心什么呢？选择 D 版简直是理所应当！不写了，再写下去我可能又会××了。

——SILECE·SNAKE

前面风林已经就杂志改版说了很多，也理解 SS 君"恨铁不成钢"的心情。我们会在近期全面追赶国际潮流，希望能够令你满意。

至于说 D 版是否伤光头，在这里不做讨论。我们并不宣扬和鼓励大家玩 D，但从国内目前的现状来看，难道我们应该对玩 D 的玩家说"不"，对他们出现的问题置之不理？？我们能做的是帮助机器出现问题的玩家解决问题，剖析根源，引导正版意识。希望你能够理解。

■最近听说不少玩家 GBA 后盖断了，没有盖子是很痛苦，玩着电池脱落，告诉你们一个好方法，非常简单，在后盖易断处，加一点 502。粘模型用 的就可以，很容易买到，而且特结实，这下不用担心电池脱落了。**（北京/唐沛）**

■**自制 GBA 贴膜法**：利用本法所生产出来的产品具有生产简单，材料来源广泛，韧性好、透明度高之优点，实为每位 GBA 机主所必具之技能。首先，找一张韧性好，透明度高的塑料膜（香烟盒外包装上的塑料纸就极好），把它剪成 GBA 屏幕大小，然后把 GBA 的屏幕擦干净，不能有灰尘，否则会导致极难去除的气泡的出现。把一滴水（越纯越好）滴在屏幕中央，再把剪好的塑料膜轻轻地放上去，利用水的张力将膜吸住，把气泡挤掉，待水干之后塑料膜便会牢牢地吸在上面了。如果不需要此贴膜了，用手揭下来即可，因为此膜是用水贴上去的，所以对 GBA 本身没有任何损害。**（方科辉 聂宇）**



←五万部 XBOX 限定主机中附送的钥匙环，上面记录着主机的"牌位"，可算是 XB 拥趸的身份认证。图片上是"07827/50000"，意味着这部主机的拥有者是第 7827 位购买 XB 限定版的人，铁定的第一时间。买 XB 限定的话，别忘了看看自己的排名哦。

动作的顶点……



我终于买到啦！！期待已久的作品，就在7月30日。到家就迫不及待把盘放进那方方的机器中，随着一片蓝天，白云，漂亮的标题出现在眼前。哇哈——Super Mario Sunshine！！！我希望MuMu也能和我有同样的喜悦，软件拿到手里就有种从心里想乐的感觉。看到8月的《电软》，MuMu君的心情处在低谷。没关系，我保你在玩过《阳光马里奥》后，心情指数狂升到历史最高点。听着熟悉的马里奥1代经典音乐你能无动于衷？看着他跑跳起来多种多样的滑稽动作你不会露出会心一笑？在炎炎的夏日，你看到马里奥背着水管满街跑，就像过泼水节一样，到处洒水，你肯定从脚底到发梢感到一阵阵透心的凉爽！

任天堂的创意金点子真是一大把，在这儿尤其体现在BOSS上，当你碰到一个BOSS级人物，你刚开始肯定是不知道用什么方法去击中它，这就需要你开动脑筋，根据当时的环境，BOSS的动作，以及它的身份做出你的判断。当你想出来的方法和真正的打法不谋而合时，那才是乐趣的真体现。就像有一关BOSS是大章鱼，当你知道用什么方法去对付它时，你会开怀大笑。另外，当你一段时间不控制马里奥时，他先会坐在地上大睡，而后干脆倒地大睡，特别有意思！

MuMu君的“阳光日记”我们已经在热切期待中了，就等下月的《电软》到时一边备着手边的《电软》，一边玩着NGC，那简直是最“天堂”的事情，回到《阳光马里奥》我想对MuMu说的是尽管我用的是AV线，但在游戏时丝毫也看不出当初任天堂颁布照片上的那些棱角和锯齿。这也许是任天堂给我们的又一个惊喜吧！做得最棒的还要属那些清凉的海水了，我的同学在玩时告诉我，就想让马里奥在水里泡着：太爽了！在此作里我最喜欢马里奥不背水管的那些小关，背景音乐是1代的爵士乐版，好听的要死！！！然后是全三维立体的关卡，完全考验你在立体世界中的空间定位感。感动！感动！

希望MuMu君多在《电软》中多给他做做广告！他确实是一部非常值得珍藏的好游戏！

——北京　张贝斯

SMS中被编辑部一致认为经典的设计就是小BOSS“食人花”。



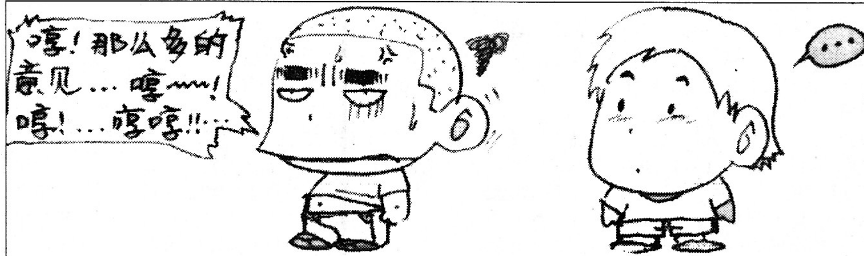
■提图/上海　SAS

女玩家的留言……

刚看CCTV5的体育新闻，呃，居然是FIFA！！再看，晕！！什么“电子游戏足球比赛”（大概记错了，太惊讶了，没看清楚）。接着，居然是电脑！去死吧！！电脑游戏上的FIFA算哪根葱啊！接着又什么全国八区初赛，各区胜者再决赛一大堆介绍的，也没咋听清楚，只是到后面发现几个人用的都是键盘，而不是手柄，不觉生出蔑视的感觉。world cup2002决胜的两个人一个用意大利，一个用英格兰，用意大利的是北京的，看他用的是手柄，不觉有亲近感，用英格兰的是广东的，用键盘，解说员说他在全国都N有名，可能我对电脑不感兴趣了，又对足球不是很感兴趣，此人从未耳闻过，看了半天的感觉就是：喷血，最后忙着上晚自习没来得及看结果。不过，当我走时，手柄以3：2领先于键盘……

又听说看见北京网吧火灾，全篇只是说黑网害人，网吧害人，一个也没说电脑是害人的。但愿因此我电游也得到发展，中国电子游戏业，前途光明，道路曲折。愿我考完之后可以拥有GC，主宰游戏的神呐，保佑我今年高考一切OK吧！！

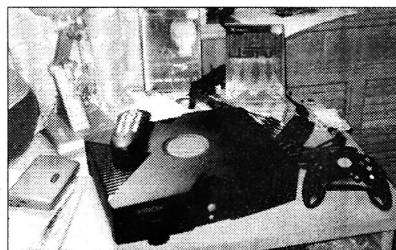
——北京　霞月



■提图/福建　魔术师

第一次给你来信，这次给你写信的动机是因为2002年第四期中贵州的LOFTYBOY跟你说的话，我觉得LOFTYBOY朋友说的很对，现在的电脑游戏杂志总和电视游戏靠近呼，XB是微软的货也就算了，但NGC、PS2、DC、GBA都照来不误，直担心那些铁杆PC game迷们能否看得懂。这显然是PC game业的不景气所造成的，有一次，我在书店翻了几期的PC game杂志，发现里面的介绍看来看去还是那些game，都登“滥”了。

你在回答中，仿佛借用全中国大多读者没有碰过XB的机会，来大大贬压XB，而在第八期中回答江苏中立强读者的话中，简直是两个人说的嘛。告诉你，全中国有XB的玩家多的是，你看不出来是因为你们曾经对XB的歧视和贬压，使玩家们都不敢炫耀自己的新主机，2002年第六期天师说了过几天就买XB，都几个月了，“编辑点评”中怎么还没有XB的作品出现呀？我作为一个次世代玩家，没有次世代主机怎行，所以3月12日那天我早就买了一台，（有照片为证）但作为一个次世代编辑部，动作都没读者们快，那怎行？



■徐读者自拍

说这么多，就是想代表全中国拥有XB而被受冷漠的玩家们向你说声：生命短暂，多玩一把吧！

——大连　徐虫亮

XB的性能很强必须承认，但不能否认其近似于PC的硬件与软件风格（如果徐读者玩的是美版的话，应该会感觉到），这也是XB在日本不受欢迎的原因之一。另，徐读者是不是3月22日买的？从照片上看是日版的，但3月12日还没出……

游戏笑话

■游戏机界记者采访三大主机，让它们各谈一下各自现在生活状况：XB－唉，英雄无用武之地；GC－游戏要从娃娃抓起；PS2－别烦我，忙着哪。

■新年到了，各主机都领到了压岁钱，看他们老爹怎么说的。

XB老爹微软说：孩子，成绩不好没关系，爸有钱，这一亿块拿去花，别让人看不起。

NGC老爹任天堂说：我家孩子乖，这5000万块拿着慢花，下学期好好努力。

PS2老爹索尼说：要什么钱，放假了还要给我补习，要不下学期成绩（指销量）被别人超过去了怎么办？

■一日，XB和PS2打架，PS2打输了（XB块头大），跑回去叫来兄弟PS、PSO找XB报复了一顿，XB气不过，甩出2亿美元，叫来任氏兄弟来帮忙，只见XB带着FC、SFC、N64、GBA、GBC、GB、GC，拿着家伙气势汹汹地杀向PS2家。（唉，有钱能使鬼推磨）。

■一天，PS2神气地说：看我家卖《最终幻想》卖得多火，都赚翻了。GC不屑地说：我家早就不卖了，你还当宝一样。XB在一旁羡慕地说：哪天带我也进货去？让我也爽吧。

（提供/湖南　玩不死）

■一日，两个朋友来我家玩，朋友A一到我家便寻书看，朋友B便四处观赏，朋友B看见我床头上的横条上写着“爆机王”。我看了正得意时，朋友B问了一句：“‘爆机王’是什么？”我刚要说他没见识，朋友A插了一句：“‘保济丸’啊，治拉肚子的。”我：“……”。（提供/唐立原）



态度决定一切

■莱因之声

第十期点心发售虽然正值酷暑，南北水涝成灾，但点心仍旧销得不错，这让莱因有点喜出望外。第十期两张光盘，第十一期又两张光盘，确实把莱因压得有点喘不过气来。想想莱因总帅的笔名，先天就是受苦的命，莱因还算不错，错就错在后面加上总帅二字，责任、担子、期待一齐压在肩上，才知晓盛名之累。

看了不少来信，几乎是每一封来信回函都看。这里对鼓励的读者致以衷心的谢意，我知道读者的赞扬只是一种宽容。还有一些批评和建议的来信，总帅都一并收藏起来。其实无论批评赞扬，用意都是一样的，都是对点心和莱因的关心，只是角度不同而已。老米说了一句有争议的名言："态度决定一切。"有些人说：错了，应该是"结果决定一切"。这后一句话似乎更抓住了事情的本质。但老江湖米卢为什么说"态度决定一切"呢？这到底是什么意思呢？莱因想：好结果是人人都想得到的，但有时不决定于自己，因果机缘的配合很重要。但态度却是纯主观的、纯自我的、纯个人的。你愿意，有决心的话，完全可以自已把握。无论胜败，无愧于心。从这个角度说，态度重于结果。以点心而言，想做到人人可口简直没有可能性。像9期的FF Ⅺ的CG，应该说是游戏CG的顶峰之作，但也有些玩家不那么喜欢。为什么不喜欢？不喜欢就是不喜欢，不喜欢还需要理由吗！就像许多读者说：喜欢电新还需要理由吗！但莱因想，尽管客观上电新不可能让所有玩家满意，每一个栏目每一篇文字都让玩家喜欢，每一期都让玩家收藏，但这不能也不应该成为抗拒、排斥、反感批评、建议的理由。相反，应该不断改进，不断创新，不断向完美目标进步。说实在话，读者的要求从来都不苛刻，"态度决定一切"。

第十一期B盘是MTV2。以读者来信期望之高，火焰之盛，真是成也萧何，败也萧何。以总帅的看法（或特工黄的看法）MTV2曲目知名度当然无法与MTV1相比（MTV1的FF系列，樱大战系列……），但观赏性、收藏度与MTV1相比应该不相上下。

A盘的头号大卖点，当然是DOA沙滩排球。特工黄说是喷血大作，怪吓人的。这种说法源于香港，大意是血脉贲张，会流鼻血吧。这是国内首次独家收录，画面人物制作之美，堪称典范。这是任何文字与图片都无法比拟的。如不相信，请上当一回。

金秋时节，送上两张赏心悦目的光盘，总帅的心里充满了秋日灿烂的阳光，为人民服务真好。

对了，许多读者来信说未买到电新第七期MTV1为一大遗憾，（终生遗憾？不至于吧！）要求加印第3刷。经请示特工黄，准备出"特别金版MTV"，无论从外包装，封面印刷，海报，说明书……都重新设计，以利于读者永久收藏（一位读者说他先后看了20多遍——记录？）。因为是特别纪念金版，所以印数不会多。没买过的读者可邮购，也可出版时"抢购"。已买过第7期的读者因为光盘内容是一样的，就不必买了，除非用于收藏或已经看坏了或送朋友。

这确实是一张值得珍藏的东东。

拟电新广告

●如果电新让你睡得更香，就请转告十位玩友说：点心真好。

如果电新让你精力充沛，就请转告十位玩友说：点心真好。

如果电新让你大便通畅，就请转告十位玩友说：点心真好。

●电新下一期：你知道我在等你吗？

●大家好！我是点心。其实游戏很有趣。只要你尝了点心，就会知道游戏是一件很有趣的事（根据周迅去斑广告改编）。

——黑龙江 鞠文昕

俺来说两句

●把最俗的词送给最不俗的电新：《情深深雨蒙蒙》。

——河北香河 沈闯

●买点心人太多，别踩我的脚！
点心做得太少，我又没买着！
价格不太高，七元找两毛！
就是量太少，拿着轻飘飘！
送餐间隔长，一月才一遭！

——乌鲁木齐 王军

七嘴八舌话电新

《电软》赠送的第一张光盘好像叫《次世代天空》吧？我当时看了就有个可怕的念头："精彩！如果把光盘单独拿来卖的话……不得了！编辑部要海赚一笔！"不出所料，不久《电新》出炉，抢购如潮。但我并不为之所动。因为本人每月零用"铁"少，要买两本必备杂志《电软》和《软件与光盘》，再加上买些七七八八的东西，哪里还能买"点心"吃？忍了几个月，我终于被打败了。"罪魁祸首"乃《电新》第七期；天啊，双光盘十元，上哪去捡这种便宜！流着泪（无奈）买回七期观赏，再流泪（感动）——太好看（吃）了！！！不过我理智尚存，没有买第八、九期（现在看来好遗憾）。但一看《电软》8期封底，什么？！10期《电新》又是双光盘的十元！连仅存的一点理智也没了，我乖乖把上网的钱掏出……心想小编们"黑啊，真黑啊（赵丽蓉语）！"正看《闯关族的新家》，总帅忽然冒一句"11期仍旧双光盘"，顿时昏厥，不醒人事……

神啊，救救我吧……

——四川师大 彭宇

看了俄罗斯方块死亡模式爆机，我……有种想自杀的冲动，恐怖的人吗？真可怕。

——南昌 魏文

第一次听说有"点心"这东东，我还是从电软上看到的。因为我在部队，没有以前那些钢哥们儿告诉我。书上说，电新是养眼的。买了VOL.9期电新，不看不知道，一看吓一跳。什么养眼啊，应该是十分的"废眼"。FF Ⅺ片头CG我看了不下20遍，每次看都会不厌其烦的跟老兵说：看现在的电子游戏画面，真是第一流。他们只是：啊，嗯，喔地嘟囔着。我想：他们也许是看傻了吧！

——吉林93313部队 张震

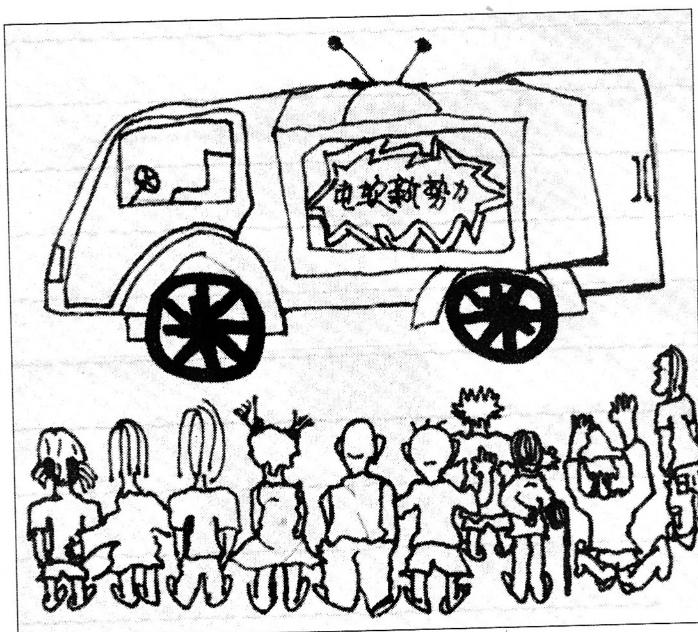
某日，朋友第一次买电新，看了双光盘仅10元的《电新》激动不已，问我："这是最好的电玩光碟杂志吗？"我说："不是，但是很好的！"朋友不解，问我什么意思，我说："没有最好，只有更好！"

我不会认为某一期《电新》是十全十美的，虽然它已很完美了，我只是想让你们更加努力，我也会一直支持你们的，将点心们珍藏到"长毛"为止。

本期海报十分漂亮，多谢了。（鞠躬）

海报，名信片，下回送什么呢？GBA吧！那就这么定了！

——北京 张浩



提图/山东 郭永强

在你心中什么才是秘技的"真身"？什么才可称为秘技？
其实很简单，只要是自己的独家心法，在这里统统OK！

秘技天地



真是汗啊～～这段时间虽然游戏不少，但秘技投稿却少得可怜，加上1/3的来稿所投内容都是"恶魔城"，实在是让风林"巧妇难做"啊……再这样下去的话，也只能减少秘技栏目的页码了……

——在闷热的空气中艰难生存的风林

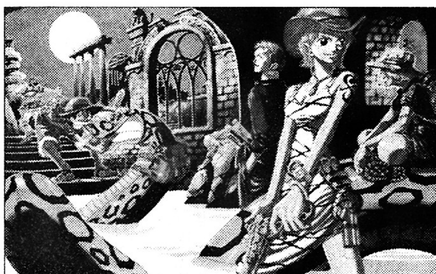
PS 海贼王～伟大航路的战斗2

游戏推荐度:8	秘技实用度:7

●隐藏角色エース的出现方法

首先要让エース以外的16名角色全部可以使用。然后在事件战斗中和エース以外的全部角色战斗10次以上。最后将难度调成"つよい"再用スモーカ－全破一次事件战斗（イベントバトル）就可以使用エース了。

——想到伟大航路去闯荡的风林



GC 战斗封神

游戏推荐度:7	秘技实用度:8

●强力法宝取得方法

如果玩家想要在短时间之内打倒大批敌人的话，那么玩家的手上就一定要拥有强力的法宝才行，那么到底"战斗封神"的法宝要如何取得呢？

1、打破关卡当中特定的壶、或者宝箱：

当玩家打破每关关卡当中特定的壶、或者宝箱之时，有时候玩家就可以取得法宝。但是随着玩家所选择的人物不同，每一关的宝箱位置跟法宝出现的种类也不一样。

2、各关卡过关后的总点数达到一定程度：

将各个关卡破关之后，玩家可以得到一定数量的总点数。只要玩家获得的总点数达到一定程度的话，随着玩家所走的路线不同，玩家也会取得各式各样的法宝。

3、跟GBA版"魔法封神"互连：

如果玩家在GBA版"魔法封神"当中以特定条件破关的话，那么玩家就可以将GBA版"魔法封神"跟GC版"战斗封神"拿来互连。虽然有点麻烦，但是这样的方法却可以拿到平常拿不到的珍贵法宝！

——卡在红龙处无法通过的风林

GBA 洛克人ZERO

游戏推荐度:8	秘技实用度:8

●ジャクソン取得方法

首先，玩家必须将ジャクソン以外的其他77个精灵收齐（可以成长的精灵必须把它的能力练到最满）、然后在"不使用任何精灵"的情况下将游戏全破一次，这样一来，当玩家经二次进行游戏时，玩家就可以拿到最后的精灵－－ジャクソン了。

●终极模式出现方法

将所有的精灵都收齐之后（包含ジャクソン），此时玩家只要再把游戏全破一次就可以使用"终极模式"了。在"终极模式"里，原本需要集气才能发动的特殊招式现在可以用输入指令的方式来使用哦！

——打不过去想摔GBA的风林

PS2 降魔默示录

游戏推荐度:5	秘技实用度:8

●隐藏人物

使用グレイ、ティナ、バドゥ、レイブラント其中1人将故事模式破关一次之后，"スケルトン"跟"リザードマン"就会出现。

●使用镜反角色（全模式共通）

在选择人物的时候，如果玩家按住SELECT然后再决定人物的话，那么该名人物的"利き腕"（拿武器的手）就会左右相反。

●人物颜色变更

在选择人物的时候如果按住L1、L2、R1、R2其中一颗按钮再决定的话，人物的颜色造型就会不一样。（L1是预设的标准色）

●追加"フルアタックモード"模式

使用アイリア将游戏全破之后，游戏就会追加"フルアタックモード"模式。

——被恶劣的操作搞得心烦的风林

GC 生化危机

游戏推荐度:10	秘技实用度:10

●全隐藏要素一览

1、ONCE AGAIN：可以选择"EASY"、"NORMAL"、"HARD"3种难易度(以"NORMAL"以上的难易度将游戏全破)。

2、REAL SURVIVAL：道具箱彼此不互通，瞄准必须自己控制(以NORMAL以上的难易度将游戏全破)。

3、INVISIBLE ENEMY：完全看不见敌人而且瞄准也必须自己控制（将REAL SURVIVAL模式全破、或者用"NORMAL"以上的难易度将吉尔篇跟克里斯篇全破）。

4、隐藏服装1(吉尔)：取得吉尔第1套的隐藏服装(全破吉尔第1次)。

5、隐藏服装2(吉尔)：取得吉尔第2套的隐藏服装(全破吉尔第2次)。

6、隐藏服装1(克里斯)：取得吉尔第1套的隐藏服装(全破克里斯第1次)。

7、隐藏服装2(克里斯)：取得吉尔第2套的隐藏服装(全破克里斯第2次)。

8、隐藏服装(克里斯＆吉尔)：取得所有的隐藏服装(将"INVISIBLE ENEMY"模式全破)。

9、子弹无限手枪：游戏一开始便持有子弹无限的3连发手枪(在5小时之内以"NORMAL"以上的难易度将游戏全破)。

10、弹数无限火箭炮：游戏一开始便持有弹数无限的火箭炮(在3小时之内以"NORMAL"以上的难易度将游戏全破)。

11、炸弹丧尸出现：洋馆内部开始出现身上绑炸弹的丧尸，只要玩家一攻击就会GAME OVER(用"NORMAL"以上的难度将吉尔篇跟克里斯篇全破)。

12、制作人的谈话跟服装的设定画集：可以观看游戏制作人、三上真司的谈话以及游戏服装的设定画集(将"INVISIBLE ENEMY"模式全破)。

——对11月21日非常期待的风林

PS2 勒芒24小时

游戏推荐度:7	秘技实用度:10

●开启隐藏要素

先进入Championship Mode，再输入以下密码：

全部赛道——SPEEDY

全部车辆——ACO

全部获胜——NUMBAT

勒芒MODE——WOMBAT

制作人名单——HEINEY

——对24小时长时间驾车感到难受的风林

PS2 午夜湾岸

游戏推荐度:6	秘技实用度:7

●隐藏体力槽

在Mission及Tuner Mission模式中出现对战者画面时，同时按下L1、R1、Select三键即可。

——没有午夜飚车感觉的风林

PS2 WRC

游戏推荐度:10	秘技实用度:10

●隐藏赛道

进入Extras中选择Secret，随后输入GIMME-BOUNS，即可得到六条隐藏赛道。

——认为这是RALLY最高境界的风林

PS2 DDRMAX·DDR6

游戏推荐度:6 秘技实用度:7

●隐藏歌曲的取得

《So In Love》——游戏结束或者完成 20 首歌

《Kind Lady》——完成 40 首歌

《True……》——完成 60 首歌

《Max 300》——完成 100 首歌

《Candy》——完成 200 首歌

——最新听上猫王的风林

GC 炸弹人时代

游戏推荐度:8 秘技实用度:9

●开启迷你游戏

完成游戏 LEVEL 4－3 后，在游戏的选项中就可以自由选择迷你游戏了。

●出现 Group A/B

完成 Normal Mode 模式后，在 Battle Mode 中，便可以选择 Group A 或 B 来进行游戏了。

●使用隐藏角色 MAX

在 Normal Mode 中收集所有雷电卡，在 Battle Mode 的选择角色画面中按下 Z 键，便可以使用 MAX 了。

●自由调整视点

在 Battle Mode 中，当画面出现 READY 字样时，可用 C 来调整视点。

——对本作感到亲切的风林

GC 蝙蝠侠·复仇

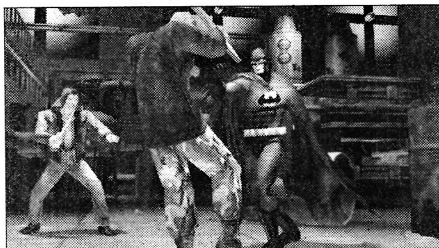
游戏推荐度:7 秘技实用度:8

●无限武器装备

1、无限 BATARANGS 与电子 BATARANGS：在标题画面顺序输入 L、R、Y、X，成功会有效果音。

2、取得所有 FMV：在标题画面顺序输入 L、L、X、X、Y、X、L、R，成功会有效果音。

——超级漫画英雄的重视 FANS 风林



XB 空中三角力量 2

游戏推荐度:7 秘技实用度:7

●隐藏 Mission 出现

在“天空之追击”中，只要击落 10 架以上的飞机来完成任务，就会出现隐藏 Mission。

——想去百慕大的风林

XB Project Gotham World Street Racer

游戏推荐度:8 秘技实用度:7

●隐藏车辆齐登场

VOLKSWAGENNEWBEETLERSI：取得 1000KUDOS

PANOZESPERANTE：取得 25000KUDOS

LOTUSEXIGE：取得 50000KUDOS

TVRTUSCAN：取得 75000KUDOS

PORSCHECARRERAGT：取得 100000KUDOS

FERRARIF50：取得 200000KUDOS

——总是想起 MSR 的风林

DC NBA 2K2

游戏推荐度:8 秘技实用度:9

●古怪密码

进入 OPTION 的 CODE 中输入以下密码可以得到相应球队。

ALIENBRAIN——怪兽球队

HELIUMBRAIN——大头模式

70SLIVE——DISCO FEVER

RADICAL——COOL LOOK

——想玩 GC 版的风林

PS2 武装生存者 3～恐龙危机

游戏推荐度:6 秘技实用度:7

●两个人一起享受

只要完成普通模式，即可在 EXTRA－GAME 模式中双人协力操作了。

——侏罗纪迷风林

PS2 盖盖乐

游戏推荐度:6 秘技实用度:6

●LIMITED 模式出现

在标题画面中输入 X、□、△、△、□、X 即可。

——对类似纸片的画面感到很新鲜的风林

GBA 胜利十一人 A

游戏推荐度:7 秘技实用度:8

●使用隐藏明星队

要使用隐藏明星队首先要使用欧洲、亚洲、美洲和非洲的任意一支球队在世界杯模式下夺得世界杯，每使用一支可出现所在洲的超级明星队，只有当四个洲的所有明星队出现后才会出现世界明星队，前后共五支隐藏队。没有难度限制。

●快速入球法

在一般难度下，进球犹如探索取物，而在 4.5 级难度下就不那么容易了，极易被抢断。在这里我介绍一招快速入球法。在对手进攻时，会全压入我方的半场，这时如果我方球员将球得到，迅速将球传至中场，得球后直接射门（这里有两点注意①球员必须在我方半场②必须将球射向球门方向）。这时守门员会直接出击，球反弹草地，直接弹过守门员头顶，滚入球门。

——福建 余智敏

GBA 恶魔城～白夜的协奏曲

游戏推荐度:8 秘技实用度:8

●快速赚钱

在大理石廊下的左边，Entrance 的左上角，也就是这个地图的最左上角有一传送点，传送点下面有一房间，在这房间的左边有一蜡烛，打掉蜡烛可得 400 元，然后进入房间再出来 400 元……如此反复可快速赚钱买各种道具了，一旦有了大量的回复剂后，什么 BOSS 都能搞定，主表里均可。

●几种特殊道具的作用和取得方法

1. むけんのシューズ（＄12000）：表城，上述秘技传送点的下一个传送点（即在左上角传送点进行本城传送，在传送点按下键即可到达）的对面会有商人登场，向其购买。需 LV50 以上。

2. たいようのよろい和つきのよろい（太阳铠和月亮铠）：在表城穿太阳铠，在里城穿月光铠可发现这两件铠甲的真正防御力有 80。

3. レアソンガ：敌人掉落道具的几率增加。

4. マジカルアーマー：在（表??）城的城门口刚进来的地方有一处有向上的通路，只不过需要ふんさいブーツ（粉碎亡鞋）踢破在上面可得到。作用：MP 消耗减半。

5. レビテーションブーツ：和万有引力相反的鞋子，在 NO.96 号敌人バイクマスター身上可打出，作用是在空中漂浮。还有许多强力防具能从敌人身上打出，如 NO.93 すけるトン的いにしえのローブ DEF＋48，INT＋10 等，不再一一列举。

——浙江 钱斯佳

GB 狂热节拍

游戏推荐度:6 秘技实用度:8

●隐藏歌曲

进入游戏后选择 Pass word，输入 KOBEBEEF，可在 Free 模式中出现五首隐藏曲目。其中一首居然是合金装备片头曲。

输入 KCEK 或者 KONAMI，Free 模式中所有曲目均变为 DJ－Battle（新手入门练习）。

另外打出满分或刚好达到红线过关都可得到奖励分，研究如何刚好以“擦边”的成绩过关，得到奖励分也是很有趣的。这样可获得超过满分的成绩。如：在 classic 了这一曲中，在柱状条已满的前提下，当最后两个音符落下时，对着它空按 6 次键，造成 Poor 减低柱状条至红线以下，然后准确按到这两个音符，用 2 个 Great 把柱状条正好加到达红线的过关条件。如此，就可获奖励分。

——安徽 金晨

PS2 最终幻想 10

游戏推荐度:9 秘技实用度:8

●召唤兽用心棒斩魔刀的必出方法

首先尤娜和阿龙要拥有最终武器月轮和土星，当尤娜的 OVER－DRIVE 槽满的时候用（マスター召唤）召唤出用心棒，给钱的数目要和用心棒的 HP 相等，如：用心棒的 HP＝10245 钱的数目就是 10245，这样对付训练场的原创怪物和隐之召唤兽就会很轻松了，建议玩家在去训练场挑战怪物的时候先将尤娜的必杀槽加满，用普通召唤无法使出此秘技。

注：打相同的怪兽只能成功一次，下次再打的时候钱要翻倍，如用心棒的 HP 为 10245 钱数就是 20490 以此类推。

——内蒙古 韩华

重在参与，重在发现，
请投来自己的游戏心得与偏方。

龙哥热线



八月随想

●顶点

玩到了"玛莉"，心中的石头落了地。虽然自己接的是别人的记录，但因为省去了大量探索时间，只把心思用到 ACT 上来，倒也颇为自在——有不会打的，天语就请教别人，层次提升较快。

老实说，我们在游戏中观察更多的是画面的处理和物体的动作。绝不是为打而打、盲目乱打。哪怕有一百二十颗 SUNSHINE 在捣鬼，我们也不在乎，毕竟对于玛莉有一种极为特殊的感情，必须细品才行。(此作开机一声金币"顶叮"，暗示天语乃是本当任天堂迷，久违了)

然而就当这一切变为现实的时候，天语发现，原来任天堂比迪斯尼要厉害得多。

阳光玛莉，天语人生第三款超级游戏(仅次于 GGB 和莎木)。希望你也能喜欢。阳光玛莉虽然还有欠完美(这话还真得两说着)，但意义却重大。

●日本玩家期待 VF4Ev 就像盼过春节，其对世嘉出品之街机游戏的执着就像信徒之于教父

较之 PS2 版移植的 C 版 VF4，VF4E 大大地进化了。现在天语再看 C 版，简直是越看越别扭、越反感，C 版的水平确实相当低，发誓不再玩。

进化版的角色更加的干练老辣，这种扮酷，是建立在多年以来角色无比朴素的基础之上的，因此，对于玩家的冲击力相当大，特别是 VF 迷。

结城晶有了胡子茬儿，注意是"茬儿"(又称：贝克汉姆型)。其他的，像 WOLF 改为平头板寸，陈佩愈发秀气漂亮文静。所有人发型皆变，尤以雷飞最强，他是"金毛狮王"陆逊那样的发型。

系统面，更加完善，不愧为 4.9 版 VF。雷飞被强化得厉害，招式无比飘逸。大部角色 POW↑。

最值得一提的是场景，此番全部暗景，大幅突出 16 点硬光，角色 MOTION 超 High。哭死中……

龙哥热线 头版头条

DOA 和意大利队

特约撰稿人 吕宁

说 DOA 系列是性感游戏并不过分。看它的消费群定位就知道了——虽然 TECMO 的技术力确实从土星时代就已经被人称道，但是 DOA3 里 MM 们越来越低的领口就能说明一切。与 VF 日益精进的打击判定和严密度相比，DOA 最能说是进步的，恐怕只有画面了。引用某人的话："如果把 DOA 里的男性和女性角色数量换一下，这个游戏能否生存都是问题。"嗯，值得考虑。

而说意大利是性感足球，可能有点过头——不过我没有贬低它的意思。请理解我当时的心情——也许是因为意大利男人天生充满魅力，也许是因为意大利国家队的比赛服很显身材，反正当那天意大利和韩国比赛的时候，只要意大利人一拿球，我住的寝室旁边的女生楼便像"莱昂纳多迪卡噗里奥"造访一般，回荡着发×一样的尖叫。我当时的第一反应是想在窗玻璃上贴上米字形的胶带，以免碎玻璃飞溅伤人。

所以，DOA 和意大利足球，去死吧。

很抱歉，我知道这样很对不起那些真正喜欢意大利足球的球迷们。但是在这次残酷如游戏业界血腥争夺战的世界杯上，欧洲性感足球正有意无意地扮演了一回索尼式的角色。正如同包装这次世界杯主题歌的公司(再次抱歉。我根本没想记住这个歌的名字，也不会去试图回忆它)。虽然风林在第二天便穿上了湛蓝如同深海一样的 T 恤来纪念……

我无法否认意大利人的技战术素养和球员的实力——这是事实，如同无法否认索尼"完善"的市场营销策略和 PS 系列的市场占有率——这也是事实。但是就像 PS 游戏的 CG 吸引了无数从前从不玩游戏的人一样，意大利人俊美的外表和蓝色紧身装，无疑是高分贝尖叫的祸首——虽然意大利人的本意并非如此。如果他们获得冠军，在某些人的眼里也会变成"性感的胜利"，而不是什么技战术方面的原因。同理，如果小贝长得不像"莱昂纳多迪卡噗里奥"……

即使她们每天也都谈论着足球，其热情不亚于以往谈论的减价服装和麦当劳的优惠券。这样的，连"伪非球迷/玩家"都算不上的人，不仅不配成为支持者，而且几乎是对足球或游戏的侮辱了。因为他们/她们，虽占据着多数的位置，却不能支撑起足球或游戏的大梁。一句概括的话，这样的人去喜欢足球或游戏，对足球和游戏究竟是好事还是坏事？

让我感到欣慰的是，韩国人近乎疯狂的拼抢和奔跑，以及钢铁般的意志力，不仅摧垮了发×般的尖叫，而且让我想到了世嘉。因为即使把裁判换成米卢，中国对意大利的结果也仍然会是筛子，无论赛前的宣传多么富有挑逗性和鼓舞人心。同样可以证明，如今(包括将来)中国游戏业的下场。

当我听到央视"我爱世界杯"女主持人对身在韩国采访的女记者所说的第一句话——"你今天好漂亮"的时候，当我回想起上次所说，在中泰之战赛场边巧笑嫣然的足球宝贝们的时候，我庆幸。

起码阻挡住硬派执着如世嘉的韩国人的脚步的，是同样硬派执着的日耳曼人呀。

来信、来 QQ 询问的问题集中汇报

●咨询 EAFLASH 的读者非常多

最近排版工作量较大，一时无法对大家的信件和 QQ 逐一详细解答，这里对各位表示歉意。不过大家不要着急，现在天语还在研究 EZFLASH，并努力实现它的一些扩展功能，以后我们还会谈到它的。

烧录卡对于那些 GBA 烧友来说，的确是必需品。上期测评得到了好评，天语一定再接再励！

●电软的各位大大 Hello！

救命啊！本人家住上海。某友近日购买 PS2，本欲购 30006R 型，但 BOSS 告诉他应购 30001 型，原因是 30006R 机加装完美直读(也可能是"美赛亚")后对 D9 规格 DVD 辨认不能。因此 30001 比 30006R 还要贵 50 元。由于目前世面上 30001 型机多为二手翻新机，应该十分便宜？！就算是新机加直读 30001 最多是和 30006R 同价(根据全国各地报价情况)。请问是否"30006R 机加装完美直读(也可能是"美赛亚")后对 D9 规格 DVD 辨认不能"一事属实？(吾机乃 30006R，慌——啊！)这关系到全国所有 30006R＋完美直读用户直接利益，请务必抽时间来给予解答。不然的话，贵编辑部可能会从全国各地收到成分不明的白色粉末！　　(六阵雨 敬上)

D9 格式的 PS2 用 DVD 现在非常之少。以后也不会多。还有，300006 的直读好像不是 MESSIAH。虽然直读种类非常多，但是所谓这些完美直读依我说一个也不完美。改机麻烦，使用上也未必圆满。AR2 呢，也一样麻烦，但谁让我们非要用直读不可呢？天语就决定不加直读。



●天师：

你好！废话少说！噩梦发生在7月29号那天……

我将刚以高价入手的pso.ver2接到线上。正玩间，人物突然处于半死机的状态。此时，不能说话，但可以看见队友说话，身上朋友给的超级装备全无。

无奈，下线后从新接驳，此时，原来建立的11级人物已经不在了，而是一个200级的！！！

没有经验的我，在高等级的诱惑下……（不想再说了……）等我发现这个200级的人物无法接入上线时，已经迟了……

后来请教高手，说这是被黑客黑了，和我当时猜的没错！被黑的时候，屏幕上有两行字：dc1998（我的梦幻之星中的名字）you are facked by TG!

我是在USA的ship上玩的，原来知情的人都不在这上面玩，USA的ship上黑客极多，大家都在JP的ship上玩哎……我的梦幻之星玩了不到1天就被……。请大家不要到USA的ship上玩，如果不幸被黑，要立刻删档，不要试图用那个未知档案（名字和id都是问号）。否则后果不堪设想……

至于预防，目前还没有好的办法…… 只有和信的过的朋友一起玩。而且在自建的网络上加密码（汗～），其他的办法探索中……有消息我会立刻发给各位朋友的。

由于本人水平有限，疏漏错误之处，还望各路高手指点。（*^O^*） (dc1998)

天师：

没忘我吧！最近得高手指点，终于得到了梦幻之星ver2防黑客的完全之策了!!! 哇哈哈哈（汗……此人为PSO.ver2已达到疯狂的地步了……危险）

好了，方法如下：原理是备份一个PSO.ver2的记录，由于PSO.ver2.的记录涉及到人物资料，所以不能用普通的方法COPY。

1. 在市面上找一款叫code breaker的金手指，应该不难找。此金手指很怪，只能修改正版游戏，盗版统统不吃。而且，这也是唯一能修改PSO.ver2的金手指。实在找不到就找这个网站邮购：dconline.yeah.net

2. 好，现在登入www.cmgsccc.com（英国最大的金手指网站？）点击dreamcast（在网页左下方）

3. 进去后，在正上方点击你要修改的游戏名称的首字母，例如Phantasy Star Online就点p咯……

4. 进入后依据版本找到你需要的梦幻之星密码，我的是日版。找到备份密码，如下：

13B7D135
40707044
1A0C1695
00000018
1AA41694
00000008
1AD41694
00000018

抄下来。

5. 放入code breaker。将此密码，写入并保存。（注意金手指记录不能和原梦幻之星的记录存在一起，否则不能load……）

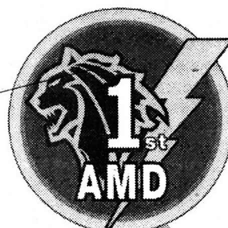
6，按提示放如正版碟，在offline中换上你要寸入的记忆卡，然后out，save就可以了。

(dc1998)

天语：PSO玩家最近好像又多了起来。



这是个上海玩家——世嘉续梦人。他暂无PS2，为了GGB他只能到游戏专卖店中去打。天很热，包PS2是五元每小时，正版GGB。左面手持PS2版VF的是店小二。右为受难者，手持GGB。



●龙哥：你好

我有一个关于DC方面的问题。我的DC是用VGA接在彩显上玩的，可是用引导盘却引导不出来（引导盘没有问题）。有没有一款引导盘可以在VGA上用的吗？（天津 宋毅）

有这种盘。引导时彩显黑屏，但你照引就可以引出来。我亲自用过，因此肯定有这种VGA引盘。

●您好：

我发现用ps2 30006r播第五区的ddvd，成功率很低，经常显示“no data”，但间中也有一两次行。请问如很解决？（林典达）

光头差劲造成的。暂时不要看DVD了。

●小编们好！

有个问题要问龙哥！（总觉得龙哥好象早就不在了，因为他是个爱出风头的人，现在好象消声匿迹了．现在到底是谁负责，不会又是哪个光头吧！）回到正题，看到前几期有许多玩友问了关于GBA卡的记忆问题，我也是同样的问题．我的卡的电池是焊死的，BOSS说换不了的，也就是说卡报废了！你有没有什么解决方法??? 不要像前几期那样告诉我GBA卡的电池可以用2年，不用换，可是的确没电了！你要不说就给我等着，我这可不是威胁你!!!（答：正版卡能换电池）

出掌上通的人实在太伟大了，应该给他个奖！就是既然叫掌上通就不应该有PS2的内容！对了还有件事问你，我应该不是全国第一个把GBA掉进厕所的人吧？ (7℃)

●uni41你好：

我是第一次写电子邮件，我有几个DC的问题想请教你，请你帮我解答。

我的DC买了快8个月了，是欧版机，780元买的。最近使用有一部分碟读不出来了，是放进机器里根本就不转。我一开始还以为是光头脏了于是我就擦了擦光头，可是擦完后还是读不出来。我就把机器打开想除一除尘，可是打开后发现机器内部不是很脏，我就随便看了看。发现一块儿芯片上面贴着一个标贴，上面写着MADE IN CHINA的字样，这是否意味着我的这台DC是国内组装机。还有，我今天在玩游戏的时候没有任何图象，机器的灯还亮着，我重复了好几次才恢复正常，请您告诉我这是什么原因？

真是不好意思，一下问了这么多的问题，在这里我要说一声谢谢您，请您一定要帮我解答。

祝电软越办越好。 (小猛)

这只能用“光头完蛋论”来解释。因为天语的DC已经无故烧毁。本部的国产组装换壳DC也早已不能使用。一定是破光头的事儿。看来，说PS2光头很“皮实”已经成为一个得到大众认可的事。

闲聊●GUN、司机、机师、NT

1、天语热爱的游戏，有很多都是带着GUN字头的。比如GUNGRIFFON、GUNBIRD、GUNGRAVE等。世嘉也做了一个叫GUNVALKYRIE的。这种称呼现在已经流行开来。

2、赛车游戏需要一个好司机，RAC游戏一个很重要的特征是车体上必须带有“号码”，如果一款标榜RAC类型的游戏，其车体却没有号码儿，则此游戏八成还有其他看点，或不能算是赛车游戏。

3、火车司机、巴士司机可以算做机师了。并非纯竞速。飞机驾驶员也是一样。近来机体游戏较多，甚至光武一类也登场了，真宫寺是“机师”？

4、高达里面安排了NT这种说法。樱大战里的少女们也有灵力，还有大神队长。但是近未来背景的GG系列，游戏主角是普通人，绝非NT。

●龙哥你好

小弟近日购进GBA一台，现有几个小问题望解答：如何有效的擦拭GBA的屏幕？我在更换镜片时不慎有少量灰尘落到GBA的液晶显示屏是上，请问能否擦去？多谢了。还有贵刊能否赠送一些书签之类的东东呢？（上帝有话要说）

1、不擦。2、什么更换镜片？你带眼镜？3、能。

●天师好！刚消化完你那篇“按键的乐趣”，写了有点偏题的赏后感……

现在游戏真的失去了很多乐趣！13年前连街机摇杆都碰不着的我，每天坐在卖币台上看别人玩，那时才5岁，感谢上帝让我选择了这条路！逐渐长大了，玩的游戏多了，随着技术的提高，画面也不断的突破，可很多游戏的本质却不知所踪了。人类是容易被外表所迷惑的动物，而很不幸的我也是这种动物，但也只有人类这种动物才能享受游戏带来的乐趣。很幸运的，我是这种动物，现在的我在幸运与不幸中挣扎，在游戏中挣扎，不知道经过了多久，渐渐地我忘了些东西，慢慢地我也接受了些东西，“享受”着画面带来的“乐趣”。直到前不久下载了几个以前最喜欢的FC游戏玩，但带给我的只有痛苦，选择的痛苦！左边的恶魔说“这么差的游戏就不要玩了”，右边的天使说“你忘记它从前带给你的乐趣了？”。无论过了多久还是没有答案，我只有放下手柄，因为已经没玩下去的勇气了……

虽然我的年纪不大，可玩龄不比别人短，从当初游戏性至上到现在的画面无敌，从前落后的技术能使我无比快乐，现在只有那几个游戏能使我提起兴趣，是我的要求太高了吗？如果能让我找回从前的快乐，我宁愿不要现在的一切，但真的是因为画面的关系吗？现在的游戏是因为重视了画面而轻视了内容，还是画面只是为了掩盖没内涵的游戏？我不知道！我只知道现在的我就像很多玩家一样，本能的追求画面，也像沾上毒品似的无法在失去画面外存活……

最近玩了DC的PSO，找回了久违的心灵震撼，虽然由于缺铁无法ONLINE，我也已经很幸福很满足，唯一担心的就是心爱的蚊香每天高温工作7小时会真的点着。顺便问一下你们还需要这游戏的心得或什么？需要什么或不需要什么都请麻烦回EM告之！ ——白乌鸦

天语（唱）：终究有一天你会明白我~!!!

●龙哥：

你好，首先感谢你在第8期《电软》的“龙哥热线”中回答了我有关PS2出仓会响的问题。其实当我拿到第8期《电软》时，我已较圆满地解决了出仓的问题。希望通过《电软》介绍给所有被出仓所烦恼的玩家。具体方法如下：

拆下机壳，打开光驱盖（看《电软》的玩家应该都会做），接着可以看到出仓左下角有两颗螺丝（如图所示），松一下这两颗螺丝，直到出仓不响为止。注意不要松过头，不然出仓会微抖。这样做后，一切OK，我的出仓再也不响了，而且不用再上润滑油。

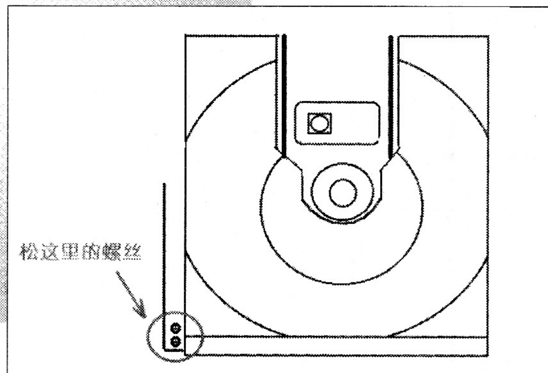
其时这个方法不是我想出的，而是到网上寻求到的，在此向广大玩家强烈推荐WWW.JDGAME.COM这个网站，这是一个留言式的网站，里面涵盖了几乎所有机种，所有热门游戏的讨论。你可以看别人的留言，并参与讨论，或自己撰写话题，让别人来帮你回答。我就是在论坛上问了出仓响的问题，有很多玩友帮我出谋划策。在此要特别感谢一位网名为FEEL125的玩家，我的问题就是他帮解决的。另外，他还给了我一些维修方法，在此将他的原文介绍给大家（希望不会侵犯FEEL125兄的著作权，笑）：

“看看这个啦：

最近看到好多玩友的光头玩不了DDVD了，本人PS2用了8个月也有这种问题！为此光头换了2次（一共用了220！有办法吧！）！加上自己把PS2打开不下100次！所谓久病成良医！我感觉完全可以不换哪2次光头！总结了几条关于光区和光头的问题！（见笑）

A：读不了DDVD！

1：光头脏了！办法：洗（注：上下光头）



2：光头的高度过高！办法：调白色的齿轮（打开光区盖就能看到）

3：光头斜了！办法：不太好办！（千万别动光头正面的锣帽！动了就不好复原）

B：托盘

1：出盘有咯噶咯噶声！办法：好办！！！松松光区左下方的两颗锣帽（我只要了一颗！还很松）出仓顺着了！

2：开机就听见咯噶咯噶声（没出仓的情况下）！办法：给光头的运动轴上油！

另外要说的是不要太相信BOSS和修机的人！PS2对他们来说也是新事物！很多问题他们也不是在行！动不动就叫你换（这种修法谁不会？）！我的PS2的问题有好多都是我自己想到是什么问题的（不过在BOSS那看开机、洗光头、N次！我才能自如且放心大胆地自修PS2！）！”

大家如果有什么机器方面或游戏方面的问题，可以到上述的网站询问，那有很多热心人的，应该会给你一个满意的答复。

最后，祝大家打机爽，祝龙兄工作顺利。

云南昆明 赖学伟 2002.8.3

●天师：看电软5年有余，这是第一次去信。

GTA这游戏我已爆机，使用自动档且赛道全金。用车为TOYOTA的MR2－SW20，属于天师说的“一概不问”车辆。其实此车性能的确一般，只是我在初期选车时注重TOP SPEED，所以将它纳入，后来用惯了也就懒的再换，好车还有很多，以后再尝试。仔细看了天师在2001年9期电软上写的研究后，庆幸还好自己用的是AT，要是换MT不非得累死。我以为，用MT才有感觉的RAC非SEGA产品莫属，其他赛车一律用AT就好，否则是给自己找麻烦，还累了两个食指。GT（PS）的功夫也是不够，此游戏改造车体的设定，在我看来完全多余，无需改车，买到三菱那辆GTO LM Edition后就可以当成RR来开了，此车一旦甩尾弯道通吃，而且不易打滑，速度够酷，要驾驭它轻而易举。比起改出来的只有速度没有抓地力的车要好太多。以上是我的拙见，请天师批评。

还有你们那个风林，最近是咋地了？几天前给他的信到现在还没回??是不是忙过头了???风林说过“EMAIL来信必复”，不可食言啊。望天师转告。如果他还是没反应，有些问题就问你得了。电软编辑的笔名混乱！ （新疆 VOODOO）

我完全同意你对PS系列GT赛车的意见。本刊编辑笔名混乱，其实你细看看，就那么三四个人，变来变去也就我们在瞎鼓捣而已。你细细看，许多你根本看不出的化名其实都是我们自己。

●龙老大好久不见了，上次给你写信已是98年的事了： （某读者E妹）

我早先买了1台PS2 15000型的，当时不明白发现只能玩D版的CD，却不能玩D版DVD，买的时候带一张PS2的系统盘用它引导，你说15000型用AR2有戏吗？不追求完美。还有，小弟我于6月29日入手X－BOX一台限定版3180大洋，是否大头？用过后痛哭流涕。与我心中的幻想大相径庭，画面虽无敌，但游戏并不好玩而且能买到的游戏太少了，并且接上附带的分量端子线画面还有闪烁，但不太明显，请问这是何故？一下子问了不少希望，不要把老大累坏了。

AR2是需要改机的，30000型最适。XBOX不好？我看不见得吧？3180元稍微有点贵，但你千万别卖，你的机器非常珍贵。你们家电视啥牌子的？逐行吗？逐行肯定闪少，变频75Hz最佳。不要怨这怨那，怨就怨咱们没有给XBOX配上好器材。

●龙哥好，第一次写信给GS。我的PS2为30000型，加的是弥塞亚直读。虽说是30000型，但界面和操作都是美版的。我从济南背回家的，我家在青海，二千多公里不容易啊。可是到家第二天有的DVD－ROM就都不出来了，第四天一张DVD也不读了，只好天天玩WE6了。但好景不长，第七天连CD－ROM也读不出来了，放音乐CD进去也不读，叫别人看了一下，他说我的PS2光头竟然没有激光放出，要继续玩就换光头。可我才玩了一周啊，每天开机不过4小时，4×7＝28。28小时换光头，绝无仅有的吧？龙哥情况就是这样，你可要帮帮我啊！（BENNY）

正常，本部的PS2症状和你一样。光头废了。

游戏·点评 gamebar

责编/宇部

幻想水浒传 3

机种:PS2　厂商:KONAMI　类型:RPG　媒体:DVD－ROM



"幻想水浒传"是PS系主机的黎明时期最为重头的RPG系列之一，尽管不足以被划入超大作之外，但凭借其独特的魅力，在日本和我国都是很有人气的。由于对"幻水1"和"幻水2"都曾捧场，而且非常欣赏(只可惜玩的都是D版)，这令笔者没有任何理由错过出现在PS2上的"幻水3"。在发售日当天我第一时间去抢购了一套Z版。兴奋地开机一试，当即被片头曲给征服，以后逢玩此作必将片头曲完完整整听完才进入游戏。

深入游戏后，笔者不得不感叹本作剧情的宏大。制作者首次在系列中运用三主角(其实他们都不是主角)系统，呈现在玩家面前的，是三个身份，年龄，性别，立场都完全不同的主人公，最初根本不知谁到底才是主角。我们只好老老实实地去逐步完成他们的故事。这样做也有利有弊:一方面，玩家能从不同的视点和角度去体验本作宏大的剧情，是为利也。另一方面，对于没有耐性的玩家来说，经常要从三位角色中跳来跳去发展剧情，未免心生厌烦，而且剧情确实也因此显得拖沓，冗长，是为弊也。

接着谈谈本作的画面。虽说"幻水3"变成了全3D，但实在不可能给我们带来丝毫惊喜。对于机能已经几乎被挖尽的PS2，对于它的画面能达到什么程度，我们都心中有数…

玩"幻水"最关心的当然是寻找108星，集齐108名个性各异，职业不同的"仲间"一直都是FANS的爆机动力之源。本作108星的加入，总体来说难度不大，与二代比有很大进步(二代108星可是有二十二人是来自一代!)。不过，地杰星之位还是如笔者所料，再次被相貌妖艳，打扮性感的ジーソ牢牢占据。(笑!)

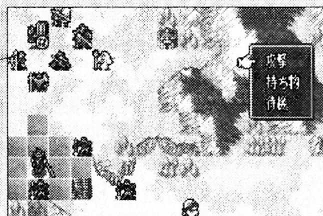
本作另外的优点非读盘速度快莫属，其读盘速度实在无可挑剔!再次享受集齐108星，共同完成聚义大业的乐趣吧!

——广州　朱汝聪

角　色:9	操作性:9
画　面:8	创　意:9
音　乐:10	移植度:——
情　节:9	总评价:9
游戏时间:约100小时	

火炎纹章～封印之剑

机种:GBA　厂商:NINTENDO　类型:SRPG　媒体:卡带



经历了去年暑期《马里奥赛车A》和《黄金太阳》，还有寒假的《马里奥A2》的洗礼之后，任天堂总算是十年磨一剑，再次于日本3月末的黄金周里亮出了这张GBA的王牌。无论是新手还是纹章系列的忠实FANS，都绝对会不约而同地对这款游戏竖起大姆指。

游戏的系统相当出色，整部游戏玩转在玩家的手里就有如行云流水一般，毫无拖沓冗长之处，让人深深沉迷于此。游戏行进的过程更是干净利落，爽快地杀敌，按自己的思考方式去率领大军征讨敌人。魔法和会心一击甚是养眼，这种似是而非的"光源"效果多是由《黄金太阳》那里借鉴而来的。

人设依然是继承了历代作品的风格，俊美的男主人公们和绝美的女主人公们，个性也在大魄力的头像半身对话中感受到很多。而一向以音乐著称的FE系列此次也大发神威，戴上耳机细细去享受《封印之剑》，搞不好真会有人为此卯足了劲去买原声CD的。唯一不足的恐怕就是没有人语配音了，作为一台32Bit的主机，这多少有些让人失望，但想想以卡带做为媒体的话，心中多少也算平稳了些。相对于其它S·RPG来说，本作的难度还是有些偏难了点，尤其是对于追求完美的玩家来说。这也是S·RPG里笔者更倾向于《光明力量》的原因，至少它的难度是谁都可以玩得开心的!

不知《封》能否超越《马里奥赛车A》号称的"GBA最高销量作品"之称号呢?

——长春　LENY

角　色:9.5	操作性:9.5
画　面:9	创　意:8.5
音　乐:10	移植度:——
情　节:9	总评价:9.25
游戏时间:∞	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

超级机器人大战 R

机种:GBA 厂商:班普雷斯特 类型:SLG 媒体:卡带



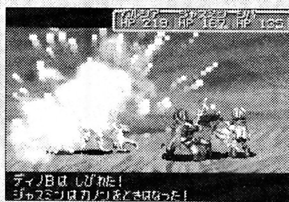
其实在买了《机战 A》的朋友应该都会知道，随卡带的那张回执单的用意－－就是试探玩家对续作的期待。一年过去了,终于让我们盼来了新的"战争"。手里捧着用血汗钱换来的卡带，心中只有一个念头－－赶快游戏!

插卡开机,果真不愧是斑普雷斯特,游戏居然进化到如此的地步,要说超越PS绝对是没有人有异议的。先不说加入的新作品，单是在原由系统和画面的调整就让人耳目一新。首先，这回超强的NT机师们也可以合体攻击了,而且所用的武器也更加的多样化了。对于援互攻击和防御，这回也可以随意的选择机体和武器了，不过就是不是所有机师都会援互了。另外就是增加了开关战斗画面和随时记忆进度这很体贴的系统，还有通关后存档居然可以有4个，哈哈……画面方面是前所未有的，首先高达的MEGA光线武器变的魄力十足，有种看了就过瘾的感觉。合体攻击也很多都重新制作，让人一点也看不出斑普雷斯特有在偷懒。总之,不买原版就会后悔,不玩此作就更要后悔的。 ——董国锋

角　色: 9.5	操作性: 9
画　面: 9	创　意: 10
音　乐: 8.5	移植度: ——
情　节: 10	总评价: 9.5
游戏时间:不明	

黄金的太阳 2～失去的时代

机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:RPG 媒体:卡带



在GBA超强作黄金太阳1发售之后不到一年的时间里，老铺任天堂在不声不响中发售了黄金太阳2,许多玩家都没有注意到。这次的《黄2》完全系统地继承了《黄1》,在一代中的系统设计和精致的谜题,还有养眼的精灵召唤,使玩家想起在一代中奋斗的情形。与一代相比,二代还加入了许多新要素,在游戏开始前，能通过密码通讯完成完美一代!(完全的金手指啊!)在游戏中,加入了许多新的魔法抛绳,打柱,控掘等,而且在战斗中魔法的使用也更养眼了。最引人的，还要算通过阅读石碑来学会不同属性精灵的召唤魔法,绝对会征服所有的玩家。还有众多隐藏迷宫呢!

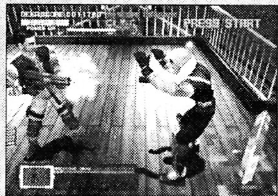
要说到二代与一代的联系，任天堂可算是下了功夫的，到游戏后期一代四主角的加入让玩家对此游戏欲罢不能，还能驾驶魔船随心所欲地在海上驰骋。在音效和情节上与一代相比有过之而无不及。对GBA每一个键的应用都发挥到了淋漓尽致的地步!(汗)全游戏的流程也超过了一代的一倍之多，使玩家在这个署假中再也不会有"寂寞"的感觉了。

通关后的通关记录使我们更加期待《黄3》的发售。 ——浙江 程磊

角　色: 9.5	操作性: 9
画　面: 10	创　意: 9
音　乐: 8.5	移植度: ——
情　节: 9.5	总评价: 9.5
游戏时间:30小时左右	

快打刑事 2(ダイナマイト刑事 2)

机种:DC 厂商:SEGA 类型:ACT 媒体:GD－ROM



近来无事，从朋友那抬回一DC,看到这款刑事2，画面实在是太不长进了!人物建模更是粗的没法看，根本就是在浪费DC的机能。而且,刚刚才玩的维罗尼卡，这反差大到让人难以承受。

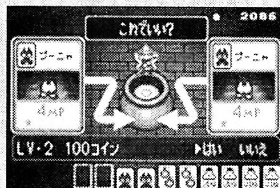
但就凭着SEGA四字，还是勉强按下了START,随便选了个女主角(个人偏好)就开打了。但随之"按键的快感"油然而生,一坐就是两个小时没停手。快节奏正是SEGA的一贯风格。不管你爱不爱玩,只要胆敢START,必被谋杀掉N小时时间。本作除了画面对不起观众以外(笑)，和一代相比各方面均强化很多，必杀技更是达到了轻量级WWF的暴力强度，有些投技打的人头皮发麻。在系统方面,引入了加攻击力的P道具和加速度的S道具。攻击道具更是多如牛毛，除去一般的手枪机枪火箭炮等常规武器外。胡椒粉蛋糕等食品也纳入可利用行列，可谓是大杂耍。本作的世界观不再是以真实为主,加入了不少非实际的东西,除了总BOSS的超能力外,更出现一干怪物级的敌人,如超级章鱼怪、原始人等。而比较搞笑的地方就是敌方小兵变态的抗击打能力了，笔者就碰上过三炮火箭外加两炮原子能都没打死的普通小兵。奇哉，闯家们，别老死盯着PS2呀，DC的游戏可不差到哪去。

——南昌 严俊

角　色: 8	操作性: 9
画　面: 6	创　意: 8
音　乐: 8	移植度: 8
情　节: 6	总评价: 7.5
游戏时间:2小时	

怪物之门(モンスターゲート)

机种:GBA 厂商:KONAMI 类型:RPG 媒体:卡带

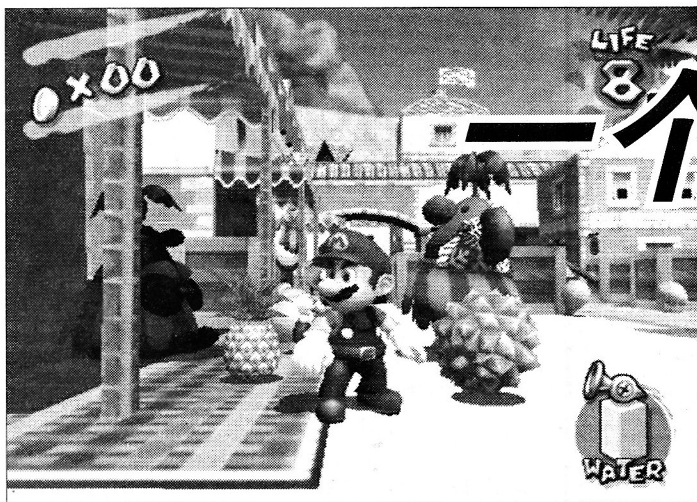


本作应属于不可思议迷宫系列的延伸作品。以迷宫系列为主框架，并集合了光明之魂A的特点。本作共有五种初始职业，主人公性别也可选择。并可四人联机对战。

虽然是迷宫冒险游戏，但其剧情还说过得去。主要是要赖于多达五种的职业。每个职业的故事都是不同的。也就是说要完美通关得打穿五次才行,无形中又增加了游戏的耐玩度。这也正借鉴了光明之魂A的地方。迷宫系列的作品历来以高难度著称,这正是游戏性的保证。但也是比较有争议的方面。本作在难度方面则是落了俗套(笑)。有易中难三档难度选择。但真玩起来不选最高难度必定索然无味。故笔者以为,这样的设定有点多余。系统方面还是迷宫系列的老样子,但也做了不少人性化的革新。比如随机断电记录和地图缩放,都是很体贴玩家的设计。另外召唤怪物仲间作战也有点新意。

本作的缺点也很明显，主要是游戏整体设计的比较单调，让人提不起太大的兴趣玩下去。其实这也是"新"作比较吃亏的地方。人家特鲁内克系列从主角到怪物都是明星级的。所以,在角色本身没有吸引力的情况下,一味的迷宫迷宫,乏味也就成为自然了。 ——南昌 严俊

角　色: 6	操作性: 7
画　面: 8	创　意: 7
音　乐: 7	移植度: ——
情　节: 7	总评价: 7
游戏时间:2小时	



一个人的游戏

在祛除了血腥、火暴、打杀的内容后（个人觉得论起最强感官刺激的动作游戏还是XB上的女神，那些怪物可真恶心啊……），终于在MARIO前体会到了动作游戏到底应该带给我什么，让我们了解什么。起初的那几天，一坐就是一天，后来对自己的耐心也颇为惊讶，没想到这么“单纯”的动作游戏还能够令我如此投入……

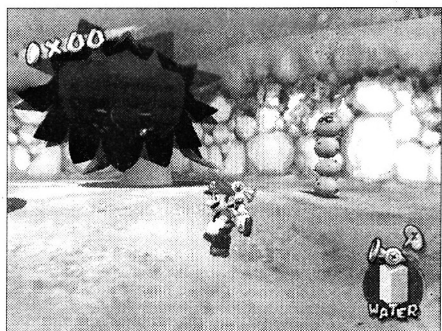
风林：现在距“MARIO SUNSHINE”发售已经三周了，相信天师也趁机在家下了苦功吧？

天师：唉，别提了。打这游戏我还真有点缺乏耐心，总想快攻硬闯，当然结果不是特别令人满意。这游戏太大了。许多地方我都感到苦手，看来不下功夫是不行的。（笑）

风林：总是练习VF当然腾不出时间来（笑）。说到我呢，虽然早早穿版，不过几乎每天都还有玩，并且都有新鲜的发现，越发的感到本作的乐趣是多方面的，绝不仅仅是“闯关”而已。想来这也是近几年玩得最投入的动作游戏呢！

天师：你已经109个SUNSHINE了，我却才56个。虽然我对“搜集”可以说是完全没有兴趣，但此作在搜集过程中却还有比较高的动作性，为此我也很头疼呢！打这游戏我常常失去信心，但时而又被精美的画面和细腻的动作以及爆笑的情节所折服。我就非常欣赏游戏中“村庄”那关，我认为那是究极，在此请允许我对NGC的性能致敬。这是个带有解谜要素的ACT游戏，我看，若非详细研究个把月是不可能对如此庞大的游戏达到“透解”的。

风林：正是！在MARIO中又找回了动作游戏的感觉，虽然前段时间的“ICO”也不错，但带给我的乐趣、持久的回忆与思考都远远不如MARIO。



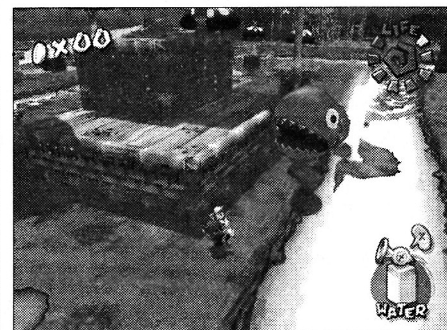
天师：是啊，这里面的奥妙还非得用心去体会才行，并非你我这样一聊，其他朋友也会喜欢上这游戏。事实上阳光玛莉也存在一些问题，比如特写情况下的视点和操作，都有问题，某些关卡的难度设定也还有欠深思。但整体上看，它比N64版更加进化一步，只是还需要完善。至于你说的ICO，充其量算是个解谜冒险。任天堂是做ACT的行家，不过像玛莉这样的纯正ACT，其解谜要素的比重也越来越大。这里面可能有特定的考虑——ACT游戏，出路何在？总不能靠恶心火暴或ICO那样的EASY+清纯派来维持吧？我注意到此作的剧情和全体可动物体的动作非常优秀。

风林：毕竟是大型三维游戏，一些细微之处是很难达到所谓理想的，视点问题实际在本作中已经不大，关键在于自己的调整。其实MARIO的成功之一就是不搞噱头，一切都复杂得非常“自然”，很易理解。任天堂把游戏做得非常庞大，起初会令人感到无从下手，但经过一番探索，很快就可以融入到游戏当中而难以自拔。很明显的感受就是，本作让玩家深入体会到了探索的乐趣，但这份乐趣与解谜游戏中的“找道具”可不是一码事。现在唯一比较担心的就是，现在网络游戏的发展迅猛，在十年、二十年之后，还会有这么有趣的单机游戏推出吗？

天师：其实我也不明白为什么网络游戏能火起来。先不说网络的接入等硬件问题，在我的印象中所谓网络游戏应该是在网络上进行对战或竞争的游戏。比如，我用DC上网，和日本人打梦美、打街霸。这和大家用DC上网玩PSO的意思是不一样的，PSO这种游戏与玛莉完全不同。单机游戏也有自己的乐趣，绝对不能联网，这是两种游戏体制。如果有朝一日同屏三百个玛莉一起探索，那你说这还能叫玛莉吧？因此，宫本先生说“玩家对阳光玛莉的意见，会使得任天堂更好的确立今日游戏的标准”，但这标准绝对不是网络。

风林：现在各主机都大力发展网络，尤其是XB更是将其视为救命稻草，但任天堂却在这方面迟迟没有行动，虽然PSO发售在即，但全然没有那种紧锣密鼓积极备战的感觉。

天师：除非是那些与网络相融的游戏类型，总不能让单机的游戏上网去玩吧？一定得是自然进化到网络，强行上网什么用也没有。FF11就是个例子，这种规模目前还小了点，没有百八十万人上网是不行的。任天堂没准儿还认为自己的游戏还有潜力可挖。看看阳光玛莉和目前最出色的网络游戏，那是一个级别的吗？



风林：看来任天堂还是有一定保留的。一直认为单人的动作游戏已经没落了，没有合作乐趣的游戏已经逐渐被排斥，不过从MARIO上看并不是这样。一个人依旧可以玩到不肯罢手，游戏的时间也并不短，甚至玩很多遍都不会觉得厌烦。

天师：可能是游戏的世界太大了，有打不过来之感。其实阳光玛莉一个月卖出五十万份，说明爱玩ACT的人并不少。但如果玛莉也横跨网络的话，我觉得就变成了一种媚俗的举动，那将是一个不折不扣的噱头。任天堂在没搞清楚“为什么要NET化”之前，一定不会轻易出击。因为完全没有理由。ACT游戏就是ACT游戏，没有道理上网，除非游戏转型。我还是很看好任天堂的游戏的，它正统。

风林：还是希望像MARIO这样正统的游戏还是能够有其广阔的市场吧！单机游戏会逐渐走向低谷吗？个人认为任天堂今后的行动将会给我们最准确的答案。

我的游戏十年

本人今年三十（周岁），十年前开始玩游戏，一直乐此不疲，同学朋友中被我“带坏”的也有几个。——没正形？不上进？浪费人生？——NO! LOVE THIS GAME SO MVCH!GAME FOREVER!

第一，游戏是什么？——游戏就是游戏！正如电视就是电视一样，同为消磨时间娱乐自我的工具，只是前者是集现代科技光、机、电于一身，具有互动性，因此就有着后者所没有的魅力。你闷吗?你无聊吗？你的业余生活等于零吗？抑或你正为有线电视泛滥的“垃圾”译制片和你放播完我放播的甘蔗楂似的那几部电视剧而倒尽了胃口……那么，毫无疑问的，你需要一台游戏机——先别喊，知道你是成年人！PS、DC、PS2、X－BOX……这些游戏机正是为咱们这些工作忙、压力大、进不起保龄球馆，也许下辈子也消费不起 GOLF 的工薪族设计的；你以为在日本消费这些东东的是小学生吗？错！大错特错！索尼的游戏站和世嘉的梦工厂都是100％的成人玩具——家庭娱乐中心是也！

首先你必须消除一切杂念，一心一意的为了玩游戏而去抱一台回家，而不是满脑子的“增加知识”、提高IQ值之类的“邪念”。游戏机的唯一价值只能是体现在它的游戏性上，这也是我们所需要的最基本也是最合理的东西！买电视就是为了看，买游戏机就是为了玩，天经地义！有些人为了图个虚荣宁肯花老鼻子钱去请台 PC 回来天天打“星际”，真是浪费，不可取——科学来不得半点虚伪，娱乐亦然！

这必须消除误解，以为游戏就是邻家娃娃成天打的“魂斗罗”、“碰铃铛”之类。要知道现在已经是2002年，当今主流游戏机上的大作几乎都是成人版！本人坚持认为 CAPCOM 的“生化危机”系列和 SQUARE 的“寄生前夜”系列都是极不适合小孩玩的成人游戏，包括“最终幻想”的Ⅶ＆Ⅷ都是不折不扣的成人情愫。国内极不正规的游戏市场并未形成任何的年龄区划制度，让一个孩子经历几十小时的游戏去体验他们所不能理解的情节、接受不该接受的刺激是有害的！相当一部分的游戏当然能伤害孩子，因为根本就不是给孩子玩的嘛！这一点从包装上的警告到游戏片头的提示（如“生化系列”）均明确无二，只是我们这里还弥漫着“小孩儿才玩游戏”的落后思想，才让那些本该娱乐你我的软件成了娃娃们的专有……唉！

还有，就是要十分的投入。成天只知道忙着工作，孰不知也应该忙着玩呀，不然买它做甚！只有全身心的投入你才会体验到它的美妙、它的乐趣、它的无穷无尽与奇幻多彩……怎么，怎么，你又在吼叫浪费太多光阴虚度人生吗？唉，我就知道你还是不会生活！让我来教你：假日里约几个同事（有可能的话拉上上司）到家里来共玩 KONAMI 的“足球”或“篮球”，或是开把赛车（R4）、跳跳 DDR，保你在单位的人气指数直冲云霄——这对于不善交际的你岂不是千金难买？茶余饭后，百无聊赖之时和老婆孩子共战“街霸方块”，打打“泡泡龙4”，那种天伦之乐岂是言语所能表达，这对于疏于妻子交流，没时间与儿子沟通的你难道不是弥足珍贵？就是这样，玩游戏本来就是件红火事，只要你能充分巧妙的把它多人共乐的协作加对抗的特性发挥出来（“炸弹人”最多可支持8个同时游戏），你就会发现自己无形中拥有了一个与人交际的秘密“公关武器”，在不经意中它会助你一臂之力呢——别撇嘴，想想你平时为了和人拉关系入酒肉声色之地的所作所为也实在高雅不到哪儿去……

第二，玩游戏要花很多钱吗？是的，如果你一不小心爱上了它，碰巧你又是个占有欲很强的人，那你会死得很惨！——先别急，快别向我丢臭鸡蛋，等我给你一个破解方法。本人游戏十年，早期的 MD（FC 属“娃娃机”，不提它），SFC、卡带奇贵，如今的 PS、DC 原版盘更是价钱高的毫无天理，但本人还是玩遍了几乎全部的经典之作，何故？放开胸怀，改独占为公诸同好——交换法宝是也。一方面要善于和店主搞好关系，由脸熟到交情由交情到信任，这样你去换节目时就方便多了：本人换节目时不但店主从不挑剔差价（悬殊者例外），而且手续费5元/次（生客10元），十分划算。再教你一招，想要与店主套瓷不在乎消费的数额而在于次数。你最好固定一家店后隔三岔五去一回，哪怕只买节电池也无妨，关键是露脸率要高；还有要主动搭讪，介绍自己力图给对方留下较深印象。只要最初的“磨合期”一过你就可坐收其利了。另一方面与周围玩友的交换也很重要，这里要强调坚守信义，对低龄玩家尤为重要。哈哈，“游戏人生”也是要注意“游戏品行”的哟！”

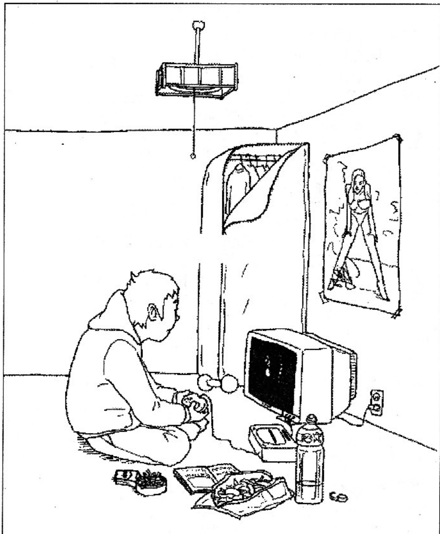
第三，游戏有害吗？YES！游戏玩久了会伤身体，玩迷了会耽误工作学习，玩错了会走火入魔，误入歧途！——可怕，好可怕，你是要杀了我吧，看你那恨不得拧断我脖子的凶样！且慢，你不觉得把以上几条换成看电视同样合适吗？打台球呢？下围棋呢？噢，原来如此，做为一种娱乐方式它潜在的危害并未超出其它任何一种娱乐！当然，任何东西都有好坏之分，电影有经典大片，也有黄色小电影；书有名著传世也有非法出版物。相信随着市场的规范和法规的健全，极少数的坏游戏终会自生自灭。另一方面，所谓酒不醉人人自醉，电视上每每出现有关“电子鸦片”荼毒青少年之类的报道时总是跟着一大堆有关该青（少）年在生理、心理、学业或家庭生活中所遇到的种种问题，我看这才是问题的关键。对于一个厌世，消沉的人来说游戏的虚拟世界无疑是逃避现实的最佳选择；然而试想如果禁绝了游戏其人就回归现实了吗？恐怕未必。酒馆、录像厅、通宵电影、舞厅……这个世界要找个地方颓废不成问题。本人无意于大谈社会问题，只是让大家想一想：外因只有通过内因才能起作用，一味的过分夸大游戏的负面效应是不合适的，也无益于问题的解决。游戏并不能主动、直接的伤害我们，娱乐产品不是阿富汗公路边的地雷，《泰坦尼克》不是，《最终幻想》也不是！

综上所述，游戏就是游戏，也只能是游戏罢了。充满乐趣，媚俗妖艳，登上了大雅之堂却也说不尽道不完。电软砥励八年，辛苦经营；众编年韶才高，忍为独创，用心良苦，其为玩友知之？本人珍藏有95的电软，时时把玩，回味良多。

我也冒叫一声，游戏一万年也打不倒，从“过家家”到“最终幻想”，因为它是一门艺术！

有人爱养花，有人爱抱狗，我爱玩游戏，很正常、很平常。

——文/刘雪军



本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

中国电玩榜

2002年第9期(统计时间2002年7月1日~31日)

本期重点:
1、内容压缩,节约版面,奉献精华,权威依旧!
2、统计截止共收到有效选票3500张!

家用游戏当月排行榜·TOP 30

1 前:1
最终幻想 8(计票:800)
机种:PS 类型:RPG
厂商:SQUARE 其他:系列销量最大

2 前:2
黄金太阳(计票:777)
机种:GBA 类型:RPG
厂商:NINTENDO 其他:第2作业已发售

3 前:3
最终幻想 10(计票:680)
机种:PS2 类型:RPG
厂商:SQUARE 其他:——

4 前:4
莎木 Ⅱ(计票:649)
机种:DC 类型:FREE
厂商:SEGA 其他:10万本

5 前:5
恶魔城~月之轮回(计票:534)
机种:GBA 类型:ACT
厂商:KONAMI 其他:GBA必备卡

6 前:6
合金装备 索利德 2(计票:425)
机种:PS2 类型:ACT
厂商:KONAMI 其他:——

7 前:9
生化危机(计票:380)
机种:GC 类型:AVG
厂商:CAPCOM 其他:——

8 前:8
恶魔城~月下夜想曲(计票:379)
机种:PS 类型:ACT
厂商:KONAMI 其他:——

9 前:11
胜利十一人 2000(计票:303)
机种:PS 类型:SPG
厂商:KONAMI 其他:——

10 前:7
樱大战 4~恋爱吧少女(计票:300)
机种:DC 类型:SLG
厂商:SEGA 其他:PS2版即将发售

序	昔	游戏名称	计票
11	新	恶魔城~白夜的协奏曲 (GBA、KONAMI、ACT)	277
12	13	最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG)	249
13	10	生化危机 3 (PS、CAPCOM、AVG)	248
14	12	鬼武者 2 (PS2、CAPCOM、AVG)	240
15	15	王国之心 (PS2、SQUARE、A·RPG)	233
16	17	胜利十一人 6 (PS2、KONAMI、SPG)	207
17	再	ICO (PS2、SCEI、ACT)	182
18	14	莎木 一章·横须贺 (DC、SEGA、FREE)	177
19	16	口袋妖怪 金银 (GB、NINTENDO、RPG)	173
20	28	胜利十一人 2002 (PS、KONAMI、SPG)	169
21	20	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、AVG)	168
22	22	永恒传说 (PS、NAMCO、RPG)	165
23	23	真三国无双 2 (PS2、KOEI、ACT)	154
24	21	樱大战 3~巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、AVG)	154
25	18	格兰蒂亚 2 (DC、GAME ARTS、RPG)	150
26	24	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	147
27	再	光明之魂 (GBA、SEGA、ARPG)	144
28	29	寄生前夜 2 (PS、SQUARE、AVG)	139
29	25	生化危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	131
30	27	生化危机 代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG)	127

新老交替,排行榜渐现活力



在上期有出色表现的生化危机本期再跳两个位子,来到第7。虽然并不是人人有GC,但大家对BIO系列的喜爱与支持都是显而易见的。随着11月21日的临近,相信以大阵容出击的BIO0也一定会在榜上绽放光彩。

恶魔城新作本期也一下升到第11名,除此以外,ICO、光明的"归队"也都给榜单再现了一丝生气。希望下期黄金太阳的表现能好一些,把第一的宝座拿下吧!

填写选票的注意事项: A.不要在选票中填写未发售的游戏,否则选票无效;B.依据本刊译名填写游戏名称,热门游戏名称可直接参考本刊"排行榜";C.一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	2	塞尔达传说 GC 机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:A·RPG 发售日:2002年12月预定	1636
2	3	星海传说 3~时光尽头 机种:PS2 厂商:ENIX 类型:RPG 发售日:未定	1539
3	4	生化危机 0 机种:GC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:2002年11月21日	1495
4	新	机动战士高达战记 机种:PS2 厂商:BANDAI 类型:SLG 发售日:2002年8月1日	792
5	6	宿命传说 2 机种:PS2 厂商:NAMCO 类型:RPG 发售日:2002年冬季预定	742
6	10	超级机器人大战 R 机种:GBA 厂商:BANRPESTO 类型:SRPG 发售日:2002年8月2日	725
7	新	魔颤 2 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2002年冬	700
8	新	梦幻之星在线 1&2 机种:GC 厂商:SEGA 类型:RPG 发售日:2002年9月12日	510
9	再	最终幻想 Ⅲ 机种:WS 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:发售日未定	454
10	9	生化危机 4 机种:GC 厂商:CAPCOM 类型:AVG 发售日:未定	440

日本家用机软件月间销售排行榜

序	游戏名称	销量
1	.hack//感染扩大 Vol.1 机种:PS2 厂商:BANDAI 类型:ACT 发售日:2002年6月20日	153236 总:153236
2	胜利十一人 6 机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:2002年4月25日	137776 总:1002735
3	黄金太阳 2~失去的时代 机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:RPG 发售日:2002年6月28日	129421 总:129421
4	游戏王 7~决斗都市传说 机种:GBA 厂商:KONAMI 类型:RPG 发售日:2002年7月4日	128343 总:128343
5	波波罗克罗依斯·初次冒险 机种:PS2 厂商:SCEI 类型:RPG 发售日:2002年6月20日	125752 总:125752
6	剑豪 2 机种:PS2 厂商:GENKI 类型:ACT 发售日:2002年6月27日	106682 总:106682
7	ONE PIECE 幻之冒险记 机种:GB 厂商:BANDAI 类型:RPG 发售日:2002年6月28日	89297 总:89297
8	优迪的工作室 机种:PS2 厂商:QUEST 类型:SLG 发售日:2002年6月27日	47054 总:47054
9	武装生存者 3~恐龙危机 机种:PS2 厂商:CAPCOM 类型:ACT 发售日:2002年6月27日	45955 总:45955
10	数码怪兽 3 机种:PS 厂商:BANDAI 类型:RPG 发售日:2002年7月4日	35465 总:35465

日本街机游戏最新排行榜

游戏名称(基板、厂商、类型)		得票
德比赛马俱乐部 2	(NAOMI、SEGA、SLG)	27734
VR 战士 4	(NAOMI2、SEGA、FTG)	21450
头文字 D	(NAOMI、SEGA、RAC)	20862
太鼓的达人 3	(SYSTEM12、NAMCO、音乐)	16621
罪恶工具 XX	(NAOMI、SAMMY、FTG)	15329
机动战士高达~联邦对吉翁	(NAOMI、CAPCOM、ACT)	14558
VR 射手 3	(NAOMI2、SEGA、SPG)	9400
铁拳 4	(SYSTEM246、NAMCO、FTG)	8137
火热棒球 2002	(SYSTEM246、NAMCO、SPG)	8026
午夜湾岸	(SYSTEM246、NAMCO、RAC)	7247

欧美(美国)家用机游戏最新排行榜

游戏名称(机种、厂商、类型)	
荣誉勋章·前线	(PS2、EA、STG)
蜘蛛人·电影	(GC、LUCASARTS、STG)
横行霸道 3	(PS2、TAKE2、ACT)
魔兽争霸 3	(PC、BLIZZARD、RPG)
NEVERWINTER NIGHTS	(PC、INFOGRAMES、RPG)
V 拉力 3	(GBA、ATARI、RAC)
扣杀球场锦标赛	(PS2、NAMCO、SPG)
2002 FIFA 世界杯	(PS2/XB/GC、EA、SPG)
老虎伍兹高尔夫 2002	(PS2、EA、SPG)
007 AGENT UNDER FIRE	(GC、EA、STG)

"超级阳光马里奥"已经发售了，她的推出，意味着期待榜的坐次又将发生变化。不出所料，"赛尔达传说"光荣继位。本次期待榜中杀入几个新面孔，一是"机动战士高达战记"，由于截稿时间问题，本作已经发售，不过相信其定会是近期的焦点所在；二是 GC 上推迟发售的"PSO 前传"，本来风林已经准备好买回家体验四人同乐的，没想到推迟了……索性时间不长，再忍忍吧……另外，已经推出无望的"最终幻想 3"竟然仍旧停留在前 10 内，看来 WS 迷还真不少。

在来看销量榜。"胜利十一人 6"稳稳踏破百万大关，势头仍旧无减，看来热卖还会持续一阵子。其他作品方面，基本上没有太令人惊喜的成绩，平平。相信下期开始进入暑期大战会精彩的表现。







本期参与"中国电玩榜"的 50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，凡参加"中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

广西桂林	郑义锋	江苏南京	汪宁	安徽蚌埠	沈振	吉林四平	刘闯	上海虹口	刘海松
广东英德	曾伟恒	重庆江北	颜跃	山东潍坊	陈榕	山东淄博	高磊	广西柳州	黄强
北京大兴	纪涛	浙江杭州	俞云刚	山东潍坊	熊伟	江苏徐州	苏海然	广西柳州	农永华
上海徐汇	陆志伟	广西南宁	卢彦君	山东淄博	徐凯	吉林长春	钟亮	广西柳州	冯科
广西南宁	黄奕珲	广西凭祥	李文俊	河南郑州	马国森	广东广州	葛卿	广西柳州	兰硕
广西宜州	姚远洋	广东湛江	林励坤	北京武警	闫冬	江苏苏州	俞振康	吉林农安	杨事达
广东阳江	岑文峰	河北唐山	王鑫	辽宁沈阳	刘斌	吉林敦化	肖立群	广西平南	欧志刚
广西桂平	黄宽	广西贵港	易修元	江苏南京	康建伟	江苏常州	芮开	北京政大	吴煜
江苏无锡	顾锦钧	云南昆明	吴新宇	山东青岛	曲君毅	北京清河	马宁	上海延安	李翔
上海黄浦	陈骏	福建石狮	郑福清	甘肃兰州	贺延	黑龙江黑河	李坤	辽宁大学	高楠

2002年9月新作发售情况表

中文译名	日文原名	类型	厂商	发售日
PLAYSTATION				
皮诺比大冒险	ピノビィ－の大冒险	ACT	HUDSON	9月5日
数码童话书 Vol.1 桃太郎	デジタルえほん Vol.1いまどきのももたろう	ETC	SMILE SOFT	9月12日
数码童话书 Vol.2 竹子公主	デジタルえほん Vol.2いまどきのかぐやひめ	ETC	SMILE SOFT	9月12日
数码童话书 Vol.3 猴子与螃蟹	デジタルえほん Vol.3いまどきのさるかに	ETC	SMILE SOFT	9月12日
数码童话书 Vol.4 开花爷爷	デジタルえほん Vol.4いまどきのはなさかじいさん	ETC	SMILE SOFT	9月12日
数码童话书 Vol.5 浦岛太郎	デジタルえほん Vol.5いまどきのうらしまたろう	ETC	SMILE SOFT	9月12日
剑芒罗曼史 2	ロマンスは剑の辉きⅡ银の虹をさがして	RPG	角川书店	9月19日
汤姆与杰瑞	トムとジェリ－インハウストラップ	ACT	SUCCESS	9月19日
网球王子～SWEAT＆TEARS	テニスの王子样～SWEAT＆TEARS～	SLG	KONAMI	9月
PLAYSTATION 2				
合金装备 2～资料篇	メタルギアソリッド2サンズ・オブ・リバティ(MEGA HITS!)	ACT	KONAMI	9月12日
18轮大拖车	18WHEELER(18ホイ－ラ－)	RAC	SEGA	9月12日
EXTREME G3	エクストリ－ム G3	RAC	ACCLAIM	9月12日
全明星棒球 2003	オ－ルスタ－ベ－スボ－ル 2003	SPG	ACCLAIM	9月12日
.hack//恶性变异 Vol.2	.hack//恶性变异 Vol.2	AVG	BANDAI	9月19日
漫画英雄 VS.卡普空 2	マ－ヴル VS.カプコン2ニュ－エイジオブヒ－ロ－ズ	FTG	CAPCOM	9月19日
J联盟足球胜利十一人 6	Jリ－グウイニングイレブン6	SPG	KONAMI	9月19日
GRAND HEAT 赛车	グランドヒ－ト	RAC	SEGA	9月19日
超级泡泡龙 2	ス－パ－パズルボブル2	PUZ	TAITO	9月19日
法拉利 F355 挑战赛	Ferrari F355 challenge(フェラ－リ F355チャレンジ)	RAC	SEGA	9月26日
小甜甜布兰妮 劲舞告白	ブリトニ－ズダンスビ－ト	ETC	SEGA	9月26日
DREAMCAST				
斑鸠 IKARUGA	斑鸠 IKARUGA	STG	TREASURE	9月5日
我和我的夏天	ボクと、ボクらの夏	AVG	KID	9月26日
XBOX				
世嘉 GT2002	セガ GT2002	RAC	SEGA	9月12日
漫画英雄 VS.卡普空 2	マ－ヴル VS.カプコン2ニュ－エイジオブヒ－ロ－ズ	FTG	CAPCOM	9月19日
GRAND HEAT 赛车	グランドヒ－ト	RAC	SEGA	9月19日
永世名人Ⅵ	永世名人Ⅵ	TAB	KONAMI	9月26日
极限追捕	マキシマムチェイス	ACT	MICROSOFT	9月26日
NINTENDO GAMECUBE				
超级狂热摔角	レッスルマニア X8(エイティ－ン)	SPG	X	9月6日
18轮大拖车	18WHEELER(18ホイ－ラ－)	RAC	SEGA	9月12日
梦幻之星在线合集	ファンタシ－スタ－オンラインエピソ－ド1＆2	RPG	SEGA	9月12日
梦幻之星在线合集(附 MODEM 套装)	ファンタシ－スタ－オンラインエピソ－ド1＆2モデムアダプタセット	RPG	SEGA	9月12日
迪斯尼体育:花样滑板	ディズニ－スポ－ツ:スケ－トボ－デイング	SPG	KONAMI	9月19日
GRAND HEAT 赛车	グランドヒ－ト	RAC	SEGA	9月19日
永世名人Ⅵ	永世名人Ⅵ	TAB	KONAMI	9月26日
世嘉爆烈足球	セガサッカ－スラム	SPG	SEGA	9月26日
疯狂解谜方块	エッグマニアつかんでまわして!どつすんばず～る!!	PUZ	KEMCO	9月27日
星际火狐大冒险	スタ－フォックスアドベンチャ－	AVG	NINTENDO	9月
天使之翼～黄金世代の挑战～	キャプテン翼～黄金世代の挑战～	SPG	KONAMI	9月
GAMEBOY ADVANCE				
J联盟创造职业球会 A	J.L.EAGUE プロサッカ－クラブをつくろう!アドバンス	SLG	SEGA	9月5日
传说的斯塔菲	传说のスタフィ－	ACT	NINTENDO	9月6日
无敌铁枪	メタルガン・スリンガ－	STG	ATMARK	9月27日
超级玛莉 Advance3～耀奇岛	ス－パ－マリオアドバンス3(反题)	ACT	NINTENDO	9月
武士的成长～樱国冒险	サムライエボリュ－ション樱国ガイスト	RPG	ENIX	9月

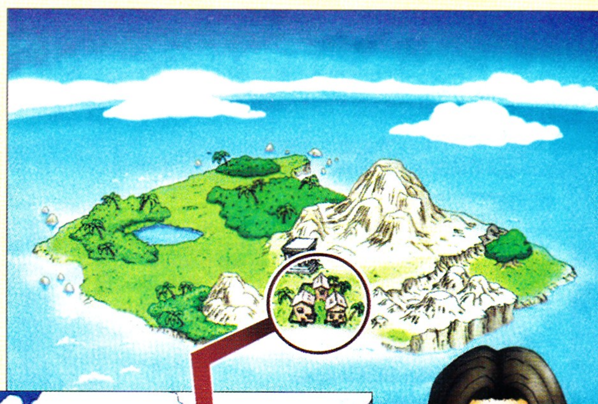
注:以上发售表的统计时间为8月15日,表中游戏的发售日有变动的可能性。 编译/宇部

DRAGON QUEST

「ドラゴンクエスト・キャラクターズ」

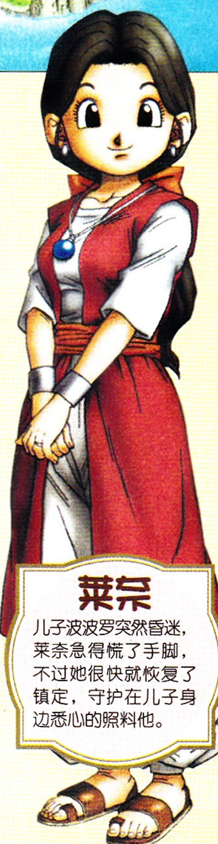
トルネコの大冒険3

不思議のダンジョン



特鲁内克大冒险3

PS2	厂商：CHUNSOFT		发售日：2002预定
	类型：RPG	价格：未定	其他：——



莱奈

儿子波波罗突然昏迷，莱奈急得慌了手脚，不过她很快就恢复了镇定，守护在儿子身边悉心的照料他。

伊奈丝将协助特鲁内克冒险！

在巴利纳波族长的建议下，特鲁内克决定立即前往村子北方的洞窟。族长担心特鲁内克的安危，于是派遣伊奈丝协助他进行冒险。就这样，这次带有伙伴的大冒险真正拉开了帷幕……（这也是特鲁内克先生与伙伴一同踏上冒险之旅）



波波罗

也许是因为前作中邪恶魔箱的诅咒，这次的考验降临在了波波罗的身上。玩家能够帮助他平安苏醒吗？



据族长说，如果能够穿越洞窟，就能找到使波波罗苏醒的人。但是洞窟中布满机关和怪兽，特鲁内克的使命任重道远。

冒险之前，先从村民口中多收集情报。



在陌生地方当然需要伙伴的帮助，朋友多多益善嘛。

PLAYBACK HISTORY 1

大家一起比较一下《特鲁内克》系列中出现的各项数字的关系

	特鲁内克1	特鲁内克2
洞穴数	3	13
最深层	99	99
祭坛	9	19
怪兽	32	132
武具	14	46
物品	67	154

从敌人、迷宫和道具的数量上进行比较，你就会了解到《特鲁内克》系列惊人的进化速度。如果有兴趣的话，大家可猜猜3代中会强化到何种程度。



迷宫最深层数虽然相同，但是其他的数字全都增加了几倍。



1代中武器和防具各有7种，而在2代中增加到了3倍以上。

旅途起点·在巴利纳波岛上登场的三位角色

在这里为大家介绍一下巴利纳波岛上的3位主要角色。伊奈丝和罗萨是孪生姐弟，他们是巴利纳波族长的孙女和孙子。游戏中没有交代伊奈丝和罗萨父母的情况，我们推测他们将会是掌握故事关键的人物。下面就让我们看看这3位在游戏中扮演重要角色的人物吧。



巴利纳波的美人

协助特鲁内克进行冒险



族长亲切地接待了漂流到岛上的特鲁内克一家人，他的忠告非常重要，千万要仔细听清楚。



伊奈丝

伊奈丝不仅善良温柔值得信赖，而且容貌十分抢眼，是个气质出众的女孩子。她和弟弟罗萨不同，伊奈丝非常听巴利纳波族长的话。

巴利纳波族长

巴利纳波族长身上充满了神秘感，他的年龄在70–80岁左右，看样子对孙子罗萨伤透了脑筋。

神秘威严的巴利纳波族长
拥有丰富知识的白发老人



人不可貌相，伊奈丝可是一位好战的少女

伊奈丝擅长腿功，而且会咏唱魔法。想不到如此美貌的姑娘竟然是战斗中不可多得的好手。

罗萨

与姐姐不同，他从来不肯乖乖地听爷爷的话。天生讨厌学习和麻烦的事情，表面上随心所欲，目中无人，但是内心深处最最尊敬的人就是爷爷和姐姐。







由于疏于学习，缺乏知识，族长没有将辅助特鲁内克冒险的任务交给罗萨。他能够证明自己的能力吗？

缺乏知识经验就无法冒险
难道罗萨还难以肩负重任

来自开发小组的声音
关于辅助角色的最新系统是——

这次制作组终于公布了《特鲁内克》系列中首次登场的辅助角色的情报！我就此采访了监制长畑先生。和特鲁内克一同冒险的究竟是什么样的角色呢？

——请问这次登场的伊奈丝是什么样的角色？

长畑　从故事情节上讲，她将和特鲁内克一同进行冒险。不过伊奈丝拥有各种特殊能力，可以为冒险提供很大的帮助。这次游戏从序盘开始就会以2个人的队伍行动。

——如果没有辅助角色，有些迷宫是不是很难攻克？

长畑　目前游戏正在调整之中。这次我们的想法是把故事情节和迷宫中的冒险融合起来，通过与迷宫之外的人物一同冒险，让游戏者感受到两者是一个整体。



通过与辅助角色共同冒险，游戏者将更加深切的体会到游戏的乐趣。

人与魔族



ArcTheLad
アークザラッド
精灵的黄昏

PS2	厂商：SCEJ		发售日：2002年冬
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

号称“画面与音效的RPG”——《妖精战士》自从在PS上登场之后，今年终于迎来了系列第4作《精灵的黄昏》。这次我们将为大家介绍故事中重要的第三方势力——魔族以及其中的主要角色。



妖精战士的势力分布逐渐明朗

在3代《妖精战士》中，有两股势力与故事情节保持着非常密切的联系。首先是本刊上期介绍的迪尔兹巴尔德帝国，这个帝国在皇帝达卡姆的统帅下企图利用精灵石的力量征服世界。另一股势力则是与人类划分疆界互不往来的魔族，他们同样需要精灵石的力量。这两股势力围绕着精灵石不断发生争端。那么卡格等人在两大势力的夹缝中将如何推动故事发展呢……就让我们拭目以待吧！



作为帝国势力以外的小国，能够对抗帝国和魔族的进攻吗？



为了垄断精灵石向各国发动侵略。



对魔族而言，精灵石是魔力的源泉，他们与帝国之间的冲突恐怕在所难免！在下文中我们将详细介绍魔族的情况。

达克与他的关系是？与情节息息相关的魔族居民们

在故事中，因为魔族由怪兽诞生而来，所以各种族之间的形态差距很大。他们拥有弱肉强食的天性，各个种族之间战火连绵，与人类生活在相互隔绝的世界之中。但是，魔族也拥有不亚于人类的智能以及丰富的感情。因此，他们会以魔族的独有方式看待事物做出自己的抉择，而他们的行为也一样会创造感人的剧情。

毫无疑问，魔族的角色们将会成为故事情节的另一条主线，与卡格等人一起为《妖精战士》的故事锦上添花。

在游戏中会见到卡格、玛尔等主要角色和魔族的战斗场景，这些镜头值得玩家关注。



Darc

「我只需要力量，我要用战斗和憎恨拯救魔族世界，这是我的职责！」

多拉格族的勇士温德尔夫之子，为了拯救战火连绵不断的魔族，决意用武力统一魔族成为乱世霸王。但是现在被基德戴上了"诅咒的项圈"，被其作为仆人呼来唤去。



达克不仅可以使用魔法，掌中的宝剑更是令人胆寒。

达克

拥有两种形态的达克

仔细看看画面中的图片，你可以发现达克有2种形态，一种是张开翅膀的模样，另一种是身穿盔甲的武士模样。穿着盔甲的达克身上找不到项圈，难道说他有什么方法能够从基德的诅咒中逃脱吗？



胸前的伤疤是战斗留下的，还是遭受基德虐待的印记呢？

上图中的达克身穿盔甲，脖子上取下了项圈。莫非翅膀可以收进盔甲里？

他也是圣柜精灵的继承者之一吗？

也许是因为过于严酷的生活和悲惨的幼年遭遇，身为魔族的达克非常不善于表达温柔的一面。与历代的主人公相同，达克也拥有与亚克相似的名字……也许他也和卡格一样，是担负剧情发展的核心角色？

EMOTION





达克与卡格、莉丽娅似乎存在相当直接的关联。

充满温情的一面



达克在隐蔽的小屋中救下了怪兽，莫非他拥有魔族所不具备的善良温柔的一面？



Windolph

温德尔夫

达克的父亲，年仅24岁就客死异乡。生前是多拉格族的族长，身为魔族数一数二的勇士受到臣民的传颂。他认为魔族与人类的战斗没有意义，心中似乎更加担心魔族的未来。虽然他的主张没有得到族人的认同，但是却被达克所继承。

「这样下去魔族必将全部灭亡。
我们都将受到伤害和痛苦的洗礼，
直至最后的死亡与灭绝。」

基德

Guido

表面上是养育达克长大的亲人，其实却是利用诅咒项圈操纵达克的老妖婆。目前还不清楚她领养达克的前因后果。达克究竟如何才能从这个贪婪、恶毒、刻薄的老太婆的魔手中逃脱呢？让我们一起为他祈祷吧。



外表像个大青蛙，看来与达克属于不同的种族。

「我把你喂养成人，可不是为了那种所谓的高尚情感！」





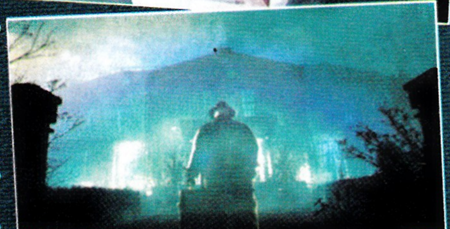


宛如写实电影般的恐怖冒险向你展示血淋淋的诡异

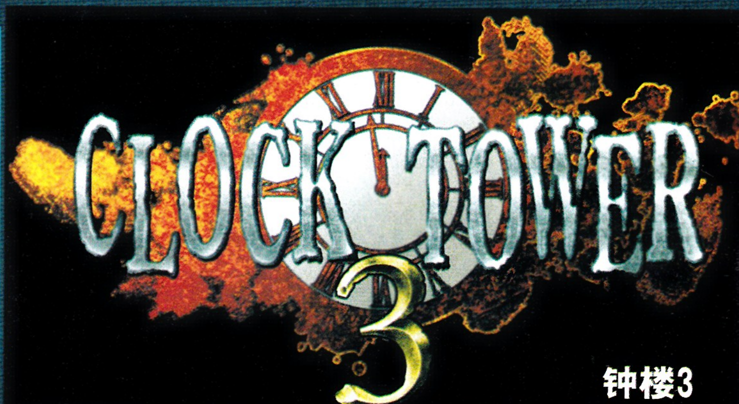








想体验纠缠不休的敌人步步逼近时的那种恐怖吗？钟楼的最新作将把你带进匪夷所思的世界！



PS2	厂商：CAPCOM	发售日：2002年秋
	类型：AVG	价格：未定	监制：深作欣二

恐怖游戏著作的最新篇！

著名恐怖游戏“钟楼”系列在90年代博得了玩家的好评。这次我们为大家介绍的系列最新作《钟楼3》的制作阵容十分强大。游戏由开发《生化危机》系列的CAPCOM公司负责，而制作监督则由日本影坛的巨匠——电影《BATTLE ROYALE》的导演深作欣二担任，两者的合作堪称梦幻组合。

《钟楼3》的角色、故事情节，甚至游戏系统都将摒弃系列的传统，焕然一新，充分体现以个性独特、大胆泼辣而著称的鬼才导演深作欣二先生的作风。

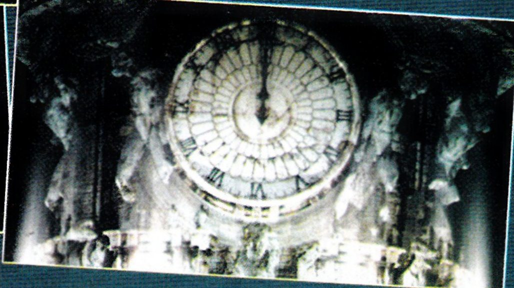
只是这样一来，我们似乎想不出游戏的玩法是什么样子了，不过看看如此强大的制作班底，玩家有理由相信“钟楼”的故事将重新开始。下面就请各位跟随我们一起看看游戏的片头动画以及故事背景。

少女孤独的战斗即将拉开帷幕！！



←↓在开场动画中，我们可以看到故事主人公娅丽莎独自走回寄宿公馆，镜头切换后，一个神秘的黑暗绅士一步步逼近燃起熊熊烈火的公馆……在火光之中，一座巨大的钟楼悄然耸立……





STORY

故事发生在2003年的英国伦敦，一位少女将在命运的安排下体验前所未有的恐怖……她名叫娅丽莎，在命运血脉的引导下，她闯入了位于记忆与时空的夹缝世界。这个世界被妖魔所统治，封印着四处飘荡的孤魂野鬼。娅丽莎将在这里展开孤独的战斗。

在夹缝世界之中，少女娅丽莎不得不接受命运血脉的安排，独自揭开自身的命运之谜……然而，在这个可怕世界中，恶魔爪牙——神秘的怪人们不断向娅丽莎袭来。他们不仅要夺走娅丽莎的勇气，还要夺走她的“心”……

那么，娅丽莎能够从恶魔的爪牙下平安逃脱，揭开自己的命运之谜吗？

无双报道

新加入的系统更加完善耐玩，CAPCOM在8月已经开始向预定本作的玩家派送体验版。



GC	厂商：CAPCOM		发售日：2002年11月下旬
	类型：AVG	价格：未定	监制：三上真司

GC独占系列最新作登场！

一直处于期待榜前列的恐怖大作——《生化危机0》终于确定于11月21日发售！惊心动魄的故事序幕将在本作中完全拉开，并将会为大家交代出BIO起源的完整故事。本次的主角是在一代中与克里斯搭档的美丽少女瑞贝卡，以及涉嫌命案的海军比利，两人将在游戏中合作展开生死冒险。

为了细腻地表现两人参与的战斗，《生化危机0》导入了最新的道具交换系统和角色切换系统。在当克里斯与比利一起行动时，菜单中会增加一个道具交换的选项，方便玩家随时调整道具配置。至于角色切换系统，就是在特定的时候切换控制的角色，以此来解开谜题，并在战斗中处于有利的位置。

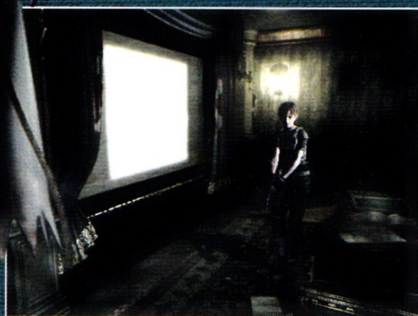
谜之美男子!! 冷酷与柔美兼备

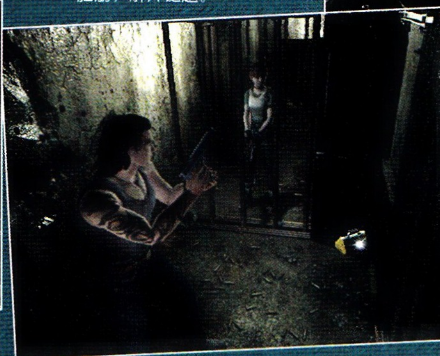
←↓拥有独特气质的神秘青年，赤足、目光凶恶、身材挺拔，在片头CG的大雨中出现，充满神秘。

泡沫状变异生物来势汹汹!!

→↓游戏中的机关需要双人配合才能破解，活用替换系统是关键所在。尽管游戏的气氛压抑，节奏紧张，玩家也要开动脑筋，解开谜题。

吸血，变异，产卵，Q病毒威胁还在蔓延，究竟谁能生还







无双报道

再次重温昔日的感受！由世嘉OVERWORKS公司负责开发的正统RPG《永恒的阿尔卡迪亚》将在GC上推出强化版！敬请期待！







エターナルアルカディア レジェンド
永恒的阿尔卡迪亚

GC	厂商：SEGA		发售日：2002年内
	类型：RPG	价格：未定	其他：OVERWORKS

经过两年的时间，世嘉在DC上推出的大受好评的RPG《永恒的阿尔卡迪亚》终于在CG上复活了。游戏的故事舞台是一个奇异的世界，在这里所有的陆地都漂浮在天空中。游戏者扮演空中海盗巴斯，在无垠的天空展开波澜壮阔的冒险之旅。

世嘉这次推出的GC版并不是简单的移植，开发小组在原作基础上增加了许多全新的角色和事件，DC版中没有揭开的谜团也将在本作中全部得到解答。而且GC版画面将会大幅提升，“发现物系统”和“CHAMU搜寻”等本作独有的设定也增添了新内容！玩过DC版的朋友们也有必要重新体会。另外据世嘉表示，他们终止开发PS2版的原因就是为了集中精力将GC版打造完美。

翱翔于蓝天之中的空中"海盗"的传奇!!

特别注意1 充满立体感的地图

游戏中的地图由全3D场景构成，为了充分利用奇妙的天空舞台，游戏真实地描绘了漂浮在空中的街道和陆地，以及从云层中飞流直下的瀑布等场景。美丽的地图完美地表现了独特的浮游感。不过，对于有恐高症的人来说，或许有点可怕！？



漂浮在空中的大地



←大陆和城市都漂浮在云海之中，充满神奇色彩。

能告诉我它们是怎么浮在空中的



特别注意2 游戏的战斗系统是激烈混战场面

在游戏中，空中海盗的战斗通常是以多数对多数的形式展开的，这种战斗被称之为“混战”。游戏者必须输入指令在敌我双方的混战中向敌人发动进攻，战斗的魄力十足。“GUTS”是全体同伴共有的行动力，要灵活分配方能克敌制胜。



携手作战！



←必杀技需要消耗大量的GUTS，注意不要使用过度！



在船上进行战斗!!

令人好奇的追加事件～!!

新增加的事件是本作的魅力之一，游戏的故事情节获得了大幅的扩充，即使是玩过DC版的玩家也能够在本作中得到新的乐趣。更何况是经过如此强化的版本呢！





←↑丰富多彩的新事件令人耳目一新！



未解之谜接踵而至



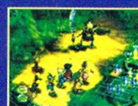


100年后灾难降临人间，人们能够从邪恶中逃生吗…

在本作中，游戏者将扮演布拉德·保尔阻止预言中100年后降临世界的灾难。不过，仅靠长生不老的布拉德一个人的力量，是无法对抗邪恶力量的。游戏者的当务之急是周游世界，四处搜寻可靠的伙伴。这次，我们就为大家介绍一下在旅途中结识的2名伙伴。他们将在冒险中成为布拉德的左膀右臂。

什么是轮转战斗系统？

在轮转作战中，玩家最多可以在3X4的场地中配置7名同伴进行战斗。每个同伴都将按照自己所在的位置采取不同的行动。







前列负责进攻，中央负责辅助攻击，后排负责回复。只要有一名同伴阵亡，战斗就以失败告终。

主人公与其的关系是？



卡莱夫

格莱姆山贼团的一员，拥有充沛体力的战士。喜欢照顾他人，感受力敏锐。





丽莉

格莱姆山贼团的神官，擅长恢复防御和辅助魔法的16岁少女。

值得关注的同伴和角色培养系统闪电曝光！

目前本作的标题已经确定，游戏的全貌终于拨云见日。这部作品充分继承了《SEVEN-摩尔莫斯骑士团》的战斗系统和世界观设定。下面对相关情报进行公开。



In Year 999,
a monstrors evil will awaken from its slumber in the southern lands.
With the passing of time,the seeds of terror and despair wil be sown throughout the land.
Well-Varius Prophesies 44:7

～魔女、女神与毁灭的预言









游戏舞台是名为精灵乡的美妙神奇世界

PS2	厂商：NAMCO		发售日：未定
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

恋爱·结婚·生子的乐趣在这里应有尽有！

由于游戏中的战斗要持续100年的漫长时光，因此游戏者在本作中将体验角色的恋爱·结婚·生子的乐趣。虽然目前还不了解详细情况，不过我们相信如何为伙伴们牵线搭桥、培养优秀的子孙、继承父母的能力将是最关键的要素。据说游戏中还设置了对恋爱影响极大的亲密度。当亲密度到达一定程度角色就可以结婚了，那么新的战士也将诞生了。





虽然在SEVEN中也可以结婚生子，不过和本作有着相当大的不同。





不同职业的角色结婚，是否能够诞生出拥有新能力的孩子呢？相信开发商会给大家一个满意的答案。

在主页上随时了解最新情报！

在4月25日开设的SEVEN官方主页上，随时都会公布SEVEN的珍贵情报。此外，VENUS的官方网站从7月12日起也和大家见面了。请各位读者密切注意！

http://www.venus-web.net



在官方网页上可以查询本作中登场角色个人资料，非常准确的数据。

在历史与艺术交汇的城市，佛罗伦萨。打破命运束缚的少女踏上旅途 她来到这座城市，展开新的生命。

无双报道





故事以美丽的意大利为舞台，描绘了一位少女与地下居住者的命中邂逅。PC上传为佳话的长篇交互式作品终于登场PS2。



PS2	厂商：D3 PUBLISHER	发售日：2002.9.12
	类型：AVG	价格：2000日元　其他：——

SIMPLE 2000シリーズ　Vol.9　恋爱冒险
～BITTERSWEET FOOLS～



她为了亲身体会外面的世界而踏上未知旅途

憧憬外面世界而踏上旅途的少女，对人间世故一无所知，自称无依无靠的孤儿，性格温文尔雅。

莱妮

地下社会的居民们接受了这位少女 四个年轻人共同开始了新生活——

少女莱妮为了亲眼看看“外面的世界”，孤身一人离开了故乡。她刚抵达佛罗伦萨，就病倒在了街上。帕莱尔莫等三人将莱妮救回了家中，从此四个人开始了奇妙的共同生活。然而，帕莱尔莫等人的真实身份却是为某个组织进行谍报活动的地下社会的居民。

这个故事以莱妮等人为中心，描写了追踪莱妮的好友弗兰奇斯卡等各种人物的命运以及错综复杂的情感纠葛。

另外，PS2版还追加了两段原创的故事情节。





故事就像一部电影…

本作并非“主人公=玩家”的概念作品，在这款游戏中玩家只能站在电影观众的立场上观看剧情的发展。故事由超过20话情节构成，并从各个视点描述登场人物的内心世界。



弗兰奇斯卡

善良的少女，为了将好友莱妮带回家乡而来到这座城市。与莱妮相反，是个憎恶世俗女孩。

追踪莱妮而来的好友



在地下组织的抗争中失去了父母双亲的少女

地下组织首脑的孙女，父母在抗争中被害。现在与一个名叫亚兰的青年共同生活，性格活泼开朗。

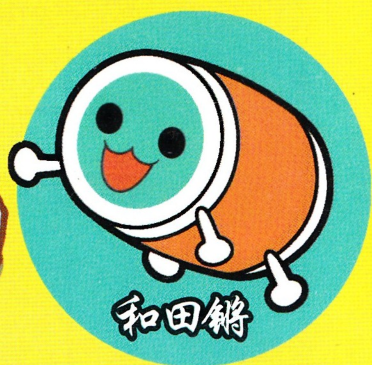
蒂伊

无双报道



太鼓の達人

敲锣打鼓咚咚锵



在街机厅中一年到头热闹非凡的《太鼓的达人》终于要推出PS2版了！大家随我进入游戏介绍！

PS2	厂商：NAMCO	发售日：2002年夏	
	类型：音乐	价格：6980日元	其他：——

在家用机PS2上我们太鼓兄弟也要敲个痛快!!

你知道《太鼓的达人》这款游戏吗？现在街机厅已经推出第3代了。很多人都认为这款太鼓游戏移植家用游戏机的可能性很小，但是这样令人欢呼雀跃的事情却真的发生了——《太鼓的达人》已经决定移植PS2。这回喜爱敲鼓的玩家可以在家里敲个痛快了。顺便说一下，和田咚与和田锵是游戏中虚构的角色，也是《太鼓的达人》名义上的策划者。他们两“人”一心想把太鼓事业推向全世界，让全球玩家都能够感到“咚咚锵咚咚锵”的节日气氛，下面就让我们看看这款PS 2版的情况吧。



▲街机筐体

故事梗概

2000年春天，著名的太鼓大师精心制作了一对太鼓，和田咚&锵就这样诞生了。这两个勇敢的太鼓为了在日本全国推广太鼓精神来到东京，合力制作了名为《太鼓的达人》的街机游戏，向广大玩家展现太鼓的魅力。一天，“我一定要让更多的人了解太鼓的魅力咚！”“对了，不如制作一款家用游戏机的游戏吧咚！”——于是和田咚与和田锵便开始了新的挑战，《太鼓的达人》的家用版终于登场！PS2玩家真有福气。



为大家公开充满快乐的开场动画

↑在晚霞的映照下，咚&锵和伙伴们一起看烟花。他们很高兴哦！

这就是家用版《太鼓的达人》气派的专用操纵手柄

迷你太鼓!!


▲示意图

《太鼓的达人》必备的迷你太鼓将和游戏捆绑销售，售价为6980日元。太鼓的直径27厘米，非常适合家庭使用。大家敲个痛快吧。

游戏规则简单随意，轻松自在！

《太鼓的达人》规则非常简单，即使是初学者也能够充分体验热闹的节日气氛。只要跟着节奏敲鼓，太鼓魂的能量槽就会不断上升。一曲结束后，如果能量槽超过分数线，你就可以跻身于太鼓达人的行列了！顺便说一句，音符的种类不同敲法也不一样，可不能随便乱敲呀。



大口爽吃西瓜的太鼓咚&锵

基本敲法为右侧介绍的三种



咚 这是敲击鼓面时的音符，敲打左右两面都可以，大音符表示用力击鼓。



锵 出现这个音符的时候，必须敲击太鼓的边缘，锵的一声的效果音非常悦耳。



连打~!! 显示黄色音符时，只要尽力连续敲击就行了。虽然有点累，不过也要加油呀！

使劲敲破气球，哈哈！



↑最近又增加了气球型的音符，只要敲击与数字相同的次数，气球就会破裂。

怪物农场2

GBA	厂商：TECMO	发售日：未定
	类型：SLG	价格：未定	其他：——

新怪兽+探险模式的复活令游戏乐趣倍增！

人气系列《怪兽农场》是一款怪兽育成游戏，游戏者将在怪兽农场培养自己创造的怪兽，率领它们获得大赛的胜利。本作是《怪兽农场》在GBA上推出的第二款作品，其中恢复了PS版《怪兽农场2》中深受欢迎的"探险"模式！此外，游戏还增加了许多新怪兽，我们首先为大家介绍一下新增加的怪兽和探险部分的情报。



创造新的怪兽，并为它们取名。乐趣无穷啊。

剩下的就是将怪兽带回农场，培养它们成长啦。



这次的牧场助手是……原来仍然是受人爱戴的赫丽！



培养怪兽的可靠助手，由1代开始，牧场的玩家的得力助手就是温柔的赫丽！我们已经配合得十分默契了！

CHECK1 介绍3只新怪兽的情报！

目前已经曝光的新怪兽共有3只，它们都是各具特色的优秀的伙伴。根据我们得到的最新情报，本作中的怪兽种类（包括派生类）是全系列中最多的，加上新增的3只怪兽，合成的怪兽将会实现怎样的进化呢？让我们到游戏中仔细探求吧。



咖鲁 外表类似狮虎，能够使用双足直立步行，尾巴好像大毛笔，很可爱。



雷登 以鸟类为原型创造的新种类，给人的第一感觉是行动敏捷。



基丹 外形有点像兔子，似乎是个类似阴险小恶魔类型的怪兽……

CHECK2 这次的「探险」会是怎样的内容？

基本上与PS版《怪兽农场》中的探险相同，如果同行的怪兽实力不够强劲，很可能无法得到道具？这一点请务必注意。



探险的地点不同，能够得到的道具也会发生变化。



仔细搜寻探险地区的遗迹，果然成功地获得了道具。但是要想到达这里，必须穿越各种各样的障碍……

真・女神转生

GBA	厂商：ATLUS	发售日：2002年内
	类型：RPG	价格：未定	监督：冈田耕始

「恶魔少年」最新章终于登场了 「光」与「暗」两版本同时拨云见日

200X年，2名在东京发现恶魔图鉴、并召唤出恶魔的少年成为了决定世界命运的恶魔少年。在「光」与「暗」的两个剧本中出现的恶魔总数在360只以上，如果不打穿这两个版本，就无法收集齐所有的恶魔。看来玩家必须把两个版本全部买下了。

新增加的恶魔有150只以上!!



拉克修米 幸运而富有的女神，在男性中相当受欢迎的美丽女性。

凯尔比 上半身是马，下半身是鱼的水之精灵，但是奔跑速度出奇的快。

斯金法克西 拥有金色鬃毛的马，拥有能够照亮全世界的神奇能力。



莱娜 行动比思维更加敏捷的少女，是仁和亮青梅竹马的朋友。

仁 「光之书」的主人公。对于有兴趣的事情非常热心的热血少年。

亮 「暗之书」的主人公。虽然很活泼，但心灵深处却有阴影。

亚美 被神秘气氛所笼罩的转校生，文静但是又很倔强娇小女生。

兰德 仁的搭档，不论面对任何情况都满不在乎，相信天无绝人之路。

该鲁 亮的搭档，非常勇敢，但是经常鲁莽行事。不过实力值得信赖。

光之书



一次战斗最多会出现3名敌人。给搭档们下达切实有效的作战命令。

暗之书



暗之书中出现的诡异角色，他们在游戏中会起到什么作用呢？与光之书有何区别呢？

主人公的搭档也在不断进化！

游戏中，主人公的搭档也可以进化，而且分为4个阶段，玩家根据不同的进化分歧能够塑造多种多样的角色。

斯塔菲的传说

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2002年9月6日
	类型：ACT	价格：4800日元 　其他：——

天界王子斯塔菲的海洋冒险记隆重开幕

一天，斯塔菲在天界整理东西时，一不小心把十分珍贵的罐子掉进了大海里。结果大海上掀起了一场狂风暴雨，斯塔菲也落入了海中。他能够顺利地找到罐子，并把它带回天界吗？

在这款温馨的动作游戏中，可爱的星型主人公将大显身手。他时而在海中游泳，时而在空中飘荡，时而乘坐交通工具进行冒险，仅看看他的动作就已经觉得乐在其中，手痒痒了。

当然游戏的操纵感也是一流的。请大家留意发售日。

在色彩斑斓的大海中冒险 在哪里都有我们的好伙伴

如果过度使用旋转攻击，斯塔菲就会眼冒金星。他的每个动作都是那么可爱，令游戏充满了独特的温馨感受。

虽然冒险的中心是大海，但是随着故事情节的发展，也会令人吃惊的发现。

斯塔菲和海中的伙伴们

斯塔菲：天界的王子，在寻找罐子的旅途上，不断帮助海中的伙伴们排忧解难。

罗布爷爷：海底世界的长老，经常给从天界落入海中的斯塔菲提供种种建议。

美人鱼：舞台的中转地点可以为游戏者记录、恢复体力，平时躲在美丽的贝壳中。

乔罗斯凯：和斯塔菲同行的伙伴，为游戏者指导操作方法和窍门。他似乎喜欢上了一个女孩。

在迷你游戏中获得贴心大奖

游戏途中也为大家准备了一些迷你游戏，非常有趣的哦。

这是用海马进行的弹球对战游戏，过关后有奖分。看样子不难啊。

驾驶交通工具挑战新的舞台

乘坐气球在天空翱翔，交通工具种类不一。

你看，斯塔菲正驾驶鼹鼠坦克，这么说来，现在是在地下了？

GROOVE ADVENTURE RAVE ～光明与黑暗的大决战2～

GBA	厂商：KONAMI	发售日：2002年9月26日
	类型：FTG	价格：4800日元 　其他：——

「RAVE」重返舞台！ 用"必杀技"再现火热的战斗

由人气动画《RAVE》（圣石小子）改编的对战游戏已经确定在今夏推出GBA版第2作。游戏不仅忠实地再现了漫画中的战斗，还增加了目前正在连载之中的德琉幽击团篇中的新角色，玩家可以操纵的角色大幅增加！由于还搭载了"格斗排行"设定，游戏者可以储蓄资金购买自己喜欢的角色进行对战。玩游戏的时间可以大大增加了。





这是本次新增加的角色——赛莉娅的剧情模式，到底会是怎样的情节呢？

喊出必杀技的名字，彻底打垮敌人！

对战中满足一定条件后，便可以使用必杀技一决胜负。必杀技的演出效果魄力十足！！

莱娜的必杀技在屏幕上炸裂！乘机下手击倒对手！！

爆龙连携！！

洛克人EXE3

GBA	厂商：CAPCOM	发售日：未定
	类型：RPG	价格：未定 　其他：——

搭载了新战斗芯片的洛克人X再次启动征程!!

GBA上原创洛克人系列第3作已经预定发售，玩家将和网络领航员洛克人一起在网络世界中消灭电脑病毒。本作在保留使用战斗芯片进行激烈对战的乐趣基础上，增加了大量的新芯片，令内容更充实。火热的战斗和洛克人的故事将会永无止境地在这里延续！游戏发售日确定后，我们会立刻作出报道。



洛克人正在躲避新的敌人·闪光人的大范围攻击。这次的敌人究竟会是什么样的家伙呢？不过无论如何，正义的化身洛克人一定会打败他的！

公布新的战斗芯片！它们的效果究竟怎样？

我们在这次公布的画面中发现了新的战斗芯片！看样子游戏中增加了不少拥有全新功能的芯片。此外，一些原有战斗芯片的图片也焕然一新。看来玩家要重新学习了。

新战斗芯片"气动传送"到底有什么样的效果呢？真是捉摸不透啊！

拷贝攻击，将对其他敌人的攻击拷贝到目标身上，很实用的特技是也！

无双报道







新一代的青年勇者们缔造崭新的伟大传说

Tales of Destiny 2

宿命传说2

NAMCO的《宿命传说》系列一直是读者心目中最期待的游戏之一。这次PS2版的众多的游戏画面和本作的新系统在本期公开。

PS2	厂商：NAMCO		发售日：2002年12月
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

「宿命传说」系列的最新作在PS2上复活，今冬登场！

本作的主角是前作主人公斯坦和女主角露蒂的儿子。卡尔是一名热血少年，非常崇拜曾经拯救过世界的父亲。

Kyle 卡尔

NAMCO招牌RPG“传说”系列获得了玩家的高度评价。这次，该系列的第4作，也就是首次在PS2上推出的作品，即将在今年冬天和玩家们见面。此前的3部作品是相互独立的内容，但本作完全是第2作“宿命传说”的续篇。游戏继承了“传说”系列的一贯传统，不仅拥有独特的战斗系统、丰富的解谜要素和豪华的配音阵容，配合硬件平台的进化，画面的表现也获得了极大的飞跃，爽快与解谜并存的RPG大作即将登场。



在距离前作18年后世界里展开可以改写历史的新冒险！

这次的主人公是前作主角的儿子，目前我们只得到了左图中的2名角色的资料。游戏中极有可能出现前作中大家所熟悉的角色，老玩家要留意。

Reala 莉亚拉

突然出现在卡尔面前的神秘少女，她身上的谜团引导着卡尔踏上冒险的旅程。性格开朗，对事物非常认真。

平台转移到PS2之后所有要素均获得了巨大飞跃

战斗



虽然继承了前作的基本系统，但是画面大幅强化，并且搭载了更值得研究的新系统。

世界地图



世界地图的画面实现了完全的3D化，可以从各种角度观察角色和地图。

城市迷宫地图



城市、迷宫的地图沿袭了系列一贯的风格，依旧是2D画面，但是变得更加精美了。

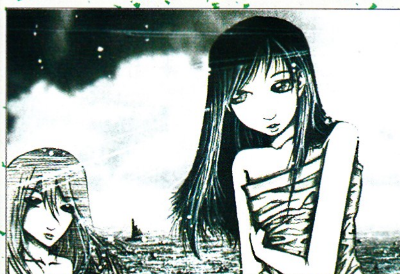
大墙画廊

vol.66



《两难》 南京 达志翔

薇思怎么会来掺和安迪与舞之间的关系？好像大家一直喜欢拿这两口子开涮啊！



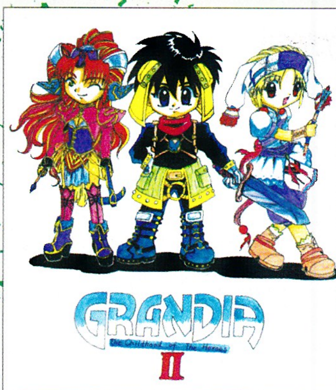
《夏の樱薰》 贵州 宋渊

观摩半天也没搞清楚画中人到底是谁。按照题目来看，令人联想到“樱大战”中的两位女主角，但……显然不是……



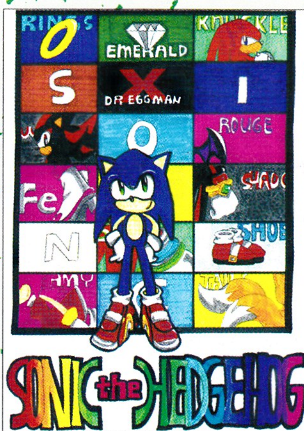
《大神的春天》 北京 あおい

十三美女的诱惑，表情各异，对作者的功力再度佩服得五体投地。



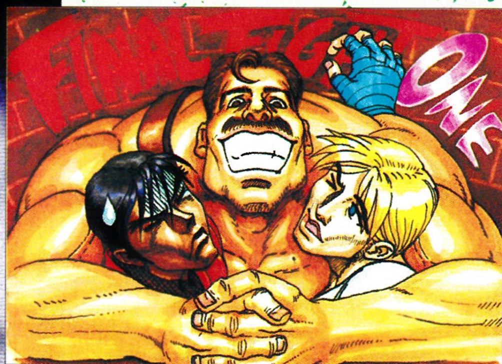
《格兰蒂亚II·英雄们的童年》 广东 郑继略

虽然在国内玩家中口碑不错，但怨风林直言：对本作很不满意，也许II的推出正是标志着格系列逐渐庸俗化的开始吧。



《SONIC》 吉林 于洋

把GC版的S2打穿后，算是把S整个系列全部KO一遍了（除了弗利奇岛）



《FINAL FIGHT ONE》 北京 あおい

哈格怎么回事？拿凯和科迪练手？

《最终幻想XI》 江苏 刘炜卿

有些女性化的感觉……虽然在线FF暂时无法玩到，但相信大家也都通过《电新》中收录的精彩CG动画了解到了游戏的精彩之处，这回看看画稿，算是“望梅止渴”吧。





《JOJO奇妙冒险》 上海 黄成玉

来自于正在连载中的JOJO第六卷，主角正是画中人——空条徐伦。不知道大家有没有玩PS2版的最新作，个人感觉还是不错的，虽然与许多人所想象的游戏方式不大相同，但对于JOJO迷来说已经足够了。

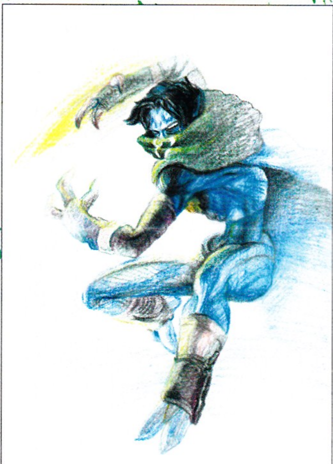


《生化危机》 云南 李毅

这是哪个楼道呢？仔细观察的话会发现除了墙壁、地面血迹斑斑外，门外也有丧尸恭候。比较奇怪的是墙壁上挂着的灭火器，不知道这一切联系起来能够得到什么启示。

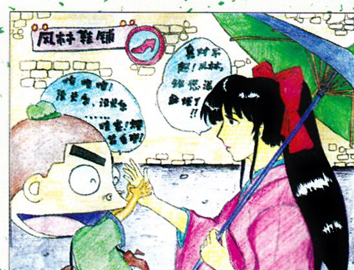
《灵魂战士》 北京 鹏远

在欧美很人气的动作游戏，不过对主人公作呕的外型实在没什么好感。





幕末志士传II



《风X之艳福》 河北 王冬

作者提醒：看此画请参考黄宏的小品《卖鞋》。

用电视屏幕玩GBA

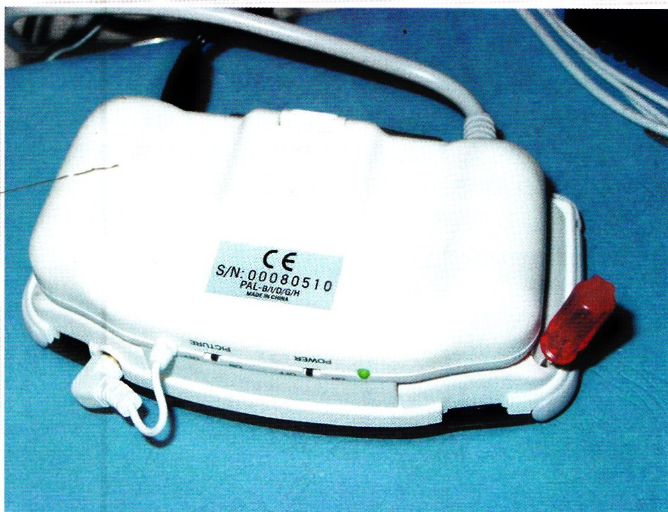


天语：第七期电软附赠的《暑期购机指南》里，在GBA部分俺曾经提到过用电视输出GBA画面的转接器，大家一定对它那一红一蓝的两把“小改锥”记忆犹新。可惜天语居然也用到了这个玩意——这里向大家汇报一下！

此物价稍高，约600元以上。使用时要拆改GBA，改造后的GBA变厚了，握感还行，而画面效果也还可以——虽然画面比例与GBA相比X轴被压缩。

实际上这东西的欠点也有不少，首先在拆装上要特别注意，而且由于是国内生产，工艺上总是不能达到比较高的水准，你像这台竟是经过重重淘汰而找到的“公差”合格产品，最终才安装成功。





↑这个转接器包括：本体(与GBA相连)、变压器(供电用。GBA和转接器共用此电源)、两把小改锥(十字和Y口，用于拆解GBA，以将转接器与GBA相连)，TV连线(含S端和AV)。

依照说明正确地把转接器安装到GBA之后，即可将S线连到电视，再分别打开GBA和转接器的开关。

然后你就能将GBA当作手柄，用电视来看画面。

↑仔细看，原来这个转接器上有两个开关，一个是电源的ON/OFF，还有一个是调整电视屏幕输出效果的——通过这个开关我们可以让GBA输出满屏或是原始尺寸的游戏画面。







←↑最早以为这个转接器的研制者是日本人。其实根本不是，这是我国的制品(像是内地生产，似乎不是港台？不清楚)。这种产品向日本和欧美出口，天语手里这个是英文版，它要出口到日本就印日本字。上面两张图显示了全屏和小尺寸效果。不过，此装置输出到电视屏幕上的画面比例与GBA的小宽屏不同，主要是左右尺寸被压缩了，接近正方形画面，大家还真得适应适应。

游戏新作情报



头文字D街机版

ARC

厂商：SEGA-ROSSO	稼动日：2002年春	
类型：RAC筐体	料金：100日元/次	其他：NAOMI2

NAOMI2基板的头文字D，是目前引爆日本、香港的“赛车”游戏。根据著名漫画制作，音乐情节等忠实于原作。SEGA ROSSO发飙，NAMCO跳槽而来的佐佐木健仁社长，推出过很多赛车游戏，不是在日本大红（拉力），就是在美国拿分（星战、NASCAR等）。看了二百多兆的日本高手头文字录像，天语对此游戏非常佩服。有机会一定亲自打一打！此为六档仿真赛车、玩家需要使用游戏资料卡来记录自己的成长记录。备选车是很多了，速度感也相当高。由于是山路（初中上超上级路线、正反路线、夜路等），因此对驾驶技巧的要求极高，在此不多讲，大家看过便知。



←筐体虽然洗练，但却是NAOMI2基板并拥有磁卡系统，因此不得小觑。毕竟是世嘉制作的筐体，用料和工艺那绝对是不一样的。

龙战士5

PS2

厂商：CAPCOM	发售日：2002年秋	
类型：RPG	价格：未定	其他：完成度75%

本作有如下特点，首先，战斗系统绝不是踩地雷，而是使用一种简称PETS的系统，即动态回避地雷系统。其次游戏的主角是一男一女，二者的故事始终在地下发生，战斗的场景多数是在地下城市。因此画面上会比较阴暗，但构成仍然是3D方式。



↑→始终是在地下冒险。游戏画面右下角附有地图。有光的画面多少也显得真实一些。人物还是没有影子。



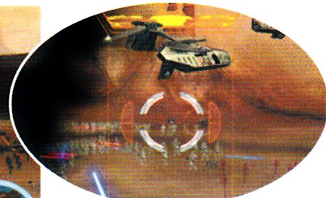
星战：克隆人的进攻

PS2

厂商：LUCAS ARTS	发售日：2002年内
类型：STG	机种：跨机种。XBOX、NGC版有

引爆全球票房的星战超级大作“克隆人的进攻”终于被改成游戏全机种制霸了。从画面看，基本是重现了电影中的著名场面，同屏内的物体非常多哦！游戏可以分屏双打。由于海外的星战爱好者非常多，加上卢卡斯公司的技术保障，相信此作定能成功。





↑←游戏的场面非常大。

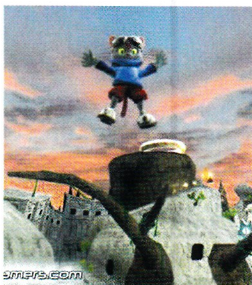
BLINX：时间清理者

XB

厂商：MICROSOFT	发售日：2002.10	
类型：AVG	价格：未定	其他：期待度高

BLINX是一只猫的名字，这只老猫身负重任，因为他要把错乱的时间给调整过来。他是在古罗马帝国时期与敌人作战，而目的竟然是为了要营救某位公主。大家以前可能在电新里看到过这个游戏的画面，是微软第二方制作，水的表现比NGC强多了。





PROJECT GOTHAM RACING2

XB

厂商：MICROSOFT	发售日：2002年内？	
类型：AVG	价格：未定	其他：前作百万本突破

本作受到了欧美玩家的普遍好评。因为游戏讲求的是乘车游街，伴随着好听的BGM，外国人找到了合理的游戏性。而且据微软方面的发言人说，前作之所以能超百万，就是因为游戏好玩、扎实。新作有爱丁堡、香港等新增的场景，车种也非常多，画面相当的好。





盗墓者：暗黑天使

PS2

厂商：EIDOS	发售日：2002年秋	
类型：AVG	价格：未定	其他：——

这作品只公布了PS2版。从画面上看非常出色，似乎摆脱了以前那种单调的场景，在视点上也有所进步？罗拉的身手如何目前还不清楚，敌人大多变成了魔鬼之类的设定，故事背景未明。





↑←罗拉还是那么敏捷？

洛 奇

GC

厂商：不清楚	发售日：未定	
类型：SPG	价格：未定	其他：PS2、XBOX有

世界第一硬汉西尔维斯特·斯塔隆的成名之作“洛奇”，被改编成了游戏。因为洛奇系列是个典型的“弱变强”剧情思路，因此游戏中可能也是要从普通拳手练起，经过刻苦训练最终才能拿到金腰带这样一个过程。兰博迷不妨关注一下。





↑←训练、比赛！！！

SEGA GT 2002

XB

厂商：SEGA WOW ENT.	发售日：2002年内	
类型：RAC	价格：未定	其他：——

DC版曾博得好评。这是世嘉为了吸引更多的爱好者而推出的一款收集型游戏。游戏中没有别的特点，就是车多。到了XBOX上，虽然画面突出真实，但是游戏本身的乐趣还是难以让人心悦诚服。





铁甲飞龙ORTA

XB

厂商：SEGA SMILEBIT	发售日：2002年内？	
类型：STG	价格：未定	其他：——

我国玩家非常熟悉的作品，当年土星玩家的必修课。就像GUNGRIFFON在日本和中国两地的超级人气，铁甲飞龙已经成为一种精神象征。厚重的世界观、究极的画面大空间以及强力的BOSS、宏伟的BGM，这一切将在XBOX重现。XBOX玩家必买正版！！！



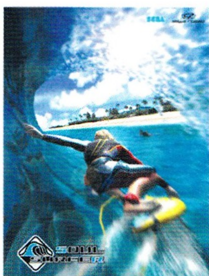
←这次的作品，在武器攻击的SE上也没少下功夫。比如激光发射时的声音，非常沉闷，恰好配合厚重背景。和NGC的那种强大相比，XBOX的性能简直就是霸道。编辑部看了几段动画之后，全看傻。

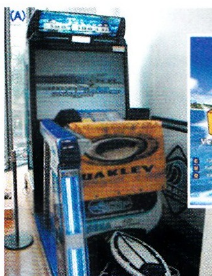
魂之冲浪者（SOUL SURFER）

ARC

厂商：SEGA ROSSO	稼动日：2002.6	
类型：体感	价格：200日元/回	其他：NAOMI2

赛车专家SEGA ROSSO再度发飙——制作出史上初的冲浪体感游戏——据说，本作在美国引爆了究极人气，美国高手的成绩比日本人还高。游戏与世界最著名的冲浪器材厂商合作，水的表现极其惊人。另外，玩家可以通过国际互联网在官方站留名。







↑NAOMI2的水总比NGC要强得多吧？不信请看！可阳光玛莉的水也很牛。

马里奥聚会

GC

厂商：NINTENDO	发售日：2002年冬	
类型：ACT	价格：未定	其他：——

超级大杂烩型游戏。迷你游戏很多，并以GC版阳光玛莉的背景为主。任天堂旗下大量敌我角色登场，轻松而休闲。四打最适，画面充满了童趣。玩家操作耀奇、玛莉、路易、碧琪来游戏。

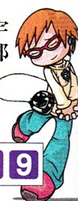




↑任的人设，总是可爱。

游戏古玩街

我是本店的掌柜，欢迎各位来"淘"令人心仪的游戏精品。——宇部



PART 9



厂商	CAPCOM
类型	MD游戏卡
娱乐度	■■■■■
稀有指数	★★★★☆



SOFT WARE

特工黄的超级街霸II

该游戏卡为《电软》"老鞭"特工黄珍藏的唯一正版MD游戏卡，1994年以300RMB于福州某游戏专卖店购得，采用精美塑盒包装，右下角有"PAL"字样，是适用在亚州除韩、日外其它地区发售的美版MD机的游戏卡，内附52页游戏说明书，特工黄当时主要购买目的为疯狂对战及测试MD机日、美版本，由于该卡为真正欧美版，不是美版MD机或改为美/日两用的双制式MD机根本无法运行，只会在屏幕上出现猩红的警告字样，故较为特别。

此外，该游戏卡的容量在MD机所有游戏卡中是最大的——高达40Mb，而同期超任上相同游戏仅达到32Mb，高容量使得游戏的音画质量及操作感在当时都登峰造极。特工黄1995年携自行改装的多制式MD机及该卡来到《电软》编辑部后，这两件极品立即成为龙哥、阿KING、SP、无类、软体动物等小编在编辑部乱斗的主要工具。

拍卖信息：该卡以200元起价进行拍卖，欲竞拍者请与本栏目联系，价高者得，附赠特工黄亲笔签名，部位任选（汗）。







SOFT WARE

这盘卡带是任天堂为纪念当年的磁碟版而推出的卡带版，经典的鼻祖，游戏中的音乐甚至在n64机上的赛尔达一时之笛上也有重现，因此每当玩起n64的时之笛的时候，脑海里总是显现出这部fc游戏的画面（笑）98年卡带购入时为全新，附带说明书和迷宫地图，回去后真是玩了好一阵子。这部游戏的出现，为今后的arpg的发展奠定了基础。

厂商	任天堂
类型	FC游戏卡
娱乐度	■■■■■□
稀有指数	★★★★☆

赛尔达传说

皮卡秋版N64主机

这款主机由任天堂推出，借了当时口袋妖怪的热潮，但是好像发售量也是不尽如人意，由于国内的n64主机基本上于1998年左右就断档，所以这款后来发售的主机就显得格外珍贵，主机的外形十分的Q，人见人爱，橙色的外表让人一见倾心。主机买到手的时候是全新的，随机附带手柄、电源、和说明书，但是没有附带视频端子，这一点和NGC是一样的。说句真心话，这主机的收藏价值应与SNK卡带机等同。

——北京　赵琳

厂商	任天堂
类型	64位家用机
娱乐度	■■■■■
稀有指数	★★★★★



HARD WARE



雅达利400C

HARD WARE

其实我和大多数的玩友一样，都是从红白机的时代成长起来的，然后逐渐接触了16位，次世代等机种。而这台机器是在一次闲逛旧货市场时发现的，BOSS告诉我说这是个美国原装游戏机，最可笑的是居然说超级玛莉也在这上面出过。虽然我知道这是不可能的，但真从心里喜欢这台机器，于是是当即经过一番讨价还价后，抱走了ATARI400C。回到家中接上电源打开一看，我晕……真不愧是上世纪70年代的产品，效果的确惊人（笑）。

——大连　王镇华

淘金者之圣地　发烧友的乐园

电软游戏古玩街

HARDWARE 主机
SOFTWARE 软件
MODEL 模型
DIGITOYS 数码玩具

征稿启事　凡藏有与GAME有关的古玩的读者均可投稿至本栏目，稿件要求：详尽的文字说明和彩色照片以及联系地址。来信请寄：北京6129信箱古玩街栏目收　邮编：100061　E-mail地址：cubelead0664@sina.com

20款游戏情报公开热力无限!!任天堂特稿双箭齐发!!

2002 10

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

总第九十九期

定价 8.4元

怒涛攻略

钻地小子ADVANCE
真·三国无双2 猛将传
V玛斯塔传说
机动战士高达战记
Z.O.E 2173
四狂神传说外传
牧场物语3
携带电兽2

无双报道

忍Shinobi
DOA极限沙滩排球
口袋妖怪 红·蓝宝石
球队创造ADVANCE
真·女神转生 恶魔少年
CAPCOM全明星格斗
盗墓者:黑暗天使
钻地小子之钻地乐园
爱心之吻
真魂斗罗
寂静岭3
血腥左轮

特别策划

马里奥与任天堂原力

专家解读GC外形的「亲切感」与「中性化」

焦点新闻

任天堂:山内溥的超级计划?
索尼、任天堂年内中国攻略始动?
坂口时代终结!?探究史克威尔的新体制!

PlayStation®2

到处都是冒险
父亲教给我的就是这样
我终身难忘

一直以来，我都向往像父亲一样去冒险。
从小父亲就鼓励我冒险

年龄小并没有关系
重要的是打开封闭的心勇敢向前
这才最最重要的东西……

我至今从没有忘记过

父亲的教诲
我已完全记下



CHUN SOFT

ENIX









编辑手札

又是新一期了，距离杂志百期已经进入倒记时状态。先说本期，未附送别册而变为80面彩页，离全彩仅一步之遥。虽然并非全彩就是好，但在目前国内的大形势下，电软在保持自己风格的同时，我们当然不能总是跟在别人屁股后面。能够给大家一个崭新的面貌，奉献更加精彩的内容，加大信息的时效性等等，这些都将在近期实现。

风林



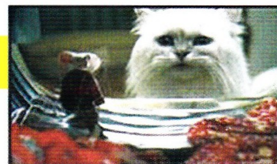
■熬过了八月的沉寂，九月开始，游戏业总算开始恢复了生机。除了期待中的大作陆续推出外，月中的东京游戏展将是看点所在。风林无缘亲临现场，不过还是托朋友去代为“探望”，顺便捎回点赠品，大家不妨看看下期闯家是否能够带来些惊喜。

■买了张惠妹正版，感觉气势不过当年。虽然自己算不上MEI的迷，但面对音像店的强力推销实在盛情难却，这20元算是白扔了……



■19800日元的“铁骑”，真是令人垂涎。不过若玩起来的话就实在是比较烦的事情，不仅仅是要购买全套的设备，而且玩之前还要准备个够高度的桌子才行。不然脚丫子可踩不到踏板。另外，电视方面是个问题，低于29寸的话几乎无法再现原作的魄力，再加上没有四喇叭的支持，你说，还玩个嘛劲儿?

天师



GGB后起之秀、9式PILOT上海PENNY的表现令人刮目，也算了却了斗战胜13(中队称号：13式氏)的一桩心愿。近日更得知“武装雄狮”网络化的消息——GG：Devine，PC版对应NET，并会在PS2和XBOX上登场(家用版由GAME ARTS亲自主理)。

501中队全体队员都很期待GGD，但普遍担心GA把GG包给韩国PC厂商之后游戏会变味儿，而且网络化会是怎样的结果尚难以预料!

但天语知道GUNGRIFFON被延续下来了，这对501中队而言才是最重要的。GGB精神决不能忘却。



前段去特级影院看了蜘蛛侠、精灵鼠小弟2(天语喜其猫)、风语者等片，郁闷的心情终得以缓解。那么希望随着电软的改革，我们能给读者带来更多更好的新鲜内容吧……

宇部



●经过长达4个多月的酷暑天气，北京终于进入了金秋季节。双休日抽空爬了一次香山，充分享受到难得的清新空气，心情自然舒畅无比，只是由于长时间不运动，回来后腿部酸疼了差不多一星期。



●本月宇部最期待的游戏当然是9月27日发售的《星际火狐冒险》(GC)，据说这将是长达100小时的动作AVG，看来国庆节的7天长假又得“陪”进去了。

●最近去网上商店买到了希区柯克导演，格里高利派克领衔的恐怖片《爱德华大夫》，这是给我在上小学时留下极深印象的外国电影，片中营造的恐怖气氛是许多充斥鬼怪血腥的影片所无法比拟的。只可惜现在的光盘已经不是那时上影的中文配音了，稍感残念……

PERFECT



●丙申月，万事大吉，宜出行。

●虽然天气好，宜出行，但是因为工作忙，还是没时间好好体会节假日的快乐。唯一的休闲就是看DVD。买了许多经典影片的D9盘作为收藏，有空的时候重新看一遍老片也别有情趣。



●经过暑期的发售旺季后，业界进入淡季。不过厂商通常会选择在这期间公布大作，好好吊着玩家的胃口，在年底发售的时候大捞一笔。所以游戏迷不用担心，不久就会重现“好游戏多得玩不过来”的繁荣景象。

●GBA版FFT的画面终于公开了！记得当初PS时代的最大遗憾就是没有把FFT打穿。不知松野泰己在这次的故事中会给我们带来怎样的惊喜。

●从每天喝鲜橙多过渡到每天饮茶！



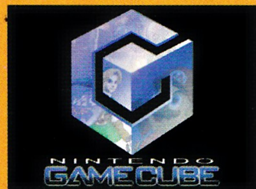
本期封面：格斗之王2002

电子游戏软件 GAME SOFTWARE CONTENTS

VOL.99 2002/10

GAME INDEX

月刊/每月 14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
邮购部电话： (010) 64472177
编辑部电话： (010) 64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元





Shinobi

2名现代忍者的身影……在月光下忽隐忽现!

世嘉MD的传世名作《超级忍》
曾在全世界范围内受到玩家的欢迎。
这次融合原作DNA与崭新操作系统，
最强劲的忍者游戏即将登场PS2!!
临场感十足的精美画面，
超越传统概念的超级速度感，
以及深邃而宏大的世界观设定……
在21世纪复活的《Shinobi》
将会成为关注的焦点!!







世嘉献给玩家的最强忍者游戏终于要和大家见面了!!

PS2	厂商：SEGA	发售日：2002.12.5
	类型：杀阵ACT 价格：6800日元	其他：——

ACT大作《SHINOBI》（忍）的正式名称已经确定，终于迎来了发售前的最后冲刺。到目前为止，我们只得到了主人公和几名角色的情报，这次我们将继续为大家解说系统的特点以及详细的故事背景，当然读者也可以欣赏到大魄力的游戏插画。尤其要提醒各位的是：本游戏已经确定12月5日发售！



爽快感超凡脱俗　千锤百炼

缔造动作要素与故事情节的超华丽融合

游戏的最大魅力在于超高速的动作，这些要素中融入了以“阵杀”为代表具有独创性的演出效果。首先，我们来解说一下游戏中最有代表性的3个要素。另外，《SHINOBU》的魅力不仅局限于动作部分，深奥的世界设定、多彩的角色、曲折的情节都凝聚着制作者的心血，可以与当今的任何ACT大作媲美。

魅1力 高速而连贯的动作让人感觉呼吸困难



←随风飘动的围巾更逼真地表现出了速度感。

特别值得一提的是，凌驾于传统动作ACT之上的各种超高速动作，游戏中的角色充分再现了忍者神出鬼没的身手。只要挑战过一次，你一定会被风驰电掣的速度感所深深吸引。而且不仅是主人公，不断向游戏者袭来的敌人也一样是动作敏捷的忍者，相信大家一定会体验到充满紧张感的战斗。

魅2力 布满各种机关的游戏舞台

游戏舞台设定在东京，坍塌的高楼大厦、鳞次栉比的平民住宅区将成为战场。游戏者时而穿梭在迷宫中，时而飞身掠过仅有几个落脚点的险径，与怪兽厮杀，可以充分体验闯关的乐趣。



←↑燃烧的民宅、被钢筋水泥包围的地下室，每个舞台都有着各自的特征，舞台深处等待着游戏者的是什么样的敌人呢?

魅3力 可以令成功感与爽快感更上一层楼的杀阵特技登场

↓在瞬间击溃敌人的精彩演出随处可见。







收刀入鞘的同时敌人已被斩倒地——充分再现时代剧的特征。本作将这种表演发挥的淋漓尽致。在酷毙的“武打镜头特写”中，如果一定时间内作掉一定数量的敌人，就会插入群敌同时应声倒地的特写镜头。如果你能达到身手敏捷的操作要求，就能充分享受到斩杀敌人的爽快感与成就感。这可是超级的快感。好好玩吧!

秀真 HOTSUMA

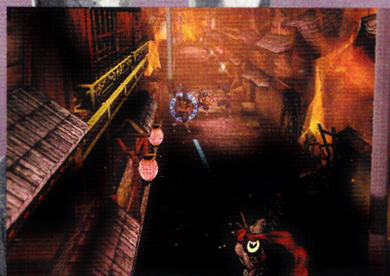
忍术中最顶尖的令人畏惧的正统派高手



本作主人公是胧一族掌门秀真。一直以来，胧一族隐藏在历史舞台的背后，与不为人知的邪恶势力作战。秀真凭借强韧的肉体和各种绝技沉着冷静地完成了无数艰巨任务，是个不愧于掌门之名的优秀忍者。然而，他曾经遭照族中的家规亲手杀死了自己的哥哥，心中留下了极深的伤痕。

蒼蛟龍 AOMIZUCHI

残杀胧一族男女老幼的神秘蒙面忍者



满头银发，将真面目隐藏在面具后面的忍者。不知出于何种目的，他袭击了胧一族的村子，杀死了除秀真之外的所有人。胧一族的强大战斗力屈指可数，但是他凭借一个人的力量就将其彻底毁灭，可见功夫非常了得……那么他究竟是什么人呢?

故事背景 胧一族发生灭门血案，东京也成为了魔都……

21世纪初叶，东京发生了一场比关东大地震规模更大的超强地震，整个东京化为了一片瓦砾的废墟，完全中止了首都的机能。在混乱中，临海副都心处出现了一座诡异的黄金城。与它遥相呼应的是，东京市区出现了被称为“式神”的神秘生物。繁荣的大都市东京顷刻间化为了怪物盘踞的巢穴。

不过，恶梦还不仅于此。在发生大地震的同时，曾经在历史舞台背后多次拯救世界的“胧一族”遭到了神秘忍者·苍蛟龙的突然袭击，除了当时不在现场的掌门秀真外，全族的男女老幼都惨死在苍蛟龙的手下。这件惨剧为胧一族的漫长历史划上了一个带着血渍的终止符……

此后的30天里，由于式神的袭击，救援工作受阻，东京仍然处于混乱之中。为了打破这种情况，一名男子接受了夺回首都的命令，他就是秀真。现在他不得不将一族的血案抛在脑后，身背掌门的信物“恶食”，单身奔赴曾被称为东京的魔都。然而，他还不知道，杀死胧一族的仇敌正在等待他的到来……



最近我们又获得了最新情报！这里将为大家公开瞳与雷芳的亲热镜头，全国DOA迷可不要因此醋意大发哦!!



DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL

死或生 极限沙滩排球

XB	厂商：TECMO		发售日：2002年秋
	类型：SPG	价格：未定	监制：板恒伴信

告诉大家一个好消息，我们成功地获得了瞳和雷芳的秘密动画片段！这些画面将出现在游戏的开场动画中。当然，开场动画中将会为8位角色提供各自的特写镜头，各位美女的忠实拥护者终于如愿以偿了。而且说不定看到她们私生活的一面呢！不过各位千万不要在开始游戏之前就被美女们弄得神魂颠倒，否则就无法体验白热化的排球对决了！操控性感女神进行的沙滩排球是不得不玩的，不得不看的，也是不得不狂喷鼻血的。好了，闲话少说，赶快进入美女的世界吧。

XBOX一年四季都是夏天 与8位性感女神共度



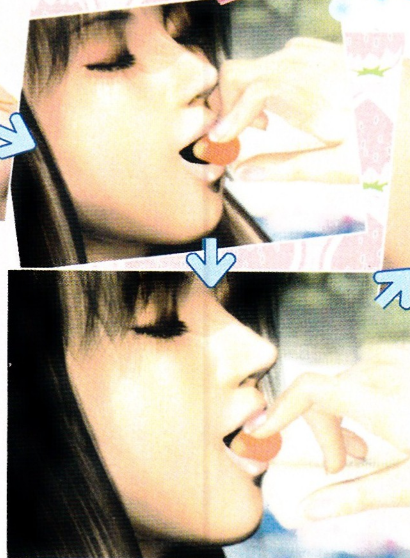
两人的关系好像一般甜蜜 熟透草莓



美丽的雷芳戏水！

在扎克岛的海滩上，雷芳与瞳正在互相泼水嬉戏。这里介绍的场景仅是动画的一小部分，其实整个片断的时间非常长。另外告诉大家的是，动画中MM肌肤的颤动非常真实。





手指伸进了嘴里!?





↑等一等，这张照片可有点危险。我也想让雷芳喂我吃草莓。心跳加速中！

瞳的个人档案

国籍：德国　年龄：18岁
身高：160厘米
体重：49公斤
三围：90/58/85
血型：O型
生日：5月25日
喜欢的食物：沙巴（德国著名点心）
爱好：烹饪
喜欢的颜色：天蓝色
大赛成绩：第3次DOA大赛第3名

雷芳的个人档案

国籍：中国　年龄：19岁
身高：163厘米
体重：50公斤
三围：87/55/86
血型：B型
生日：4月23日
喜欢的食物：杏仁豆腐
爱好：芳香剂疗法
喜欢的颜色：黄色
大赛成绩：第2次DOA大赛第2名

瞳 & 雷芳

在海滩的遮阳伞下，雷芳正在喂瞳吃草莓，两个人的关系好像非常亲密。如果她们俩在比赛中搭档的话实力会大为增强吗！？



↑扎克岛上的娱乐设施真不少，玩家随时可以点播自己喜欢的歌曲。

广播电台系统

游戏中的广播电台会为游戏者播放与热带海岛的氛围极为相称的BGM！电台收录的歌曲以海外歌手为主，据说现在还在挑选之中。不仅如此，玩家还可以将自己喜欢的CD歌曲录制进游戏播放。当然了，XBOX可以将歌曲保存在内置的硬盘中。



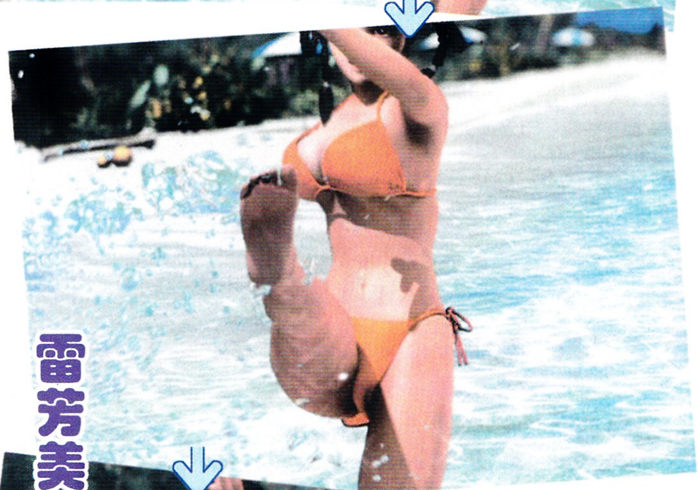
从海岸边的广播电台进行现场播放！



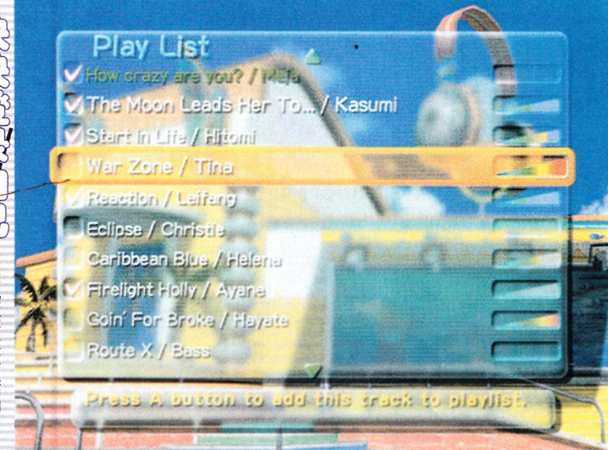


←↑演播席罩着玻璃，可以从外边看到里面的景象。节目主持人是否会由《死或生》系列的角色担当呢？令人期待！

梦幻般的美好时光！



快快登录自己喜欢的音乐吧



↑绿色文字表示原有的BGM，可以通过右侧三角形的音量槽调节每首BGM的音量。

这里请看制作人的只言片语

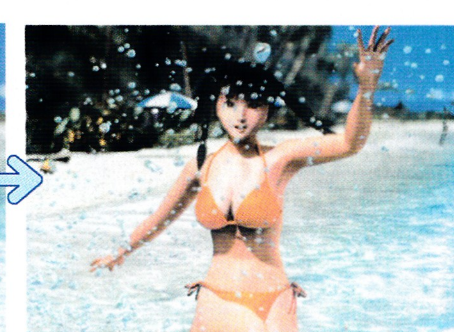
游戏收录了许多著名歌曲！

扎克岛上的广播电台会播放许多歌曲作为比赛的BGM。一开始的时候，为了充门面我曾经说过要录入100首歌曲，不过最后我还是决定用游泳衣和首饰的数量充门面（笑）。不过，我这次真的挑选了许多著名歌曲，这些欢快的歌曲与《DOAX》的热带氛围非常和谐。当然片尾曲也很动听，敬请期待！

雷芳美丽的纤纤玉腿将水花溅在了我的心里！







←↑雷芳是太极拳高手，打水仗时也不忘使用华丽的腿技。碧蓝大海中雷芳的肌肤闪烁着健康的色彩。这一腿就要我踢倒在地了！

无双报道

真·女神转生

デビルチルドレン

光之书 暗之书

GBA	厂商：ATLUS	发售日：2002年11月	
	类型：RPG	价格：未定	监督：冈田耕始

《真·女神转生——恶魔少年》的最新作终于在GBA上登场了。游戏的主人公与冒险舞台全部焕然一新！这次，我们将为大家介绍游戏中备受瞩目的世界观和系统设定，并且公开新增加的恶魔。GBA玩家务必留意！



故事舞台转移到异世界……巴尔哈拉与魔界的关系是！？

突然出现在仁与亮两人面前的“时空扭曲”现象，令原宿小学陷入了奇怪的异常状态。转校生亚美告诉两人，她来自与时间扭曲现象密切相关的异世界“巴尔哈拉”，此行的目的是寻找能够拯救世界的救世主。故事从这里开始产生分支，仁前往“巴尔哈拉”开始了《光之书》的旅途，而亮则前往魔界展开《暗之书》的冒险。由于故事情节和游戏系统均不相同，因此要解开所有的谜团必须把两个版本全部打穿。

原宿小学 ～共通部分～



↑所有的一切都源自人们发现了传说中的恶魔图鉴。

向主人公袭来的恶魔使者!!





↑从巴尔哈拉追踪亚美而来的恶魔莫非是敌国军手下的爪牙？

前往巴尔哈拉～光之书～

仁、莱娜、亚美3人穿过时空之门，到达了被称为异世界的巴尔哈拉。在这里，我将为大家介绍《光之书》的舞台巴尔哈拉以及部分故事情节。巴尔哈拉建造在奇异的时空之中，大地全部漂浮在空中。各地的高低差距非常之大，但是自然景观丰富，拥有各种各样的城市。现在，巴尔哈拉的大部分地区都在皇帝的统治之下，任何反抗皇帝的人都将被关押进插翅难逃的火焰炼狱。据说在巴尔哈拉的某个地方，有一座能够穿梭时空的时间之塔……在皇帝铁腕统治的世界中，仁一行能够找到回到现代世界的方法吗？他们能够解开发生在自己身边的谜团吗？

寻找救世主……



↑前来迎接亚美的瞬也是巴尔哈拉的居民，他在学校的屋顶上向众人介绍了这个世界的状况……

↓在柜台后面站着真女神系列中大家非常熟悉的角色——雪之妖精！这里像是巴尔哈拉的某个设施。



这里是冰天雪地!?

从截然不同的冒险路径出发

前往魔界～暗之书～

仁出发后，亮独自穿越魔界之门前往魔界。在《暗之书》的舞台魔界中，不仅会发生与《光之书》相同情节，登场的恶魔以及恶魔的合体方法也会有很大差别。



↑从魔法阵中出现的该鲁将成为亮的得力搭档。

这就是魔界？





↑原来传说中的魔界比想象中的明亮许多

截稿前我们得到了关于强化恶魔伙伴的最新情报!!

仁与亮虽然能够通过战斗升级，但是他们两人的搭档索尔莱昂（兰德）与海隆（该鲁）却不能通过战斗增强力量。只有把它们与其他仲魔合体，在满足一定条件后才能够获得强化。在本作中，伙伴恶魔获得强化后，形态就会发生各种变化。伙伴的进化共分为四个阶段，而且变形的种类也多种多样。虽然产生分歧的条件目前还不知道，不过可以从名字前面增加的“神圣”、“黑暗”等名称，以及变化后的外形上推测该形态的特征与属性？右面的表格为我们提供了几种合成的范例，这些只是游戏中的非常微小的部分哦！



伴随进化分歧会不断增加!!

150只以上的新恶魔隆重登场

包括前作中出现的恶魔在内，游戏中共有360只以上的恶魔登场。收集全部的恶魔，乐趣自然成倍增加（难度也成倍增加）！下面将为大家介绍其中的几只新恶魔。

雨女



擅长跳舞的少女恶魔，虽然外表很可爱，但是生就一副灵牙利齿，说话不饶人。

巴基艾尔



堕天使之一，统治着身为天使时曾守护过的双鱼座。性格执着，少言寡语。

纳萨



制造云彩，给人们带来幸运的神。在人们的身边入睡，生病的人就会立刻痊愈。

卡索



住在火山中，外形像老鼠的恶魔，皮肤不怕火焰。行动敏捷，脾气火爆。

剧情出现分支选择!?



←↓伴随情节的发展，有时主人公必须面临选择，慎重考虑后再作出决定。

剧情变化了





←仁一行遇到了协助叛乱军行动的奈绪美。也许是因为其密探身份，奈绪美的态度很冷淡。

巴尔哈拉的居民

下面介绍一下与巴尔哈拉相关的角色，包括前来学校屋顶迎接亚美等人的瞬、在巴尔哈拉结识的朱蒂和奈绪美等。他们三人究竟与故事有什么关联，与皇帝的统治、反抗帝国的叛乱军、时间扭曲，以及巴尔哈拉又是什么关系呢？大家到游戏中一探究竟吧！

朱蒂



叛乱军的一员，性格爽朗不亚于男性，但是也有感情丰富脆弱的一面。不擅长用谈判解决问题，喜欢诉诸武力的美丽女孩！

瞬



巴尔哈拉的恶魔少年，叛乱军的核心战斗力。虽然个性不拘小节，外表傲慢，但是拥有纯洁无垢的灵魂，是值得信赖的好伙伴。

奈绪美



利用在酒吧演奏钢琴的机会为叛乱军进行间谍活动。非常憎恨敌国军，在背后给予瞬与朱蒂鼎力支持，掌握关键情节的角色。

寻找惟一答案

发现了非常熟悉的商店



←在这里能够为仲魔治疗气绝状态，是非常有用的地方。看样子应该是魔界的商店。



→掌握世界命运的恶魔少年究竟是什么样的人！

真女神的好消息!!

《真·女神转生——恶魔少年光与暗》的TV动画版将于2002年10月5日开始在东京电视台的相关电台播放。羡慕日本玩家的同时，也祝愿我们能早点在国内看到吧！

无双报道

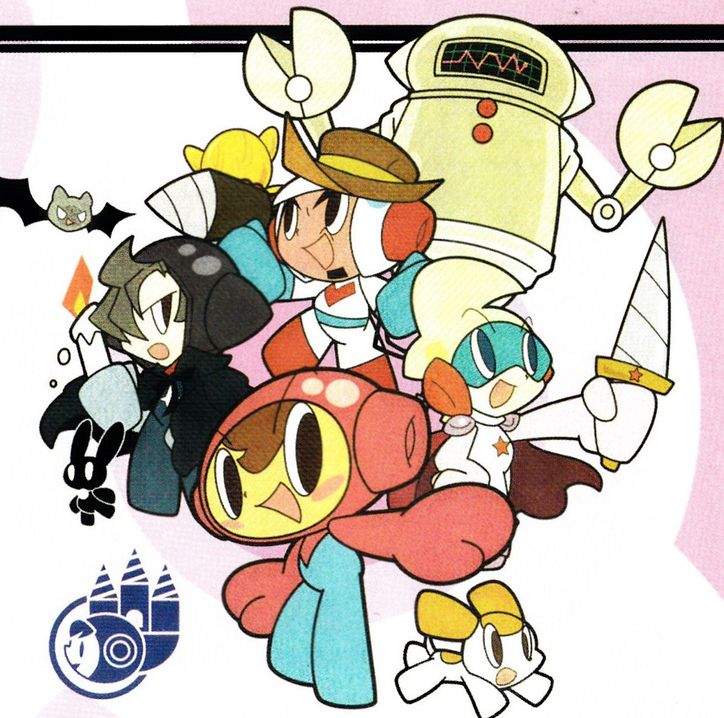
MR. DRILLER Drill Land

DREAM & ADVENTURE IN UNDERGROUND!

钻地小子之钻井乐园



我为大家带来了钻地小子的最新情报，这个令人忍俊不禁的挖洞游戏不仅变得更加可爱，内容和系统也获得了大幅强化。GC的好游戏越来越多了。



GC	厂商：NAMCO	发售日：2002年11月	
	类型：挖掘ACT	价格：未定	其他：——

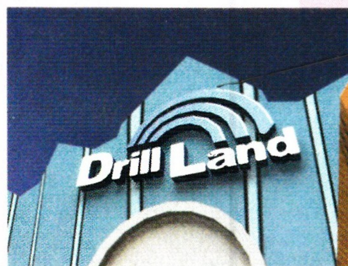
游戏详细内容终于公布于众！

主题公园"钻井乐园"即将开张

令人着迷的挖洞游戏《钻地小子》系列的最新作终于在GC上登场！游戏的舞台是位于地下500米处建造的主题公园，名为“钻井乐园”！游戏者将在这里挑战5个凝聚了制作者心血的极具魅力游戏。新作中搭载了崭新要素，不时会出现令人大吃一惊的表演，等待着大家的将是别具一格的乐趣。不仅如此，GC版还首次实现了4人对战，值得玩家关注。



→钻地小英雄光临NGC了。



↑笑容四溢的幸福国度，地下最大的主题公园终于开张了，生意非常火爆啊！



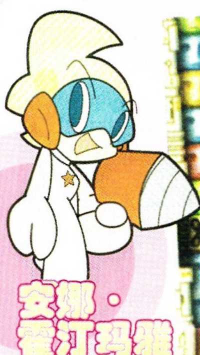
←在由钻井协会与地下王国共同开发的钻井乐园中，会有千变万化的娱乐节目等待着大家的参与。

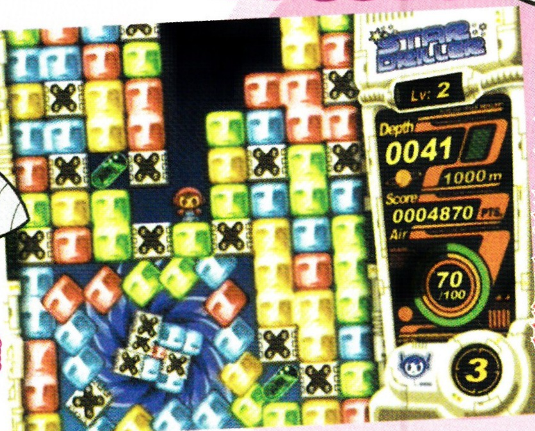
令玩家欢呼雀跃兴奋不已的节目隆重上演！





↑究竟要挑战什么样的挖洞游戏呢？真是非常期待啊！





崭新机关数不胜数！



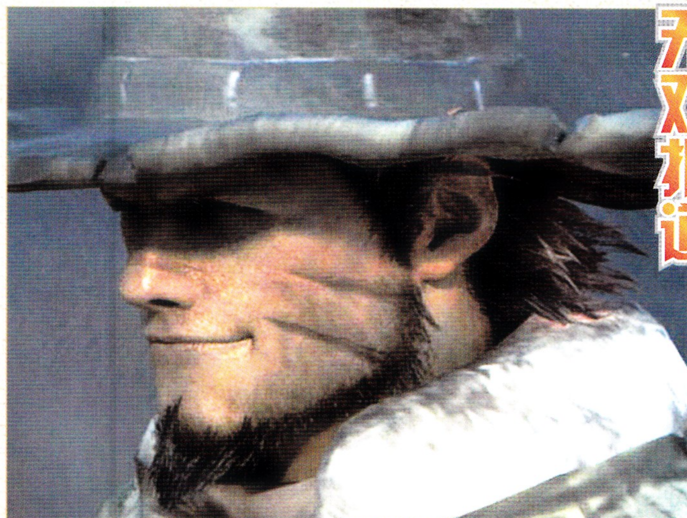
啊!!精彩表演随处可见

←由于增加了许多前所未有的崭新要素，本作将令更多的玩家欲罢不能。

无双报道

RED DEAD REVOLVER

血腥左轮



游戏中会不断出现“骑马追赶歹徒，飞身跃上火车”的场面。在这个充满暴力的世界里你能做一名称职的“西部牛仔”吗？

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：未定
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

当人们不得不用子弹决定一切的时候

本作舞台设定在美国西部。这里干燥的空气中混杂着血腥的气味，人们生活在暴力的统治之下。游戏主人公名叫“莱德汉特”，他在流氓无赖横行无忌的西部四处流浪，用手中的枪解决各种各样的事件，是个精明强干的赏金枪手。这个游戏的广告词是“当人们不得不用子弹决定胜负的时候，你的生存方式将阐述男子汉的价值”。在这部作品中我们可以感受到开发者对西部电影的执著。



↑如此精美的设定原画好像只有在画廊才能见到！美工实力令人信服。

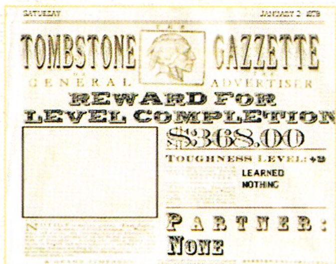


←铁道、火车、衣着华丽的女人、小镇上有权势的胖子、酒瓶林立的酒吧。充满西部电影韵味的舞台等待着游戏者。



↑从岩石的质感、店里的物品、反派人物残缺不全的牙齿都能看出开发者对西部片的执著。

以油画描绘的设定资料 粗犷笔触体现狂野西部情怀



↑消灭罪犯，获得酬金是游戏的最基本流程。

激烈的枪战在屋顶进行!!





←这是骑马追赶火车的镜头，从马背飞身跳上车厢，可以体验电影中的魄力场景。



→美丽的画面展现出西部小镇的街道，敌人究竟隐藏在何处呢？



把这些强盗一网打尽吧!

←流浪在充满暴力的西部，孤高的赏金枪手莱德汉特必须用武力解决问题。枪战再所难免。

蛮荒与暴力笼罩整个小镇!!

→从敌人的背后发动突然袭击，根据游戏者采取的战术，可以获得对自己有利的条件。





《寂静岭》系列在欧美市场同样受到了极高评价。这次的最新作不仅保留了发人深省的故事内涵，游戏画面和音效也将为游戏者带来更加强烈的恐怖感！

SILENT HILL 3

寂静岭3(暂定名)

PS2	厂商：KONAMI		发售日：未定
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

通向噩梦般世界的门已经悄悄打开……

令全世界陷入恐慌的冒险游戏《寂静岭》新作终于登场了！它将以独特的世界观展现远超前作的另类恐怖。这次的主人公是一位名叫海萨的少女。她在去商场购物的途中，不知不觉地进入了另一个世界。在这个与现实世界平行的阴森世界中，海萨找不到任何可以帮助自己的人，取而代之的是相貌怪诞的凶猛怪兽。那么海萨能够消灭奇形怪状的怪物，回到平静安详的生活中吗？

PROLOGUE

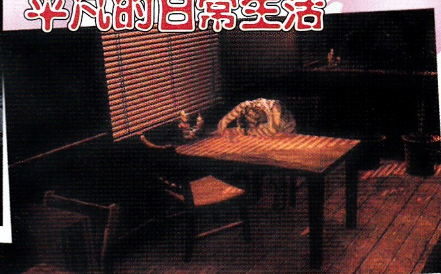
“好的好的，我知道了，我也爱你…爸爸。”海萨微笑着说道。话筒中父女俩人交谈着平淡的话题。这是非常普通而且安静的一天，但是谁也没有想到，这种安详平静的生活即将被噩梦打断。恐怖的降临是这么的不经意，毫无前兆，也没有任何理由。平凡的幸福一瞬间消失得无影无踪，整个世界更改了容貌，似乎被噩梦侵蚀一般。不久前，海萨还沉浸于假日购物的喜悦中，转眼间就陷入了阴暗沉默的异世界，周围唯一能够听到只有怪物逼近的脚步声。究竟发生了什么事……海萨心中虽然有千百种疑问，但却找不到一个可以回答她问题的人。

海萨被孤独地遗弃在近乎疯狂世界中，她甚至失去了逃跑的力量，也不知道自己应该往哪里走。为了生存，只有握紧手枪消灭不断袭来的怪物……

“一切都将开始，为了夺回人们失去的乐园。”在逃亡的路上，海萨唯一遇到的神秘女性这样告诉她。开始？乐园？她还来不及询问这两个词的含义，神秘的女性就从眼前消失了。这句神秘的话如同引信一般，令整个世界陷入了更加恐怖的噩梦之中……



平凡的日常生活



好像有些不对劲？





↑海萨过着与往常一样平凡的生活，她根本无法预知可怕的事情即将发生。

往来于两世界间 推动游戏的发展 找寻惟一的真相！

最新作中的关键词是“表世界”与“里世界”。在这两个世界中，同样地点的气氛截然不同。海萨将穿梭在接近现实世界的表面世界和宛如噩梦般的背面世界之间，找寻唯一的真相。

表世界



→这是表面世界，这个世界与现实世界非常接近，究竟会隐藏着什么样的异常现象呢？

里世界



←这里是背面世界，虽然是同一个地点，但是充满了可怕的气氛。浴缸中的痕迹令人不寒而栗。

球会创造GBA



无双报道



GBA	厂商：SEGA		发售日：2002.9.5
	类型：SLG	价格：5800日元	对应：通信线

充分发挥GBA独有的通信乐趣!

有感于日本队在世界杯杀进十六强的优异表现，我最近也开始关注起了日本职业联赛的赛况。像我这种慢性子最适合玩《创造球会》的新作了。在这个大家非常熟悉的游戏中，游戏者将担任教练的职务，努力创造全世界最优秀的足球俱乐部。不过在最新作中，玩家会执教J.LEAGUE中现实存在的俱乐部。下面我为大家介绍一下游戏的通信功能。球迷必看哦!



↑我的好朋友在横滨，所以喜欢用横滨玛里诺斯队，幸亏中村俊辅还没有转会。

游戏关键词! 灵活运用卡片的编辑功能

选手卡片在创建顶尖能力的队员时也能发挥作用。编辑队员的时候，卡片选手的能力能够显现在原创队员的身上，每个队员最多可以使用2张卡片的能力。如何合理运用卡片的能力是组建超级球队的关键所在!

俱乐部对战

这是本系列中大家非常熟悉的对战方法，玩家可以操纵自己精心培养的球队与对手球队比赛。根据对手的战术和阵容，可以相应地调整球队，制定各种作战方案。不过，如果队员们没有理解你的战术思想，后果不堪设想。

用最佳阵容参加比赛!



↑→一定要考虑队员的身体状态，这样施展超级闪光技的概率才会比较高。切记! 切记!

卡片对战

优秀选手持有选手卡片。如果能够和他们签约，就会得到他们的卡片。玩家可以使用得到的卡片创造球队，并指挥他们在杯赛中夺取好成绩。卡片的种类总共有200多种。



↑首先选择出场队员的卡片，不论队员国籍都可以自由选择。外援会因此泛滥吗?

↓似曾相识的选手随处可见，一场梦幻般的比赛即将展开。好期待啊!



选手卡片能够交换取得!



←和朋友们交换卡片，建造强大的球队，不断收集

利用队员特点实现冠军梦想!



←卡片队员有各自擅长的战术和阵型，要仔细斟酌队员状态和队友间的协调性，派遣最佳阵容，制定合理的战术。

所有能力都上升了!



←↑考虑选手的位置和类型之后再选择卡片，万万不能草率行事!

请特别注目 说是GBA是进化版也不为过!

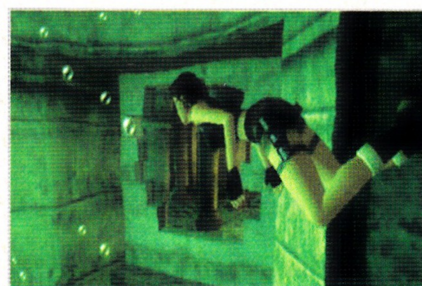
《创造球会》中的游戏内容非常丰富。我曾担心手掌机性能有限，不知道游戏完成后会达到什么样的地步。不过实践证明我的担心是多余的。与以往一样，游戏者可以详细地设定训练、战术等等。当教练能力提高后，还能够进行特别训练。比赛时虽然没有语音，但是给人的兴奋一如既往。尤其是随时随地能够进行对战，这一点极具魅力。看来J.LEAGUE和这款游戏都会让我越来越着迷了。

制作人 须藤

根据蛛丝马迹找寻真相!







曾宣布终结的《盗墓者》系列将在今年11月再度复活！美丽勇敢的劳拉将再一次与玩家见面。游戏预定同时推出PC与PS2两个版本。我们这里为玩家所介绍的是PS2版的开发中画面。

盗墓者:黑暗天使

PS2	厂商：EIDOS		发售日：2002年11月
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

继电影版后劳拉回归游戏的最新作



虽然游戏中追加了新动作，但是 基本系统与前作大同小异，相信老玩家可以很快上手。系统方面，由于采用了许多静态的CG动画，因此许多地方的视点都被固定，不同于以往的第三人称视点。而且在这一次的游戏中，还导入了全新的“会话系统”，玩家在游戏中将不再只是利用捡到的道具解开谜题前进，还必须与NPC对话，获得情报发现线索。而对话时玩家也要选择不同的对白，令游戏变得更加丰富。



←游戏中的图像引擎全部经过了重新制作，图像的精美程度远超前作。在角色的动作方面，则是导入了haVOK的RAGDOLL引擎。动作更加栩栩逼真。

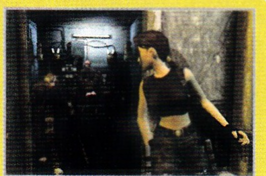


←这是更真实、更具神秘气氛的《盗墓者》。

冷艳的冒险家

STORY

在这次的冒险中，英勇的劳拉将与神秘的炼金术师们争夺5张描述14世纪真正历史的宗教画。由于误入敌人的圈套，劳拉背上了杀人犯的罪名。而被害者竟然是在四代中教导劳拉的考古学家Von Croy博士！为了解开一切事件的真相，也为了替自己的恩师复仇，劳拉发誓要让阴险的幕后黑手付出代价。



黑暗天使劳拉新装登场!!

无双报道

真魂斗罗

在国内拥有几十万拥趸的著名动作游戏——《魂斗罗》终于从长眠中苏醒，即将登场PS2。这次角色的设定由美国著名封面设计师阿修莱·伍德担任！

PS2	厂商：KONAMI		发售日：2002.11.14
	类型：ACT	价格：未定	其他：——



鲁西娅
人造人的程序中收录了所有杀人技巧，她将作为比尔的搭档登场。虽然是女性，但意志非常坚定。

爽快的射击ACT复活!!

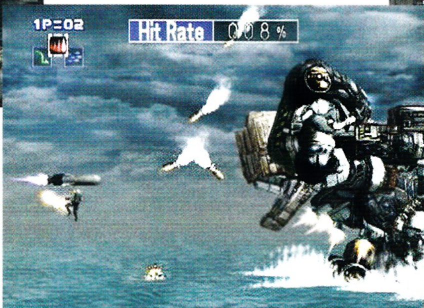
《真魂斗罗》秉承了该系列的精髓，是一款画面华丽、操作爽快的超级动作游戏。游戏者可以用简单的操作实现魄力十足的高难度动作。另外本作还导入了全新的"击破率系统"，根据玩家的操作水平，游戏的流程会发生变化，并增加大量隐藏要素。各位，拿出当年的那份执着，准备迎接全新挑战吧。

→游戏中增加了3D舞台，其中的各种独特效果令人拍案叫绝。

开枪痛快扫射!

←↓在传统的2D舞台中，豪爽的演出也魄力倍增。两人协同战斗的乐趣绝非其它动作游戏可以比拟的！





↑《魂斗罗》系列的魅力之一就是多彩的武器。本作中会有怎样的武器登场呢？

击破巨大人型兵器!!



←敌方角色不仅是外星人，还有巨大的武装机器人，它们疯狂的进攻方式令人汗颜。尤其是遭遇BOSS战的时候，大家更要格外小心，争取完美爆机。



比尔·莱萨
原本是身经百战的勇士，但却变成了疯狂的重刑犯被幽禁在监狱之中，此次作为游击队员奔赴战场。

大魄力镜头接踵而至，扫射的快感无与伦比!!

Sega GT2002

XB	厂商：SEGA		发售日：2002.9.12
	类型：RAC	价格：6800日元	其他：——



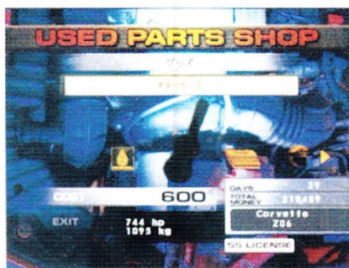
←为了弥补前作留下的遗憾，世嘉彻底挖掘了XB的机能，看轮胎在车辆拐弯时与地面磨擦产生的白烟都非常细致。

“Sega GT 2002”中可玩性很高，除了正统的模式外，还有许多别具匠心的系统。比如在车辆的供应上，不但有现代各种流行先进的名车，更为大家准备了许多老的经典车型。在标题画面下选择“GT–R”模式,你就可以选择“RX”、“法尔特”等六款具有贵族血统的经典老车。可以说，它们是现代许多优秀车种的老祖宗。

在这个模式中玩下去，可以派生出许多优秀的隐藏车种。如果想看到本作为你提供的所有好车，那就好好地研究一下这种模式吧。

承接玩家飞驰的梦想
6大名贵血统的车型可供选择

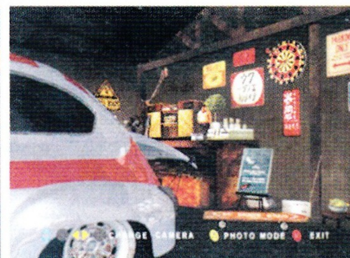
格鲁玛保管的资料都是关于赛车的。这里我们只给大家讲解这些赛车的有关情况，希望能帮助大家更好地投入游戏中去。



↑与直接进行比赛无关的各种奖品也可以单独购买。如买了吉他，就可以在开车的时候选听吉他音乐了。



→在中古店中，玩家可以买到完美完成赛道比赛的录像。想要取得更好比赛成绩的朋友，看过录像之后一定能得到不少的帮助。



↑我们可以找到许多道具，来装饰自己的爱车，让它们更好看。

游戏关键词！ 各种各样只能在博物馆出现的老爷车会在游戏中与大家见面！

FIAT ABARTH 1000TCR BERLINA CORSA

Front View



Rear View



法尔特500，是以先前的法尔特600为基础。卡尔罗·阿帕鲁特982CC双缸的4气筒引擎换装。在1965年时便有108马力，最高206km/h的实力。在游戏中它的性能被全部保留。

NISSAN SKYLINE GT-R(KPGC110)

Front View



Rear View



被称为肯美丽的大车的第4名。一共仅生产197台。以以前的哈克斯长为原型。由于耗油很成问题，不适合赛车比赛，因此成为了传说。

MAZDA COSMO SPORTS

Front View



Rear View



世界上最初的双缸喷气引擎。1964年在东京车展上首次展出了原型车，这辆像飞船一样的车让观众难忘。在17年后终于上市。这种SF车型后来很少有出现。

CAPCOM全明星格斗

（暂定名）



经过两年的漫长等待，街霸系列的最新作终于拨云见日！游戏秉承系列的风格，并将最新格斗理念与最新技术完美结合！由于对应基板是SYSTEM246，相信最终会推出家用PS2版。

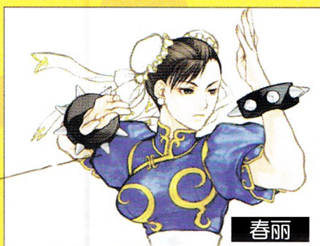
ARC	厂商：CAPCOM		发售日：未定
	类型：FTG	价格：未定	基板：system246

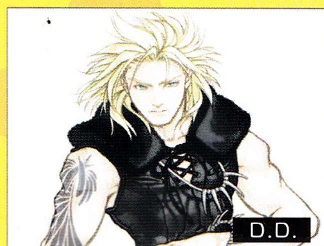
3D街霸最新作划破长空展露峥嵘!!

CAPCOM将于2002年9月19日到21日这3天，在东京国际展览中心举办的「第40回JAMMA SHOW」中发表这款最新的街霸游戏。在本作中，玩家除了可以在街头、中华街等场所进行战斗，登场角色也有所增加，除了龙、春丽、飞龙等玩家熟悉的角色外，还有D.D.等新角色也会一并参战（角色原画见右侧图片）。

目前，游戏公开的情报非常少，游戏系统、故事背景等内容一概没有说明。从公开的图片看，游戏中角色的实体感强，格斗舞台设定比前作有了很大提高，场景更大，更有气势，也更符合街头霸王的含义！另外据说，由于采用多边形绘制，游戏舞台可以360度随意旋转！


飞龙


春丽


D.D.


鲁科


英格莉特


哈格

最新画面先睹为快













无双报道



不思议的人在不思议的街演绎不思议的故事

Chu♥lip

爱心之吻

PS2	厂商：VICTOR	发售日：2002.10.3	
	类型：ETC	价格：6800日元	其他：——

本作的系统非常奇特，主人公必须通过亲吻他人才能获得成长，整个游戏充满了一种令人温暖的独特风格。这次我们一边为大家介绍城市中的性格各异的居民，一边解说城市的概况。大家准备好进入不思议的街市。

检阅一下将在游戏中与你"接吻"的形形色色的居民吧

在《爱心之吻》中登场的角色都是些与众不同的家伙，如果说他们充满邪气恐怕更加合适。他们每个人都个性十足的生活在这个世界之中。游戏者将与他们进行交流，帮助他们解决烦恼并加深友谊，最终与他们"接吻"。下面我们就来介绍一下可以"接吻"的对象们。虽然这些家伙相貌丑陋，脾气古怪，但是生活都很有规律，而且容易接近。



四处寻找角色的所在地也是游戏的乐趣之一，关键是熟悉城中的街道。

No.1 阿波罗大叔

身上背着火箭发射台，随时准备发射火箭的怪人，似乎自己也在满天飞。如果你从他的名字和漆黑的皮肤联想到某部拳击电影中的竞争对手，那就大错特错了。



No.2 气球少女

看起来像是一边哼着古怪歌曲，一边在画板上作画的艺术家，但其实只是一个喜欢做梦的普通少女。她经常会飞得不知去向，要找到她相当费力气。



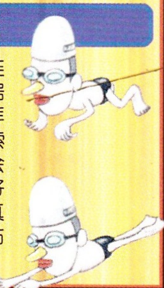
No.3 20岁打工仔

正如他的名字，这位是个20岁的打工青年。也许是因为性格孤僻的缘故，脸上总蒙着一层阴影。从手上的工具推测，他可能是专门从事测量交通流量的工作。



No.4 丹尼尔

这两张图片好像是连续拍摄的照片。据说丹尼尔非常崇拜游泳健将伊万·索普，但是他本人会不会游泳还真不好说。不过如果他真不会游泳，那么右边的照片是!?



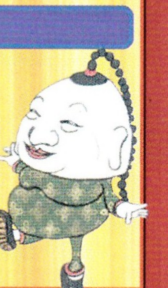
No.5 斗篷大叔

身穿南美斗篷的大叔，似乎经常遇到危机。虽然还不清楚会遇到怎样的危机，不过游戏者迟早会将他从危机中解救出来。据说他斗篷里面什么也没穿!



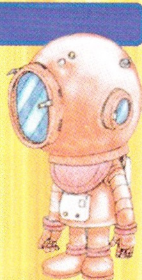
No.6 屁季娘

名字的读音还不清楚，外表看上去像是中国姑娘，但是用中文向她打招呼也没有反应。一张大脸总是一种表情，实在让人莫名其妙。看起来有点恐怖的样子。



No.7 宇宙人

也不知道他是从宇宙来的还是要到宇宙中去，总之身上充满了迷雾。不过，他也是游戏中的登场人物。另外，不知道亲他的时候是不是也要隔着头盔?



No.8 苦恼的人

由于过度苦恼，眉头上皱起了很深的皱纹，而且下巴也脱了臼。一个人弄成这副模样，恐怕是无法消除烦恼了，那么我们向这个可怜的人伸出友情之手吧。



No.9 雷欧

主人公常去的公共浴室的老板，他的嘴里能吐出热水，把整个澡盆灌满(热水器?)。样子凶恶但脾气温和。如果长时间不去洗澡，小心会引起周围人们的反感。



No.10 近视眼少女

她可不是某部动画片中的角色，这一点大家务必明确。她的眼镜度数很深，所以人们叫她小近视眼。



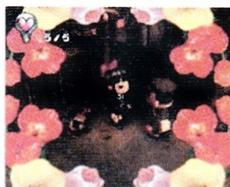
摘下旋涡眼镜后果然露出了美丽的大眼睛。

《爱心之吻》中奇妙的大街小巷

在这个小角落里，充满了小人物的温馨情调和奇妙的事情。下面粗略介绍一下主人公家附近的情况吧。大家一定要注意收看!

龟鹤街·自家住宅附近

主人公与父亲刚刚搬到这座城市，两个人住在一间古旧的平房里。据说这所贫民住宅在附近相当有名。周围有医院、杂货店，还有老师的住宅(?)，非常热闹。此外，还有居住在公共汽车上的青年与露宿在空地上的少女，整个地区呈现出一种田园牧歌式的氛围。路上的行人也个性十足。



在附近极有可能遇到自己的梦中情人，好兴奋啊!



地下也值得一游

经常照顾自己的老师居然住在下水道里，不可思议。



过往行人值得关注

可以看到这样充满火药味的行人，千万不能错过。

距离游戏发售还有几天？

口袋妖怪 红宝石·蓝宝石

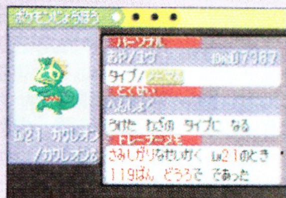
GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2002.11.21
	类型：RPG	价格：未定	对应：通信线

网罗最新情报 宝石放射耀眼光辉

《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》中最炙手可热的新情报与大家见面了。下面将介绍游戏的新要素"特性"与怪兽比赛的内容，而3只新怪兽的资料也非常珍贵！口袋妖怪FANS千万不能错失望梅止渴的良机啊！

口袋妖怪中 特性新系统追加!!

在本作登场的怪兽中，有些种类与生俱来带有"特性"。在战斗中，即使游戏者没有下达指令，怪兽们也能够发挥相应的特殊能力。如何灵活运用"特性"怪兽是战斗的关键之一。





←↓受到基诺科克的草系攻击之后，卡克莱恩也变成了草属性！



注意怪兽特性！

←如果对方拥有皮糙肉厚的特性，那么用身体撞击敌人时就会受到伤害。

公开3只新的怪兽!!



斯巴麦

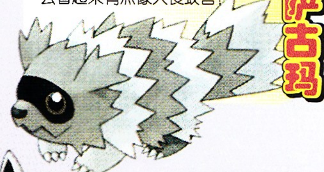
↑这位是长着翅膀的鸟类，应该是飞行系怪兽。

燕子类怪兽
高度 0.3米
重量 2.3公斤

基格萨古玛

狗獾类怪兽
高度 0.4米
身长 1.3米
重量 17.5公斤

↓毛茸茸的样子十分可爱。怎么看起来有点像大食蚁兽！





波奇艾纳

←样子非常凶恶，估计是生性恶劣的好战分子吧！

撕咬齿类怪兽
高度 0.5米
身长 0.7米
重量 13.6公斤

妖怪竞赛隆重开幕啦

在本作中，各个城市都会举办怪兽比赛。这些比赛分门别类，对怪兽的"聪明"、"英俊"、"美丽"、"可爱"、"强壮"程度加以评定。与培养战斗中使用的怪物不同，努力赢得各项比赛的冠军也别有一番乐趣。



新要素!!

↑游戏初期只能参加普通级别的比赛，让我们努力挑战高级别比赛吧。



夺取冠军!!

←由评委和在场观众进行评选，决定比赛的名次。如果获得优胜就能得到价值不菲的奖品。

各种各样的竞赛



→这是向评委展示魅力的时候！鲁莉莉参加的应该是"可爱度竞赛"吧。

冒险的舞台是叫霍恩的地方!!

这次的冒险舞台是被群山环抱的霍恩地区。这里与乔特地区、卡恩特地区相距较远，野外出现的怪兽种类也与众不同。在风景宜人的地方捕捉怪兽一定不会觉得累吧。



↑霍恩地区是一个山清水秀的美丽地方。大家一定要记着光临啊！



→在海岸附近，竟然有一座神秘的小屋。

GAME NEWS 游戏新闻眼

本期新闻眼统计时间
8月21日～9月15日

GAME SOFTWARE EXPRESS

卷首特辑 SOCCP!!

卖却业绩不佳的第二方股权，加强与核心第三方的合作，并且……

任天堂：山内领衔的新战略始动!?

本刊日本专电　据来自此间任天堂内部的可靠消息称，面对日趋激烈的主机竞争，任氏新的战略计划已经秘密开动，一个由原任氏帝国掌门人山内溥全权负责的神秘项目即将开工，而该项目投资之大和牵涉范围之广，已足以同当年的PokeMon相比美。

消息表明，在今年初山内正式退位之后，老先生仍然全身心地投入到游戏开发事业中，并在幕后与新任总裁岩田聪一起制定了任天堂新一轮的策略变更。新的战略主要内容包括三点：1、卖却业绩不佳的第二方企业股权；2、加强与拥有大作版权的核心第三方的合作；3、独立开发全新任氏专有王牌系列；而该神秘计划即是第三条所指的主要内容，亦是保证任天堂再次复生的重要筹码。



↑刚刚辞去社长一职的山内溥并不甘心在家里享清福，一个代号为W的神秘计划正在他的策划下秘密展开。

该计划目前的代号为“W”（大写的W），由山内溥辞职后开设的公司全权运作，将于今年年底启动，整个开发过程预计将历时3至4年。游戏为NGC平台并同时对应GBA联机和蓝牙技术，对象定位于低年龄层玩家，内容方面则由于目前该计划仍处于严格保密阶段而暂时无法得到。

据悉，NGC+GBA的内建局域网系统将是这个项目最主要的组成部分。采用蓝牙技术以后，1台NGC主机可以同10台GBA组成无线局域网络，数据传送的有效范围可达10米，而传送速度则高达1Mbps，玩家同时还可以通过该网络简单地与外部互联网相连接。

硬件方面，此套网络设备的价格将不超过50元人民币，而且任天堂还计划提供“多卖多送”的促销服务。毫无疑问，硬件方面功能性的提高，以及这种逼迫式的GBA+NGC互连方式都将会给这个游戏带来全新的概念与面貌。在此之前，尽管任天堂大力鼓励开发商加强NGC与GBA的互动，但由于link cable只能提供最大12Kb/秒的数据传送量，加上硬件上的其他限制，使得几乎所有对应无卡互动的NGC游戏都只能提供非常简单粗糙的GBA游戏，使其变成了可有可无的鸡肋。相信这个大“W”项目的展开，将从根本上改变目前的局面，甚至有可能影响到未来游戏主机的网络联动方式。





↑真的能出现媲美口袋妖怪的计划吗?

目前W计划已经开始了员工的秘密招募工作，任天堂上下对此充满了信心，绝大多数人认为这将诞生又一个“Pokemon神话”。而长达3、4年的计划开发周期同时也表明任天堂内部对NGC主机的生命力充满信心，他们普遍认为NGC至少可以存活七年。

与此同时，任天堂卖却第二方股权的工作也在秘密进行中，而首当其冲的就是以大金刚系列闻名的英国软件公司RARE。目前任天堂已经出售了RARE的股权，微软即将成为RARE的新东家。

第二方软件商股权的卖却，意味着任天堂在与第三方努力合作的基础上，开发原创新品牌系列的力度正在进一步加强。此次卖却在经济上获得大笔收益将有一大部分投入到W计划当中，以确保该项目的顺利进行，由此可见，W计划将会是任天堂倾尽全力的一击。

《洛杉矶时报》解释 任天堂出售RARE的理由

对于任天堂而言，它已经过于陈旧，而且无利可图！

《洛杉矶时报》的消息称，任氏执意要出售RARE的主要原因就是认为它对于任天堂来说，已过于陈旧且无利可图，RARE软件在任天堂收益的比重在2001年已经下降到了9.5%，2002年更是下降到不足1.5%。所以尽管RARE表示可以让任天堂收购其所有股权，但已经成功笼络了Capcom、Sega、Namco、Square这些日本大厂的任氏对此毫无兴趣。据悉微软已经基本谈妥关于收购RARE的事宜，但涉及到“大金刚”、“Star Fox”等敏感游戏角色的版权问题仍未最终决定。显而易见，微软愿意出巨资购买RARE，看中的不单单是它的开发能力，更多的仍是其属下这些曾经代表任天堂的知名角色和系列，获得它们将对XBOX的市场美誉度起到很大的促进作用。然而任天堂是否愿意如此简单的就范仍是一个大大的问号——不单是为将来新的“大乱斗”系列考虑，更要紧的是这样将直接有利于今日的对手比尔·盖茨。

此外，曾经开发过“Excitebike 64”、“Kobe Bryant Courtside”等N64、NGC游戏的第二方Left Field也将很快与任天堂完全脱离关系。目前尚未有其他公司对Left Field发生兴趣，而Left Field也表示虽然不再是任天堂的第二方，但仍然将为NGC开发游戏。



↑007黄金眼、火狐大冒险等力作都出自RARE之手。

索尼任天堂的中国攻略始动！

索尼、任天堂的查抄盗版行动是两家公司开展在华业务的前兆吗？

面对中国市场，进入或者放弃？

本刊讯　种种迹象表明，索尼、任天堂将开始有计划有步骤地进入中国大陆。中国玩家期待已久的行货主机及汉化软件，将很有可能在近期登陆这个世界上最有潜力的消费市场。



↑在巨头眼中的中国市场是什么样子呢？

据来自北京、上海及广州的消息称，近一个月来索尼与任天堂频频动作，与政府管理部门合作查抄了几个大城市中一批涉嫌销售盗版软件及走私水货的小卖店，此举很快被坊间视为两家公司即将正式开展在华游戏业务的前兆。加上SCEI总裁久多良木健亲自在上海街头秘访小卖店实地调查市场、任天堂在大陆进行市场价格调查的消息被曝光，更多人坚信大陆很快就将与中国的港台一样成为又一个新世代硬件竞争的战场。





←↓什么时候我们也能拥有如此规范、如此有序的游戏环境呢？

据悉，索尼方面的介入主要源自于对华业务的战略调整。长期以来，索尼在中国大陆主要都是从事中低端家电产品的销售工作，但随着TRC电视等低端家电在国内逐渐失去市场，索尼在华的市场份额也逐年下降，依靠高端产品和数字化产品重新占领市场已成为竞争的不二之选。而PS2作为索尼数字化多媒体娱乐中心的不可或缺部分，毫无疑问地将成为新一轮开拓市场的首选。

任天堂方面则据传早在年初就对大陆市场做了一番调查。而一些依靠代理海外软件在中国大陆出名的游戏发行公司，也曾联络任天堂试图获得NGC及GBA软件销售的大陆代理权。据悉任天堂对此曾做明确表示，只要是该公司自己开发的相关软体，原则上同意其在大陆自行销售。业界认为任天堂是想通过第三方的努力来获得在大陆进行软硬件销售的第一手资料与经验，为正式开展NGC与GBA业务打下基础。

目前在大陆，家用游戏主机方面正式获得代理资格的行货只有GBC（含GB）一家。早些年曾有消息称SEGA将SS与DC的大陆正式发行业务交由四通及香港某公司正式打理，但最后均告无疾而终。这也同时导致了其他发行商保留观望的态度而止步不前。不过，自PS后期以来，索尼一直积极地开展在港台地区的主机与游戏发售工作，借以试探华语市场的内在潜力。港台地区的良好反馈，加上高端产品VAIO便携式PC在大陆出人意料的旺销，促使索尼开始重新考虑变更大陆政策。与此相对应的是，今年9月，主要致力于软件汉化的索尼软件公司在上海张江高科技园区正式开张，这无疑又给PS2的进入蒙上了一层神秘的色彩。

然而，目前两家公司仅仅是在进行一些试探性的工作，并且看起来这些情况在短时间内不会有大的改变。在没有明确政策法规的前提下，无论是索尼还是任天堂，都不会贸然进入中国市场。不过，有消息称由于网络游戏管理不便、并造成大量资金外流，职能部门可能考虑在未来加强单机版与国产游戏的建设，这对于以单机软件为主的PS2、NGC来说无疑是利好消息，而扶植国产游戏更有可能对推出汉化游戏有所帮助。不过据称相关的政策最快也要到16大结束之后才能开始制定，因此两家公司在今年进入大陆市场的可能性不大。最乐观的估计是，考虑到对股价和财务报表的影响，大陆销售计划也许会在2002财年之内正式宣布。



↑→游戏行业在大陆不仅仅是一个简单的商业活动，更多的还受到文化、道德以及政府相关政策的强烈制约。

两家公司都表示目前猖獗的盗版将会对未来可能的大陆业务带来一定阻碍，但其影响力相当有限。他们认为中国市场的消费能力一尤其是高端数码化产品的销售势头总体趋势非常看好，以PDP等离子彩电为例，在去年该产品价格居高不下的前提下，大陆一共卖出超过1000台PDP电视，而当年全世界该类型彩电的出货量也仅为30万台。而手机目前在大陆的旺销更是一个很好的例子，足以说明消费类数码产品在市场中具有相当的人气。而来自玩家方面的反馈消息表示，对于正版中文软件的期望价格基本集中在250元至300元人民币左右，与港台地区的差别不大。

如果索尼与任天堂真的进军大陆市场，无疑将对中国游戏产业起到强烈的催化作用。中国游戏业的格局将因此发生巨大变化。

SOFTWARE

史克威尔雄心勃勃拓展网络事业 FF11在线用户量目标40万

本刊日本专讯　已于5月发售的PS2第一款网络游戏"最终幻想XI"目前在日本的情况并不理想，仅仅12万左右的在线拥护远未达到史克威尔当初预计的数字。不过，史氏在最近召开的新闻发布会上表示，到2004年3月份，"最终幻想11"在世界上的拥有量将达到40万，这其中包括了家用机与PC双平台。发言人表示：将会争取在下个财政年度中将拥护达到40万人，只有在网络游戏运行形成规模后才能彻底摆脱单靠零售软件获取利润的传统赢利方式。从目前看，FF11将会为公司带来10亿日元的赤字，不过凭借网络游戏的巨大吸引，在明年三月前还可以再吸引2、30万的拥护量，到那时情况就会完全不同。

虽然从表面上来看，FF11给史克威尔的赢利带来了负面影响，但随着年底多部PS2大作的推出，以及加盟任天堂阵营并开发GC、GBA互动FF新作等动向，史克威尔的日子显然要好过得多。尤其是为GBA开发软件无疑将成为今后赢利的重要砝码。



↑→与好朋友组队游戏乐趣倍增。




TALKING

任天堂欧洲攻略成绩喜人 预测明年初GC销量1600万台

本刊欧洲专讯　任天堂日前宣布：GC在欧洲的销量已经达到100万台，估计到今年底的时候，出货量将有可能突破300万台。手掌机方面，GBA从去年6月至今在欧洲的销量已经达到400万台，预计年底可达到600万台。为了顺利达成销售目标，任天堂计划在下半年推出100款GC软件、300款GBA软件为主机普及保驾护航。

最后，重新拥有FF等超大作的任天堂大胆预测：截止2003年3月，GC的全球销量将达到1600万台。其中美国约占700万台、日本约500万台、欧洲约400万台左右。



↑GC的普及标志着任天堂策略的转变。

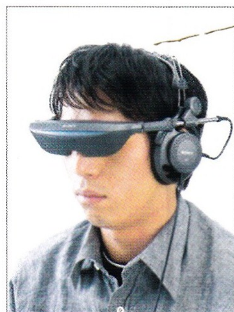

HARDWARE

索尼推出全视角盔式显示器 HT功能令人仿佛置身3D空间

本刊日本专讯　一款全方位视角的头盔式显示器PUD-J5A，将由索尼在9月26日发售。这种外形前卫的头盔式显示器售价59800日元，销售方式仅限于在PLAYSTATION.COM在线购买。

装备PUD-J5A进行普通游戏时（例如《电车GO！旅情篇》），玩家可以通过手柄操作切换视点。此外PUD-J5A还搭载了感测观看者头部动作的HT功能，能够根据观看的角度自动显示相应的画面，令观看者仿佛置身于虚拟的3D空间中一样。不过HT技术目前只对应PS2，并不能保证在其他机种上正常运行。

PUD-J5A采用了18万像素的0.44型LCD，可以提供距离2米观看42寸电视机的视觉效果。机身重340克，搭载了S端子和微型立体声AV输入端子的接口盒重80克。



↑HT技术在飞行模拟游戏与第一人称射击游戏中会发挥强大的威力。


SCOOP

XBOX是玩家最期待的圣诞礼物 魔盒有望年底咸鱼翻身?!

本刊美国专讯　根据美国市调公司Gigex Inc.日前对12000名北美玩家进行的调查结果，今年圣诞玩家最想购买的电视游戏机是XBOX，魔盒以接近四成的得票率稳居首位。



↑XB在美国有望取得更好成绩。

在这项调查中，有39%的玩家表示想要买XBOX；其次是PS2，占了27%；第三则是GC，占了17%。据接受调查的玩家反应，他们选择XBOX的原因主要是XBOX的画面效果非常出色和网络计划切实可靠。

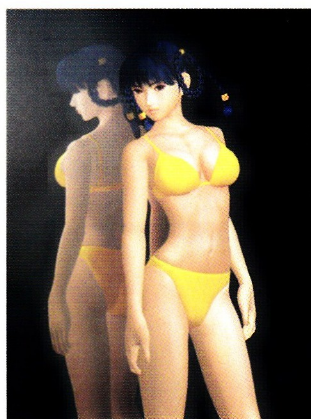
作为欧美市场传统的销售旺季，年底两个月营业额往往相当于全年营业额的80%，因此只有在圣诞商战中胜出，才能为一年的艰辛耕耘划上一个完美的句号。去年圣诞PS2创下了单月销量500万台的惊人记录，那么今年的圣诞赢家会是谁呢？


EVENT

死或生"非礼案"尘埃落定 法院判定WEST SIDE侵权

本刊日本专讯　本刊曾在去年12月杂志中报道：WEST SIDE的公司在未经TECMO许可的情况下，擅自将《死或生2》中女性角色的衣服“删除”，推出了一款可以操纵裸体女性进行对战的《死或生2》。为此，TECMO在去年11月7日向东京地方法院提出诉讼，状告WEST SIDE侵害了《死或生2》的著作权。

经过10个月缠诉，东京地方法院于8月30日作出判决，宣布WEST SIDE侵权罪名成立，必须支付TECMO 200万日元的赔偿金，并回收改版后的《死活生2》软件。对于判决结果WEST SIDE表示不服，有消息说WEST SIDE将向东京高等法院提出上诉。


↑DOA后续作品还会发生类似的事件吗？


SCOOP

PS2夏日商战显露霸王峥嵘 微软魔盒难成大器继续垫底

本刊日本专讯　最近，COMPUTER NEWS对8月份夏季商战的销售情况进行了公开，结果表明索尼的PS2继续遥遥领先，市场占有率达到50%以上。

这次的数据是对东京、大阪、名古屋的16家大型计算机销售公司旗下的733家卖店的销售数据进行整理后得出的。其中PS2（包含新推出的海蓝色PS2）主机的份额占总销售额的57%，对应软件的销量也比去年增加了近60%，形势一片大好。任天堂方面虽然有马里奥助阵，但是在PS2的挤压下仍然显得力不从心，8月份比7月份的销售业绩下滑了10%。垫底的XBOX更是惨不忍睹，仅占市场份额的2.7%左右。看来想在这轮主机大战中撼动PS2的基业已经难了。


↑海蓝色PS2是今年夏天最抢手的硬件。


SOFTWARE

阳光马里奥普照美利坚 时代杂志推出水管工传记

本刊美国专讯　《超级阳光马里奥》自8月26日登陆北美以来，短短10天的销量已经达到35万套。这个数字比当年的《超级马里奥64》增加了36个百分点，与美国最畅销的PS2游戏《GT赛车3》的最初销量旗鼓相当。在马里奥的拉动下，GC硬件销量激增了50%以上，一度出现了与PS2并驾齐驱的局面。


↑日本的销量已突破60万。

另外，在8月26日《阳光马里奥》发售当天，美国时代杂志发行了一本名为《帝王马里奥》的游戏书籍。该书由John Gaudiosi编著，讲述了马里奥自80年代登场以来的发展历程。根据书中统计的资料，马里奥相关游戏在全球销量1亿5800万套，营业额高达70亿美元，是当之无愧的业界帝王。




SOFTWARE

知名制作人打造黑夜传说 SOLID蝙蝠侠年末登场

本刊日本专讯　家喻户晓的漫画英雄蝙蝠侠将由KEMKO在今年12月推出最新作《蝙蝠侠·黑暗的明天》。游戏对应PS2、GC和XBOX三部主机，价格均为6800日元。

蝙蝠侠的影视作品很多，而本作忠实地再现了DC COMICS版的原貌。游戏剧本由DC COMICS版的作者SCOTT PETERSEN与曾担任《最终幻想》的剧本的寺田宪史耗时半年时间共同完成。同时游戏中还收录了长达50分钟的动画。

制作人结城先生坦言，游戏系统参考了《合金装备》中SOLIDSNAKE的行动设定，因此第三人称视角的潜入要素相当突出。游戏画面上将显示邻近地区的地图，便于确认敌人的位置。主人公可以悄悄接近敌人，从隐蔽处向敌人投掷飞刀，结城先生将此称为"侦查要素"。此外蝙蝠侠的各种前卫交通工具也将登场，玩家可以利用蝙蝠侠手腕发射的钢索，在摩天大楼间飞檐走壁。


↓大家熟悉的敌方角色也将登场。

↑游戏气氛与MGS类似。


EVENT

电器巨头联手开发新技术 无线网络即将造福PS2玩家

本刊综合消息　SONY与PHILIPS在9月5日发表联合声明，宣布两家公司将共同开发一项无线应用新技术NFC。所谓NFC就是Near Field Communication的缩写，指移动电话、TV、游戏主机等各种家电产品间相互通讯的无线传输技术。

据两家公司透露，这项新技术将活用以往非接触型IC卡的开发经验，制定一种即使在交通工具上都可以应用的通用规格。从而令使用者轻松实现移动电话、PDA、PC以及网络终端的互联互通。以方便电子邮件、照片等资讯的上传下载。同时，索尼承诺该技术将应用到PS2的网络环境中，与网络游戏结合，提供多种应用。

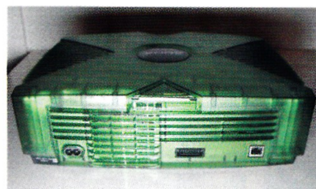

SCOOP

魔盒原地踏步前景堪忧 微软即将再次祭起降价大旗

本刊讯　虽然此前XBOX与GC在美国的成绩不分伯仲，但自从《阳光马里奥》发售后，GC销量直线攀升，使得XBOX的境地颇显尴尬。而在软件严重匮乏的日本市场，XBOX的销售更是降到了自发售以来的最低点，每周销量仅1500台。这样的成绩令人不无担心。

为了使低迷的势头有所缓和，降价无疑将再次成为首选。根据微软内部员工透露，XBOX将于9月23日正式在美国降为149.99美元。尽管此消息还没有得到微软官方的证实，但业内人士普遍认为可信程度颇高。9月23日正是日本东京游戏展结束的第一天，日本方面也有消息预计微软会在本届展会上宣布降价，因此选择该时间正好做到了全球同步。

无论如何，XBOX继续降价已经在所难免。


↑网络上随处可见关于XB降价的消息。


EVENT

签订独占协议仍然侵权 KONAMI莫名其妙成被告

本刊日本专讯　经常因版权纠纷状告他人的KOANMI，日前也因版权问题被日本职业棒球选手协会推上了被告席。

8月26日，日本职业棒球选手协会会长古田敦向东京地方法院提出诉讼，理由是：KONAMI在未经选手协会许可的情况下，擅自在游戏中使用了运动员的肖像和名称。

去年，虽然KONAMI曾与日本棒球协会签定了独占协议，但是未经日本职业棒球选手协会允许，而"日本职业棒球选手协会"与"日本职业棒球协会"是两个不同的机构。这个"微小"的差别最终导致了今天的版权纠纷。

目前，"选手协会"要求KONAMI立即停止相关游戏软件的贩卖，并同与之签订肖像独占权的"棒球协会"共同承担责任。



←由于版权纠纷而对簿公堂的事件越来越多。有关KONAMI侵权事件请留意本刊后续报道。

新闻短波

★肩负振兴XBOX重任的网络服务Xbox Live的β测试将于11月中旬开始，测试者限定5000人。

★SEGA在GC上推出的冷饭《SONIC MEGA合集》与GBA的《SONIC大冒险2》定于12月19日发售，价格都是5800日元。

★史克威尔宣布在PS2上推出《半熟英雄》的最新作。

★正如大家所预测的，VF4强化版《VR战士4 EVOLUTION》将在近日发表家用移植版，对应机种不明。

★NAMCO传说系列最新作《宿命传说2》将于11月28日登陆PS2，价格6800日元。

★PS2首款SD高达《SD高达G世纪NEO》将于11月28日发售,价格6800日元。

★《行星格斗》系列的开发商DREAM FACTORY将在今秋发表对应次世代主机的对战游戏和动作RPG游戏，对应机种不详。

★《FF10》外传的正式名称为《Final Fantasy X：Another Lord-The Lord of Future》（最终幻想10：另一个王者 未来之王）。这款游戏将在今年底推出，并分为Yuna篇和Rikku篇。

★KONAMI制作人证实：明年春推出的恐怖游戏《寂静岭3》将比系列前两集更加强调动作性。

★加入VR任务模式等众多新要素的《合金装备2本质》已经定于是12月9日登场PS2，价格未定。

★电影版《盗墓者》将在香港开拍续作。据悉，第二集中在香港拍摄的内容将占整部电影的一半以上。该片最快明年年初开拍。女主角劳拉仍由性感女星安吉莉娜·朱莉扮演。

★著名制作人中裕司目前透露，SONIC TEAM正在为PS2开发一款新作，该游戏将在东京电玩展上公开。

★GC期待度最高的超大作《塞尔达传说GC》（暂定名）将于今年12月13日发售，价格6800日元。另一款全家福游戏《马里奥聚会4》则定于11月8日推出，价格同为6800日元。

★风靡欧美的FIFA最新作《FIFA足球2003》即将登场XBOX。游戏强化了AI功能，并增加了球员数量。

★在日本和欧洲陷入苦战的XBOX将于今年12月上旬登陆韩国，售价256000韩币（约合199美元）。目前XBOX、PS2和GC三部主机中只有PS2已经在韩国发售，GC则还没有在韩国发售的意向。

★水口哲也的力作《太空频道5》即将推出GBA版。游戏共有18个关卡，增加了双人模式。

★CAPCOM的生化衍生作品《魔颤2》将于明年1月30日发售。

★XBOX版《真·三国无双2》将于9月26日发售，价格6800日元。XB版读盘时间大大缩短，存档数目增加到了99个，可以选择日、英两种语音字幕。

★在全球大卖500万套的《偷车贼3》续作《横行霸道：Vice City》将于10月29日发售，开发商Rockstar透露本作的销售目标是400万套。

★GC原创《生化危机0》将于今年11月21日发售，价格7800日元，与记忆卡59同捆。

墨镜威斯克登场！



SQUARE

坂口时代终结!? 探究史克威尔的新体制

桥本真司

史克威尔执行役员 宣传营业负责人

Shinji Hashimoto

1958年（昭和33年）出生，1994年（平成7年）4月1日就职于史克威尔。曾担任史克威尔相关的控股公司负责人。到今年3月为止，主要从事游戏开发的监制工作。桥本来到史克威尔的接手的一个工作是《前线任务》（SFC/1995年2月24日发售）。此后，也曾担任过《FF7》的宣传总监，并负责促销、版权、营业企划以及对外谈判等相关业务。桥本现任史克威尔业务执行董事。最近监制的游戏是《王国之心》，目前这部游戏在日本销量已经达到了80万份。

今年4月1日，史克威尔确立了崭新的开发体制。自从代表史克威尔形象的制作人坂口博信辞去副社长职务以后，史克威尔就开始转向新的开发体制。经过一系列的摸索，全新的“事业部制度”终于正式运行了。在这种类似世嘉“子会社”的新体制中，每个开发部门都由游戏制作人担任部长，统一管理游戏的开发。那么新生史克威尔的战略方针和业务发展究竟何去何从呢？下面让我们看看在史克威尔公司负责宣传工作的桥本真司是怎样解释的吧。

制作人能专注于游戏开发才是理想的运作体制

——史克威尔给人的印象一直是大作主义。相信采用事业部制度也是为了更好地制作游戏，那么体制改革是从什么时候开始的呢？

桥本■一直以来，坂口（博信）先生统筹着史克威尔所有作品的初期开发工作，自从他辞职以后，我们就在不断摸索新的运作体制。在去年秋天，我们尝试性地采用了事业部的形式进行游戏的开发工作，不过正式的体制改革是从今年4月1日开始的。从这一天起，公司实施了事业部制度，其实以前史克威尔引进的“游戏制片制度”与它非常接近。只不过导入事业部制度后，我们会从头到尾清楚地划分每一个项目，这一点非常重要。

——每个事业部都有自己的招牌作和擅长的领域，从这一点看好像和世嘉的子公司制度非常近似，这两者之间有什么区别吗？

桥本■是呀，虽然公司内部划分了不同的事业部，但是根据项目的需要，工作人员可以随时进行流动。外界的人一般都认为“史克威尔拥有大量的开发人员”，但是根据开发项目的不同，对人才的需求也是不同的。例如FF级别的超大作，至少需要将近200人的开发队伍才能进入佳境，但是当制作工作稳定下来之后，仍然把200个人投入同一团队的话，销售管理费（人事费）的费用就会不断增加，导致开发成本上升。反之，如果其他的大型项目人手不足，开发人员袖手旁观的话，又会造成产品延期……因此，我们必须从正面意义上实现人员的交换，在这一点上，我们会根据整个公司的情况随机应变。不仅如此，假如在某个项目的开发过程中获得了新技术，通过人员的流动，也有利于新技术的共享。

——原来如此，顺便问一下，事业部的部长是否要负责本部门的财务核算呢？

桥本■会参与部分工作，但是财务的经营和管理主要由总公司负责。史克威尔的开发人员大致占据全体职员的七成，与其让开发者在后勤等事务上花费时间和精力，还不如让他们专心地开发工作。这些琐碎的工作将由总公司的工作人员负责处理。

——对了，上个月史克威尔突然公布了GBA版的“陆行鸟”、“圣剑传说”、“FFT”以及GC与GBA的联动作品《FF水晶编年史》，请问今后史克威尔选择硬件平台的方针会出现怎样的变化？

桥本■如果事业部制度不断深化下去，最终会出现各个部门自负盈亏的局面。这样一来，选择开发平台就必然要参考制作人自身的意图，以及游戏面向的消费层。事实上，除了现在公布的作品，我们与任天堂还在进行各方面的协商。如果单

GAME SOFTWARE EXPRESS

史克威尔各个开发部的情况

如右图所示，目前史克威尔建立了众多的开发事业部，每个部门都设置了事业部部长（开发监制）、商业监制等职务，并拥有专属的宣传人员。各个事业部以某种独立的形态制作自己最擅长的作品，并相对独立的负责产品销售。如果用最简单的方式解释，就是类似世嘉“子会社”的体制。但是不同点在于，史克威尔各事业部之间的人员流动性很高。例如，像FF这样的大规模项目结束后，为了不让开发小组独占开发中获得的经验和技术，通常会在作品完成后跨部门进行灵活的人员调动。史克威尔相信这种新体制会为游戏开发创造出理想环境。



SQUARE 第1事业部

事业部长 北濑佳范（KITASE YOSHINORI）

代表作品 FF7、FF8、FF10等

王国之心是今年最畅销的日本RPG!



←由参与开发FF系列的北濑先生担任部长。野村哲也率领的《王国之心》海外版制作组也隶属于这个事业部。

SQUARE 第2事业部

事业部长 河津秋敏（KAWAZU AKITOSHI）

代表作品 FF1·2、魔界塔士、浪漫沙加、沙加开拓者系列等

年末推出的《无尽沙加》值得关注!



←沙加创始人河津先生任部长。目前正在制作《无尽沙加》。

纯用“多平台”这个词来描述史克威尔的战略，未免显得太俗气了。不过今后选择硬件平台确实会变得更加宽松，我们会考虑更多的可能性。从作品的题材上讲，由于消费者的需求越来越多样化，史克威尔也希望制作出多种多样的作品满足大家的需求。

——我想，去年史克威尔的核心业务应该是网络游戏吧。那么目前网络游戏在史克威尔的定位有什么变化吗？

桥本■嗯……去年开始的PlayOnline对史克威尔来说是一项新的挑战，从日本国内的会员数量看已经获得了一定的成果。在面向海外市场的时候，网络游戏是无法回避的领域，所以我们认为这项投资是十分有意义的。不过，网络游戏业务最重要的是“持续性”，我们今后会把它作为重要课题进行研讨。

——不过，一提到史克威尔，大家最先想到还是“RPG大作”，请问今后的产品阵容会是什么样呢？

桥本■虽然我们现在也在制作一些以足球、棒球为题材的体育游戏，不过还是会以RPG和SLG游戏为主。能够在全世界卖出500万份的RPG恐怕只有史克威尔。FF是在全世界都是非常有号召力的品牌，而《王国之心》在欧美的评价也相当不错。今后我们也会集中力量巩固史克威尔的最擅长的领域，不断开拓市场。



——关于RPG，史克威尔的作品似乎离不开精美的CG，但是夏威夷的工作室已经撤销了，这对今后的CG制作会有什么影响吗？

桥本■CG动画的成本确实相当高，不过我们为目前的作品准备了充足的预算。而且，只要作品需要CG动画，我们就会不断追求GC技术的进步。有人质疑史克威尔是不是在CG制作上投入的成本太多，但是现在火奴鲁鲁（夏威夷）工作室的电影制作工作已经结束了，我们把工作室转移到东京，仍将继续从事CG的研究工作。火奴鲁鲁开发出的最新技术能够利用CG表现出头发和衣服的动感以及逼真的脸部表情，东京工作室原封不动的接受了火奴鲁鲁工作室的成员和研究成果，今后我们也会在CG领域不断进步。

——请简单概括一下新生的史克威尔吧。

桥本■我想应该是“勇于挑战最尖端的领域”吧。通过挑战最尖端的技术，致力于为玩家提供有趣的游戏，这就是史克威尔的一切。这些年来，史克威尔一直在努力追求CG动画的制作品质，而近两年又将网络游戏这一最新的游戏方式进行了非常彻底的研究。所以，今后所要做的就是与游戏制作者们一起，把这些挑战最尖端技术所获得的成果推广出去。以前史克威尔曾有过同时启动30个项目的制作高峰。包括令玩家吃惊的作品在内，我们贪婪地追求一切娱乐方式。

——新生的史克威尔有怎样的目标？

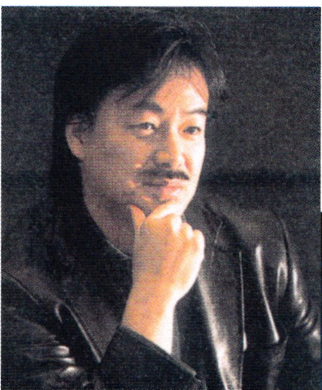
桥本■如果大家都认为在众多的游戏厂商之中，“要是没有史克威尔的加盟，硬件的销量就会截然不同”，那我们的目标也就达到了。现在各个事业部都有充分的时间积蓄技术力量，因此存在着很大的潜在开发能力，今后我们将以坚实的技术力量为后盾，扩大产品阵容。我希望能让大家看到与众不同的史克威尔作品。

——近期哪些作品会受到关注呢？

桥本■今后这些作品的名字会陆续出现在杂志中，目前打头阵的应该是第2事业部的河津秋敏和第4事业部的松野泰己。今后每个月估计都会不断向大家透露情报，希望各位一定关注史克威尔的作品。



↑GBA FFT的人设。





↑→因FF电影残败而辞去副社长职务的坂口博信现任史克威尔专属董事制作人。据说他正在为新作充电。

记者的意见

SQUARE的分社化，不知是否真的是从SEGA那里学来的招数，总之，它把SEGA从水火之中解救出来，这是事实。但这世上本来就没有万试万灵的仙丹，同样的招数，对SEGA或许有用，但对于SQUARE却未必一定见得。道理很简单：SEGA是一个综合性的软件公司，能够制作几乎所有类型的游戏。分社之后的每个子公司都能独立完成一些不同于其他公司的王牌作品，分社之间的直接竞争较少。而SQUARE的主要游戏模式都局限在RPG和SLG上面，很少涉及其他类型（或者就算涉及了也做得很差），分社后作品撞车的可能性较大，销售则会被互相制约。

至于未来再“合作开发FF之类的大型项目”，个人对这种合作方法深表怀疑。分社独立核算之后再要合作开发，会在成本、人力资源分配以及计划、进度、质量控制上遇到很多问题，在这方面鲜有成功的例子，很难说是一个好主意。

GAME SOFTWARE EXPRESS

SQUARE 第3事业部

事业部长 **田中弘道**（TANAKA HIROMICHI）



代表作品 圣剑传说系列、穿越时空、FF11等

副事业部长 **石井浩一**（ISHII KOICHI）

代表作品 圣剑传说系列、圣剑传说 玛娜传奇、FF11等

网络RPG游戏的旗手！



→FF11向人们展示了网络游戏的崭新魅力，今后该部门也将继续致力于提高网络游戏的技术水平。田中和石井是史克威尔的资深重臣，石井先生还兼任新设立的第8事业部部长的职务。

SQUARE 第4事业部

事业部长 **松野泰己**（MATSUNO YASUMI）

代表作品 皇家骑士团系列、FFT、放浪冒险谭等

GBA版FFT画面曝光！



←以《皇家骑士团》扬名业界的松野目前正在开发FF12。

SQUARE 第5事业部

事业部长 **平田裕介**（HIRATA YUSUKE）

代表作品 体育游戏、勇敢的剑士武藏传、寄生前夜2等

负责体育游戏和移植作品！



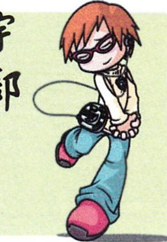
←唯一设立在大阪的事业部。该部门负责开发体育类的游戏和各机种的移植工作。

其他制作部的新作也在锐意开发中

NEW GAME 编辑点评 NEW GAME REVIEW

电软游戏四人鉴定团

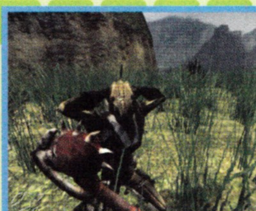
8月11日～9月10日

分数	总分：33	总分：28	总分：23
游戏	钻地小子A	黑色细胞ZERO	恶代官
	 机种：GBA 厂商：NAMCO 类型：PUZ 媒体：卡带	 机种：GBA 厂商：NEC 类型：SRPG 媒体：卡带	 机种：PS2 厂商：GLOBAL A 类型：PUZ 媒体：DVD
	人气游戏再度驾临掌机，本作在日本街机中人气至今不衰，无论男女老幼皆适宜，在今天商业色彩覆盖游戏味道的环境下，本作尤显突出。	GBA上绝对出色的SRPG，游戏的系统基本继承了系列作，令人感到亲切。GBA在画面上的表现也值得嘉许，希望这样的游戏可以多起来。	ps2上经常会诞生出一些古灵精怪的游戏，本作也一样，充当反面角色来对付正义之士，这样的游戏玩法令人感到变态，也许会教坏戏路？
评论人			
风林  这期可评论的内容真是令编辑人员费了脑筋，根本没有令人兴奋的游戏推出。是风林太过挑剔，亦或是自己没心情讨论游戏？大概是重游寂静岭心情有些压抑吧？反正天很阴沉，风林的心情也很阴沉。惟有期待九月的多款大布头作品的推出，铁骑驾驶实验准备。	如果不试试的话，你绝对想象不到这游戏会是如此的好玩。挑战挖掘更深层的关卡是魅力所在，每次玩都感觉不一样。NAMCO别出心裁的设计真是令人钦佩。总之，本作实在是超休闲佳品，典型的掌机专用，有GBA的玩家有必要人手一份。	如果是玩过前作的玩家，一定对精彩故事记忆犹新。本次登陆GBA，除了人设方面的变更外，其他的水准依旧，绝对不逊前作。在游戏难度方面感觉有些下降，不过作为掌机游戏，这些变化都是难免的。总的来说，本作绝对够水准，不容错过。	本来是对游戏在创新方面有一点期待，不过在试玩却不像当初想象的那般有趣。画面魄力太小，即便是精心设计的陷阱布局正中对手，也没有丝毫的成就感可言。这样的小游戏，要说有意思的话，实在有些勉强……
天师  GGB正版和分量线是买到了，还差厦华纯平变频电视一台。可PS2的完美直读也加上了，心情复杂。完美直读果然完美，现在我们可以向广大玩家通报，AR2是最不可靠、最毁机器的“PS2杀手”，早换装为妙。我们是拆掉30000型的AR2，加装新型直读(牛)。	本作具备了“超级游戏”所必需的诸项元素。同前作相比，难度降低很多，但因为新系统的介入(如可分裂的“大泥石”和宇宙版面的“？”)使游戏性大增，爽快感更甚。根据钻地深度可以买命，天语因时间所限HOLY装备似未拿到？	从SS时代流传过来的系列最新作。本人从未完过，但走格子的战斗方式好像并不陌生，容易上手得很，菜单也全是汉字的。情节一概不懂，过份的话就不敢说了。此游戏的战斗系统似乎很复杂，但又没有什么用处，唉，不是玩慢游戏的料儿啊！	这款游戏非常爆笑，有点SLG的意思。玩家要扮演的是一位脑筋灵活且非常狡猾的大贪官，利用手下的弟子在迷宫般的屋内设下重重障碍，来杀灭前来追捕贪官的“正义人物”。看到肥胖贪官诱得正义一方掉下陷阱，还真挺解气！
宇都  最近上网搜来许多著名游戏的midi音乐，光“超级玛莉”的主题曲就有10多个版本。虽说是midi效果，但如果上传到和弦铃声的手机上将动听至极，而且不知会吸引多少眼球呢。宇部其实早就有购进和弦手机的计划，现在的目标就是将在年底上市的西门子S55。	规则简单却又相当有趣的益智类游戏佳作，熟悉规则后你会大呼过瘾。这集在画面上保持了本系列一贯清新亮丽的风格，游戏系统加入了“成长”要素，另外各具特点的角色也增加到6个，这无疑更加提高了耐玩度。绝对适合于掌上游乐！	由于没有深入玩此作，只说说表面的一些感觉吧。首先是图像方面有一定水准，画面精细艳丽，角色设计也中规中矩。系统方面上手不太难，大量的汉字也能方便我们的中国玩家。说外行话，我觉得这个游戏不比“皇骑”等差多少。	这是个世界观很另类的“反常”游戏，除了在创意方面还有些可取，其它地方不值一提，制作厂商的技术能力实在是难以入流，粗糙的作品颇有骗钱之嫌。本作在游戏品质良莠不齐的PS2上也算是罕见的一例了，希望不会出现续作。
PERFECT  编辑部的“足球4人众”依旧频繁活动！由于4人的水平非常接近，所以经常战到头破血流！这里可以透露给大家，本人就是这四个WE6的疯狂拥趸之一(其他三位下期告之)。罗那尔多终于转会皇马，不过根据转会协议，如果在半年内膝伤复发他还要回到国际米兰！	刺激的游戏，自在的过程！挖掘快感让人欲罢不能。画面艳丽，每位角色都有语音，而且效果出色。加入育成收集要素后，游戏趣味性更强。作为休闲游戏，每位GBA玩家都该拥有。在缝隙中钻地前进，每次游戏都有全新感觉。	PS、SS上的战棋游戏加盟GBA！系统完全继承前作风格，人设有所变更。难度略有下降，但是起伏很大。战斗视点合理，界面友好。但情节和系统均缺乏必要的高潮，能耐着性子通关的人不会很多！	恶无恶报！游戏规则类似TECMO的《影牢》，制作陷阱、部属保镖阻击前来索命的侠客。画面毫无卖点，视点略显生硬。不过操作贪官污吏残害大侠的叛逆感别有味道！陷阱击中入侵者后，有连击统计，看起来很过瘾！创意好，系统平庸。

36-40 强烈推荐　30-35 值得一试　1-29 素质一般

总分：34

恐龙猎人



机种：PS2
厂商：ACCLAIM
类型：FPS
媒体：DVD

超大人气的fps游戏最新作，只要是系列的支持者也一定会对本作感到满意。画面方面在同类型游戏中出类拔萃，强烈推荐。

拥趸众多的FPS大作终于发售了，如果不是痛打了HALO，恐怕本作怎么也会给个9分了。原始气氛给得到位，白垩纪的感觉表现的恰如其分，个人觉得此类题材要比那些夸张科幻要好得多。三部主机同时发售，如果有条件请首选XB版。

画面比较好，但遗憾的是，一上来用手柄操作还是感觉比较怪，影响了游戏的连贯程度。不过听说家用机版美式FPS都是这种左右摇杆操作法，好像已经成为“条例”了？HALO等许多游戏都是这样的！这种FPS比较有趣，终究要玩老美的。

从N64版起就对本系列产生了好感，虽说是第一人称视点的“DOOM”类型，但整体制作水准却远远高于PC游戏，突出单人玩的乐趣。这次PS2版在原有的基础上大幅强化了画面效果，展现出逼真的远古时代景象。

令欧洲玩家提前一个月支帐篷等待的游戏终于发售了！血腥的演示动画过后，游戏实际内容也没有让玩家失望，原始森林的气氛迥异，自由度较高。但是操作方法有点蹩脚，需要一个适应的过程。在丛林中摸索的乐趣不能错过。

总分：25

AUTO MODELLISTA



机种：PS2
厂商：CAPCOM
类型：RAC
媒体：DVD

CAPCOM在赛车游戏方面的造诣让我们领教了，画面方面出乎意料的出众，敢于作出这样的处理也要有过人的勇气才行啊。

CAPCOM有点邪的，把强调逼真效果的赛车游戏制作成动画片了……平心而论，做出来的成品还真像那么回事，无论是操作感、速度感还是画面的表现都突显专业。毕竟在GT的势力范围内，想要吸引人们的眼球绝对不是一件容易的事。

采用动画POLYGON风格制作，完全的庸俗赛车。典型的杂烩型，除了CEL SHADING技术外没什么新鲜的。操作感一般。同目前的多数“赛车”游戏相似，卡氏也开始卖弄“买车”、“升级”等超无聊设定。但此游戏的优点在于画面和速度感。

CAPCOM出人意料地将潮流图形处理技术应用到赛车游戏中，然而个人感觉效果似乎并不理想，尤其是描绘风驰电掣的动感线条显得有些虚假呆板。赛车的控制也略显蹩脚，令我实在没有兴趣去适应。也许真实的赛道会吸引一些日本玩家吧。

支持连线对战的赛车游戏！好像动画片一样的风格令人眼前一亮。由于加入了一些漫画中“速度线”的表现手法，速度感毫不逊色于以往的赛车游戏。色彩冷暖鲜明，阴影中的蓝色给人很深印象。游戏操作感需要适应。组装车模式增加了收集乐趣。

总分：30

机动战士高达战记



机种：PS2
厂商：BANDAI0
类型：ACT·SLG
媒体：DVD

每次推出都能热卖，这在游戏的历史上绝无仅有。也许也只有高达才有这样的魅力，能创造这样的奇迹。惟有铁杆才可以接受吧……

高达=高产？至少在今天应该可以画上等号了。以强战略性为游戏目标的最新作，在各方面都得到前所未有的强化，高机动性的白热作战，如果没有些NT能力还真应付不来（笑）。游戏整体都在前作的基础上提高了，高达迷应该收藏。

对高达系我只能说是很有趣，因为故事本身已经很完善了。舱外ACT，操作便利，相信对万岱而言这已是驾轻就熟，连天语这样的都能很快上手。但不懂机体的话还是难以获得内在乐趣。与总帅打分屏对战时赢了两把，帅说“果然是501中队的”。

本游戏比起前作“联邦VS吉翁DX”，在任务方面更加丰富多彩，操作起来也更加得心应手。图像方面也强化不少，充分发挥了PS2的实力。另外同屏对战更为高达迷提供了切磋的机会。总之这是值得 fans收藏的作品。

完成度极高的作品！与敌人短兵相接的乐趣尽在其中！操作性良好，系列的玩家能够很快上手。浓烈烟雾的效果出色，机体移动的效果音也很带劲，给人非常强的带入感。不过始终觉得驾驶渣古比高达更有味道。“是男人就开渣古”的说法不无道理。

总分：30

真·三国无双 猛将传



机种：PS2
厂商：KOEI
类型：ACT
媒体：DVD

炒冷饭炒得好的话绝对可以给厂商带来可观的效益，猛将传的成功也许会激发其他厂商的冷饭翻炒的热情。不过说实话，这冷饭炒得不错。

虽然明明知道是冷饭，但却难抵挡无双乱舞的魅力。相当于补充资料片的形式发售，需要原作来交替引导资料，这道手续比较麻烦。虽然增加了新人物和关卡，不过靠这样的手段来骗钱的话，不知道还能做多久……希望这样的东西不要太多才好。

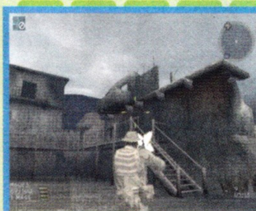
真·三国无双的最新作，角色增加了武器和道具，据说还要用到前作的光碟才能在新作中玩到以前的场面，总之是难逃炒冷饭的嫌疑。至于游戏本身，只是实现了宣传语中的“大场面列阵冲杀”，无论是角色招式造型还是手感，面就一个字。

光荣出品的真·三国无双2的资料片，增加了大量角色和道具，并且可以读取前作的数据以便玩到更多的关卡。作为一个在前作就投入大量财力来制作的游戏，在本资料片炒炒冷饭也在情理之中，毕竟有百万的销量作基础。

格斗、战略、收集、育成的要素融为一体，娱乐性很高的作品！在新版本中，三国之外的武将都增加了无双模式，所有武将追加第5种武器，因此即便是无双2爆机数遍的玩家也绝对必要重新游戏！并非简单的冷饭作品，三国无双再次POWER UP！

总分：29

SOCOM



机种：PS2
厂商：SCEA
类型：STG
媒体：DVD

制作得颇为用心的模仿作品，各方面均可圈可点，操作流畅自然。虽然在本作中可以看到很多游戏的影子，但游戏的出色还是不容置疑的。

经典游戏的下场是什么？在本作中就能找到答案，本作从系统到玩法都将许多著名游戏揉合到了一起，玩起来格外熟悉。抄袭抄出彩的话也能获得不错的效果，本作应该是典范。玩家扮演美国特种部队与敌军交锋，看似老套，但游戏起来感觉非常投入。

又是一个美式游戏，只不过是第三人称，但作战时却能够根据需要来变换视点。有ZOOM和武器切换等很多设定，地形比较重要，总之操作起来是比较麻烦了。画面非常真实，一开始的场面有点像MGS2,成员之间似乎要相互配合，很是紧张。

老美制作的动作射击游戏,突出真实的现场紧张的战斗气氛。制作方面集合了众多相同题材游戏（MGS等）的优点，良好的画面表现使人玩起来感觉非常投入。操作也不复杂，只要选好地形就能从容作战。近期难得的好游戏，推荐。

半条命+合金装备！这是游戏给我第一印象。玩家控制的角色要一边隐蔽一边射杀敌人。射击的感觉明显好于合金装备，而隐蔽能力系统的设定又明显比CS丰富。操作性中庸,角色动作自然流畅。读盘时间偏长。

36-40 强烈推荐　30-35 值得一试　1-29 素质一般

THE FUTURE OF VIDEO GAMES

THE FUTURE OF

VIDEO GAMES



XBOX

DEAD OR ALIVE 系列最新作DOA沙滩排球

TECMO/2002年秋发售预定/排球/动作/对应硬盘

TECMO 2002

“可爱”在游戏中是相当难表现出来的。通过各种表现方式所描绘出的可爱女孩总是缺乏一些真实的气息，这个问题长久以来一直在困绕着游戏制作者们。游戏进入3D时代后，著名的TVGAME厂商TECMO制作了著名的格斗游戏DOA，在这个游戏中有很多可以被称为“可爱”的女性角色。这些角色的造型成功地达到了从2D漫画角色到3D角色的转变。但是2D角色的“可爱”方程式诸如小嘴巴大眼睛等表现手法，将不再试用于3D角色。TECMO凭借强劲的技术力独自摸索出了一套大胆写实的3D角色方向。并且随着主机的硬件不断进化而不断完善。而XBOX上的百万大作DOA3更是家用游戏机3D美女的最高代表，几乎完美的女性角色造型使这款在纯格斗领域没有出众之处的游戏获得了空前的欢迎。 正是由于她们拥有“非真实”面的特点使得她们能够以TV GAME偶像的姿态出现，获得万千玩家的喜爱。而TECMO似乎早已发现了这一点，便在DOA3狂潮之后趁热打铁地推出了DOA沙滩排球。这次DOA中的人气女性角色将全部以泳装的姿态登场，原本在格斗游戏中难得一见的场面这次将全部出现，非格斗FANS的DOA迷将大饱眼福。也许XBOX的觉醒就在这款游戏发售之后，绝对是XBOX上的又一款百万预备作。

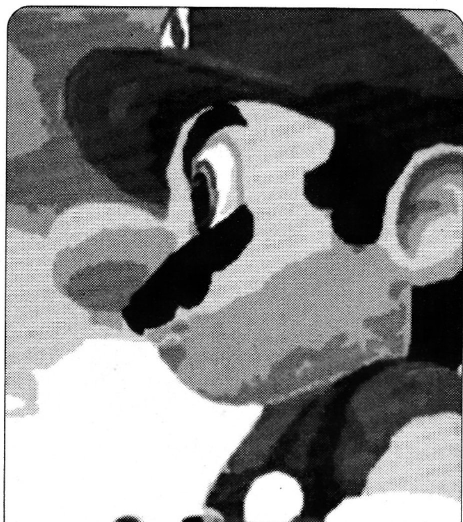




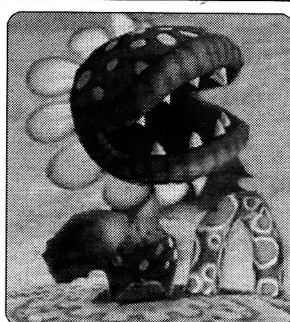
由负责DOA本篇的制作人员进行角色造型和动作方面的开发。在完成度上有了极大的保障。而且原有角色在造型方面会根据本作进行细微调整。



在游戏中获得的得分会反映到购物当中去，在商店中可以买到新式泳装和小饰物。甚至连躲避酷暑所使用的大型遮阳伞都有的买，难道游戏中和女孩之间还存在隐藏的友好度？

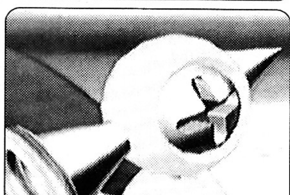


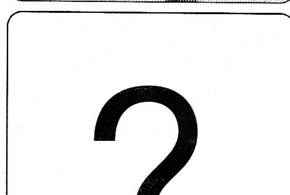












MARIO与任天堂原力

无论你是不是任天堂的发烧友，都不得不承认，任天堂的确是一块老姜。MARIO对游戏性的诠释超乎你的想象。

万众期待的"SUPER MARIO SUNSHINE"终于发售了，并创造了暑期软件最佳的销售成绩（销售实际首月58万套）。时至今日，MARIO仍旧是动作游戏的代名词，从他诞生的十数年中，从没有游戏能够打破他在销量上创造的记录。而创造这样游戏的厂商，就是今次作为主打的任天堂。我们将一起来解读其今后的软件攻略。



贯彻始终！将好游戏坚持到底！任天堂的游戏哲学到底是什么？

在最近的游戏业界之间，好卖的游戏跟不好卖的游戏之间的差距变得非常大，而市场反应长期以来都显得不够活跃。不过任天堂就在这样不是十分有利的局势之中，每年都成功地刷新了最高净利，发展得非常顺利。其中的理由，可说起因于该公司的企业理念。



任天堂在游戏制作上的哲学，从FC（红白机）时代就十分之一致，也就是所谓"软件优先主义"。按照新社长岩田聪先生的说法，这种"软件体质的企业"，就是任天堂之所以是任天堂的原因，也就是硬件是为了配合软件（=游戏）而开发的这种想法。因此只要是为了提供崭新的周边。GC－GBA连线的"动物之森＋"等GC跟GBA的连动，以及使用GBA来读取印在纸上的资料的卡式E－READER，都是很好的例子。其中64DD跟Virture Boy等不太受玩家支持的例子也不少。然而，任天堂强的地方就在于他们不怕风险。这固然要有雄厚的资金才办得到，但同时也是因为他们从经验法则中得知，正因其他公司不去挑战，所以这样的尝试才更有意义，而且"猜中"时的好处也更大。

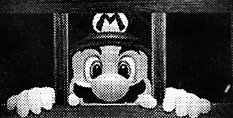
因为有着"去做其他人没做过的新事物"的哲学为根底，所以对于要把招牌作品加进新要素，例如把"马里奥"3D化、把"塞尔达"的画面改为动画风格等等时候，也都毫不犹豫。

任天堂之所以能长期在这个变动非常激烈的游戏业界做出一个个好结果，就是因为有着这种要不断地提供其他公司所没有的事物之一贯企业理念。正因为有其他地方没有的独特乐趣，玩家才会如此支持任天堂的软件。

■从资料上来看看任天堂的强

销售时间	销售额（亿）	净利（亿）
2002年3月份	5548	1064
2001年3月份	4625	968
2000年3月份	5307	561

每年都能获得500亿日元以上的净利真的是很了不起。而且还连续刷新了过去最高净利的记录。

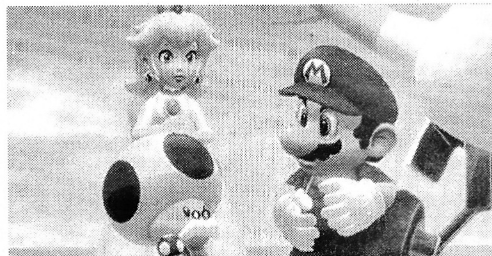


PART 1. 马里奥在 GC 上面登场的意义

“马里奥”系列的登场将对 GC 的普及速度带来什么影响？

GC 发售到现在已经过了十个多月了，目前主机销售量约为 153 万台，跟发售十个月后的 N64 步调差不多。然而 N64 发售的同一时期即有“超级马里奥 64”、“马里奥赛车 64”等等招牌作品存在，但 GC 却是在不靠正统派的“马里奥”系列的游戏来提升销售量的情况下就达到这个数字了。

任天堂对 GC 的目标是在 2005 年 3 月以前，达到全世界 5000 万台的普及量。而以 N64 在全世界的最终普及台数 3300 万台左右来看，以跟 N64 同样的步调是很难达成这个目标的。因此，让 GC 更进一步普及的王牌就是众所瞩目的“超级马里奥 SUNSHINE”了。从系列作的销售量来看，这次“马里奥”也可望获得将近两百万片的销售量。近来数月中由于发售作品较少而处在“观望”状态的 GC 市场，相信也有许多人会同时购买“马里奥”跟主机，再加上主机价格也降到 19800 日元，在此可以想见将会跟“明星大乱斗 DX”发售时一样提升主机普及的步调。



↑虽然目前的成绩说不上惊人，不过该系列一向长青的后续力量却是值得关注的。

海外的『马里奥』系列

FC的『超级马里奥兄弟』卖了四千万套以上，N64的『超级马里奥 64』则是约 1200 万套，『马里奥』在海外市场的人气远超过日本。所以在顺利增加软件数的海外 GC 市场上，『超级马里奥 SUNSHINE』的投入，很可能让 GC 普及率产生爆发性的的提升。

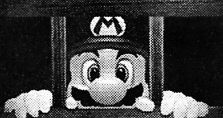
『马里奥』与硬件销量

这里要说的硬件销量，指的就是主机持有者之中，购买本软件的比例。从左表中可以看到甚至有搭载率高达 35% 左右的作品，不难了解『马里奥』系列的强悍。

●FC“超级马里奥兄弟”：软件 681 万套／硬件 1926 万台，比率 35.3%。
●SFC“超级马里奥世界”：软件 355 万套／硬件 1716 万台，比率 20.6%。
●N64“超级马里奥 64”：软件 189 万套／硬件 554 万台，比率 34.1%。



↑这次还能创造奇迹吗？我想没有人会怀疑任天堂的实力，现在只是时间上的问题。



PART 1. 打造出马里奥的软件开发实力

对宫本茂先生来说，“马里奥”是怎么样的存在？



“要让玩家变得有创造性。这就是我的主题”（宫本先生）。

宫本茂先生的游戏哲学，以及任天堂的游戏哲学，实际上非常的单纯明快一让玩家能够发挥创造性，就是游戏乐趣的主干。这种想法的色彩也浓厚地反映在宫本茂先生的游戏制作原点、也就是“马里奥”系列之中。为了让玩家能够发挥种种突如其来的想象力，对于像是“搞不好可以走在比最高的砖块还高的位置也说不定？”、“如果用帮浦对正在飞的鸟喷水那么会怎样？”等想法，准备了各式各样的反应。在玩“马里奥”系列时，往往觉得到处寻找这些“小题材”的乐趣，更胜于“推进游戏进度”这个本来的目的。

“我们并没有特别希望玩家去拿星星或金币。只要他们能在我们制作的世界中玩两三个小时或是五小时左右就好了。总之只要能让玩家玩“马里奥”玩很久就好。”（宫本先生）

在精密构筑的电视箱庭世界之中，玩家可以无边无际、纵横无尽的到处探索，并有各式各样的发现。这种乐趣跟任天堂的另一个招牌作“塞尔达”系列也是相通的。而宫本先生自己对“马里奥”跟“塞尔达”的差别，有过这样的发言：

“‘马里奥’是动作游戏，而‘塞尔达’是冒险游戏。虽然都是在电视萤幕所表现的箱庭世界中四处玩乐的游戏，但是这个箱庭的用法却有些不一样。操作角色让他到处活蹦乱跳，越玩越觉得像是自己的手脚或分身一样，逐渐产生一体感，这就是‘马里奥’。”（宫本先生）

尽管身为动作游戏的经典作品，却不断采用新要素来进化，也是“马里奥”系列游戏的一大特征。在“超级马里奥兄弟”中主要追求的是在横卷轴游戏中“跳跃的乐趣”；而在“超级马里奥 64”中则是制作出了相当优秀的运镜系统，并完美实现了 3D 多边形跟 ACT 的高次元融合。到如今在这次的“超级马里奥 SUNSHINE”里头，也追加了“用帮浦洒水”这个全新的游戏要素。以往与箱庭世界的接触仅在马里奥身边的限制，现在也借由“喷水”这个长射程要素的追加而有了大幅的变化。

“总是要制作跟以往不同的作品，这才是任天堂”（宫本先生）

身为经典作品却不断地追求变化，这就是任天堂制作游戏的真髓。

了不起。



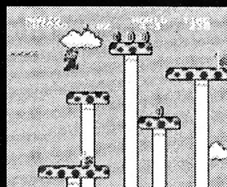
宫本茂先生的“马里奥”论

■“马里奥是跳跃游戏”

这是针对“超级马里奥兄弟”(FC/1985年)的说法，不过基本上对整个“马里奥”系列都是通用的。“跳来跳去本身就很有趣，这就是‘马里奥’”这段话也充分让人感觉到对“跳跃”的执着。在3D的“马里奥”之中，反弹跳、旋转跳等跳跃动作也是攻略舞台的关键。可以说跳跃才是马里奥的精髓。

■“制作优秀的运镜就是‘超级马里奥64’的主题”

确立了3D ACT类别的“超级马里奥64”的成功，来自于游戏中那个能够对应状况转到最佳角度的运镜系统。虽然有人说:“镜头会自己移动，对玩家来说也有可能会造成一些负担。所以最近所得出的结论，就是没有所谓最好的运镜系统”，但是在“超级马里奥SUNSHINE”之中的镜头角度，玩起来也不会让人觉得有任何负担。



←跳跃是马里奥的神髓所在

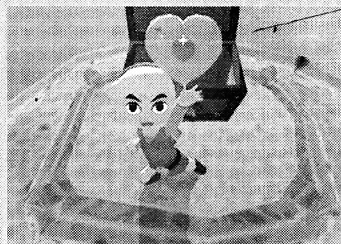
完全分析任天堂的开发部队·精英备出

任天堂虽是一家主机厂商，同时却也有着世界一流游戏厂商的面貌。而支撑起这种软件开发力的，就是以情报开发本部为首的各个开发部队。虽然讲到任天堂就会想起宫本茂先生的大名，但在任天堂里面除了他之外仍有多位各有来头的制作人。而除了宫本先生所在的情报开发本部以外，其他软件开发部队的存在却意外地鲜为人知。

情报开发本部·本部长 宫本茂先生



←马里奥系列一向都是由情报部门开发制作，最新作当然也不例外。鬼灵精怪的点子在这里源源不断。



→动作RPG的代表作『塞尔达』，与马里奥齐名。本作将是年底任天堂软件阵容的核心。

从“塞尔达”、“马里奥”、“马里奥赛车”、“星际火狐”等主流作品，到“PIKMIN”、“动物之森+”等崭新的游戏，参与了许多游戏的制作，是任天堂软件开发团队的核心。而“情报开发”简称EAD，在美国对EAD这个品牌的信赖感也很高。至于EAD则是取自于“Entertainment Analysis & Development”的简写，也就是分析并开发娱乐的部门。在宫本先生跟手冢先生的领导下不断地制作任天堂的王道游戏。



手冢 卓志先生

跟宫本茂先生两人三脚一路制作游戏过来，最近则专念于制作人的职务。



青沼 英二先生

塞尔达系列中“时之笛”、“姆吉拉的假面”等作品的监督。



小泉 欢晃先生

担任“姆吉拉的假面”、“超级马里奥SUNSHINE”等作品监督。



金村 孝史先生

担任“F－ZERO”、“星际火狐”等作品的主设计。

开发第一部·部长 出石 武宏先生

已故的横井军平先生过去所属的部门，并以GB的开发而闻名。在软件开发上，跟开发第二部一起进行“银河战士”系列、“火炎纹章”系列的开发。近年则以阪本贺勇先生设计的“CARD HERO”(1999年)等获得极高评价。而阪本先生同时也是参与往年名作AVG“FC侦探俱乐部”(1987年)制作的人物。





出石 武宏先生

过去曾经跟已故的横井先生一起开发最早的GB。

开发第二部·部长 上村 雅之先生

参与红白机开发的上村雅之先生所属的部门。提出许多组合软硬件的提案，像是搭载活动感应卡匣，晃动GB本体来玩的“滚滚卡比”(2000年)，以及运用小型喇叭，把GBA当成“乐器”来使用的“GAME BOY MUSIC”等。

综合开发本部·部长 竹田 玄洋先生

本来叫做开发第三部，不过随着2000年任天堂的组织改编而改为现在的名称。主要进行的是进行GC等家用电视游戏机的硬件开发以及系统软件的开发，统合整个任天堂硬件部门。至于GC的设计，则是由同部门的芹田健一郎负责。



开发技术部·部长 冈田 智洋先生

担任GBC、GBA等携带型主机开发的部门。在去年开发出把资料印在卡片上，配合GBA来玩的卡式E－READER。不进行软件开发。





任天堂根密小贴士

■制作"马里奥"、"塞尔达"音乐的"京都莫札特"近藤浩治先生。

近藤先生是任天堂的音乐制作。在日本还很难找出没听过他音乐旋律的人之有名作曲家。"马里奥"、"塞尔达"系列也一贯由他负责。在任天堂除了他以外，还有户高一先生这位音乐制作人。而"动物之森+"的"作曲犬"就是以他为原型这点也很有名。

■已完全成熟技术的水平思考横井军平先生的遗产。

堪与宫本茂先生并称"任天堂先生"的已故横井军平先生。远在FC诞生以前，就以光线枪（类似魔术方块的桶型益智玩具）、伸缩手等玩具风靡一时。"想做出在世界上最早出现的东西"、"把已经完全成熟而变便宜的技术，跟别的东西组合，制作出前所未有的作品"，这种想法正是任天堂的存在价值，而他的哲学至今仍在任天堂落地生根。

■马里奥跟海琪的关系？小田部羊一先生的存在。

在任天堂有位负责马里奥跟林克等插画跟口袋妖怪插画监修的人物一小田部羊一先生。他同时也是"阿尔卑斯少女"、"寻母三千里"等名动画的总作画监督。在东映动画时代，跟宫崎骏、高 熏等一起制作出许多的名作。而任天堂游戏的角色之所以有万人接受的亲和力，小田部先生功劳不小。

■担任"马里奥"、"塞尔达"程式设计的中乡俊彦先生。

跟宫本先生、手冢先生一起制作出初期任天堂作品的人物。负责"大金刚"、"超级马里奥兄弟"、"塞尔达传说"等游戏的主程式设计。现在以监督身份支援这些系列作品的开发。宫本先生说："要是没有手冢跟中乡等人，我也不会一直制作'马里奥'跟'塞尔达'。"

■任天堂品质的根源超级马里奥俱乐部。

任天堂除BUG团队"超级马里奥俱乐部"，对该公司软件的品质有很大的影响。由150名以上的工作人员，对开发中软件进行评价、检查，并持续监控第三协力厂商的软件。工作人员基本上全都是打工人员，以中立的立场对游戏的开发做出贡献。

PART 3. 支撑任天堂的第二协力厂商

由日本国内外的优秀人才支撑起任天堂品牌

尽管是任天堂，但是光靠公司内的开发部门去制作游戏，也是很难凑齐足够的作品数量。因此使用任天堂品牌来制作游戏的第二协力厂商，就显出相当的重要性来了。看过HAL研跟Intelligent Systems所制作的游戏就可以知道一件事，那就是身为任天堂第二协力厂商的各公司各有其擅长的类别跟目标年龄层，所以在光靠任天堂本身则容易有所偏差的软件多样化发展上，一家家第二协力厂商们扮演着十分重要的角色。当然也因为他们就近看着任天堂的开发哲学，所以也有着遗传自任天堂的高品质。而到N64以后，Rare等海外软件三商也逐渐增加，对在国际舞台也能发挥实力的任天堂品牌来说已经成为重要的支柱。像这样有非常多的第二协力厂商也是任天堂平台的特征。

日本国内的第二协力厂商

■HAL研究所：制作了"卡比之星"、"明星大乱斗"等等系列游戏，而远从FC时代开始，就是任天堂的第二协力厂商。被拔擢为任天堂新社长的岩田先生，本来也是这个公司的程式设计师。

■Intellgent System：基本上负责制作任天堂硬件的开发工具。在软件方面负责"火炎纹章"系列等游戏。甚至在任天堂宇治工厂内还有办公室，跟任天堂的关系非常地密切。

■GAMEFREEK：由大家熟悉的田尻智先生领军，开发"口袋妖怪"的厂商。至于"红"、"绿"等版本差异的点子，则是宫本先生提出的。新作GBA版"口袋妖怪"预定年内发售。





第二方至关重要，业已成为软件支柱！

CAMELOT高桥兄弟谈"跟任天堂到底是什么关系"

任天堂的优秀游戏佳作频传，而同样地也可以用这句话形容各家任天堂的第二协力厂商。要持之以恒地制作高水准的游戏，应该要注意哪些事情呢？我们访问到长期跟任天堂合作的高桥兄弟。

"在任天堂里，'乐趣'的优先度是最高的，而评价游戏的超级马里奥俱乐部在公司内的信赖度非常高，只要是他们评为'好游戏'的软件，就算是不好卖的商品，也会以促销活动卖出去，就算结果不卖座，也不是白费工夫，而是先建立好市场。整个公司都有这样的想法，让我大吃一惊。"（宏之先生）

只要能够做出好游戏，那么任天堂就会全力支援。这点让人觉得非常的可靠。也正因为有着这样的体制，所以各家第二协力厂商才能够安心地投入游戏的制作。而且，任天堂所做的还不只是这样。


秀五
宏之

"最早'马里奥高尔夫'本来是跟马里奥没有任何关连的高尔夫游戏，不过在看了开发中的画面之后，任天堂那边就主动地跑来说'要不要让马里奥在游戏中登场呢?'。我本来还以为不可能借用到这些招牌角色的。"（秀五先生）

只要能把自己觉得有趣的东西推展到世界上，毫不吝惜借出一个个具备极高知名度的角色。渗透到第二协力厂商之中的这种态度，或许就是任天堂能够发售多款"软件取向"游戏的原因吧。

从『马里奥』到『塞尔达』的任天堂GC阵容

7月 8月 9月 10月 11月 12月

7月超级马里奥 SUNSHINE 于7月19日发售，掌握了让 GC 飞跃的关键。

随着本作的发售，GC的硬件销量翻了两番，以周1.5万的稳定数量递增，可以看出 MAIRO 在之中所起的作用。而美国方面，也使得 GC 硬件上涨了数倍，直逼 PS2 的销售记录。




超级阳光马里奥




RAREWARE：在海外的第二协力厂商之中，就以这家 RARE 最有名。靠着采用高级贴图技术的 SFC“超级大金刚”，在日本也一跃成为主流。这家软件公司的母公司位于英国，由同时也是游戏设计师的提姆、克理斯这对史丹佛兄弟设立。以任天堂的品牌推出“007 黄金眼”、“大金刚64”等许多高品质作品。新作则是以任天堂的人气作品“星际火狐”的世界观为题材的 ACT + AVG。

星际火狐大冒险·恐龙星球

9月的重磅炸弹，期待已久的冒险传奇，
最强的 AVG 以双 DVD 堂堂登场，热力四射！



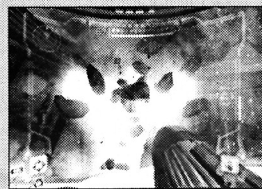
SILICON KNIGHT

虽然这家加拿大的软件厂商在加入成为第二协力厂商后的处女作是“永恒的黑暗”本来也是制作为 N64 的游戏，后来才变更为 GC 用。采用表现精神状态的计量表，并依据这个状态做出幻觉、幻听等演出效果的崭新 ACT + AVG。

永恒的黑暗

恐怖惊魂，挑战视觉极限，GC 上演惊悚活剧
超高评价，大受好评，日版10月出击确定！

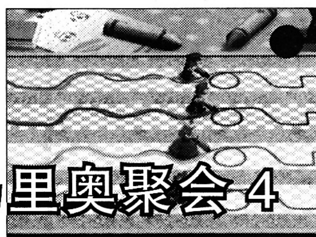
Retro Studio



银河战士 PRIME

本来是制作 PC 游戏的软件厂商，现在则是完全属于任天堂的子公司。在画面跟第一人称视角的 STG 方面有一定的水准，这次担任的“银河战士 PRIME”也是他们擅长的 3D STG。该作中将有能显示敌人能力与弱点及附近隐藏通道等等资讯的新物品“Visor”登场。预定冬季发售。

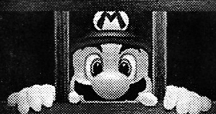
敢与任何 FPS 游戏挑战
最强的射击游戏年内诞生！



马里奥聚会 4



瓦里奥世界



PART 4. 之后的任天堂第三方厂商策略

任天堂对第三方的策略已经大幅改变，超人气软件增多！

在过去任天堂对第三协力厂商的基本方针本来是“来者不拒，去者不追”，但是最近则可以清楚看出任天堂积极与各第三协力厂商缔结关系的意思。像是跟SEGA与NAMCO等公司的共同开发，以及GC互换AC基板“TRIFORCE”就是个具体的例子之一。像这种一同合作为设计公司培养出来的信赖关系带来的动作，对任天堂、第三协力厂商双方都有相当的好处。首先对第三协力厂商来说，可以更为了解并实际拥有任天堂开发软件的能力，并且也能够活用其品牌的商誉。而对任天堂来说，能够把受欢迎的主流作品交给可以信赖的游戏设计公司，也让他们可以全心全意地专注于新作品的开发。另外，在促进第三协力厂商积极参入主机之后，还有着能够让这些第三协力厂商提供许多原本光靠任天堂难以完全照顾到的、那些适合高年龄层玩家的游戏的一大好处。在这个软件发售量真的是不甚乐观的时代，这样的策略联合就是有着非常多的好处，今后想必任天堂也将会继续推行这个策略吧。



跟主要厂商的关系

■CAPCOM

共同开发GB版『塞尔达』跟『米老鼠的魔镜』，另外『生化危机』系列也独占供应给GC，帮助GC抓住高年龄层玩家的支持。

■SQUARE

透过关连公司GAME DESIGNERS STUDIO，把新的『FF』制作成能让GBA跟GC连动的作品。接受同专案『Fund Q』提供资金。

■SEGA

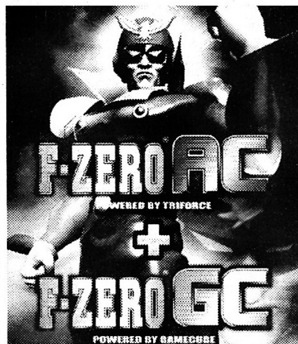
开发子公司Amusement Vision与任天堂共同开发『F－Zero』，Sonic Team则发售网络RPG"PSO"，企图获得新玩家的支持。

■NAMCO

共同开发3D STG『星际火狐』、『传奇』系列跟新作RPG也预定在GC发售。10月以后的任天堂主机用软件，将由任天堂负责发售。

■HUDSON

年终的惯例聚会游戏『马里奥聚会』系列将与HUDSON共同制作。11月预定发售系列最新作『马里奥聚会4』。



听Amusement Vision名越社长谈GC与任天堂的未来

Amusement Vision与任天堂共同开发了跟主机同时发售的“超级猴子球”以及“F－ZERO”等游戏，在SEGA团体内扮演了供应GC软件核心的重要角色。所以我们便请到名越社长谈谈今后与任天堂的关系，以及GC的软件策略。

——想请问一下您对于现在的GC有何看法呢？

名越稔洋先生（以下省略敬称）：这台主机就跟以往的任天堂各主机一样，真的是台对低年龄层非常有吸引力的主机，即使在美国地区也是如此。而锁定了低年龄层的鄙公司作品“超级猴子球”也获得相当不错的好评。今后续篇的二代也将会观察这些反应来决定去向。

——相对的在高年龄层的写实系游戏就卖得不太好了呢。站在供应游戏的立场，您认为今后将需要什么样的策略呢？

名越：GC是台低年龄层玩家较多的主机，而任天堂对这样的层级寄予厚望也是事实。我想现在也有很多的人正在等着像是“马里奥”等等杀手级游戏的推出。不过就算是适合小孩的游戏，其中也有许多是能让大人也可以玩得非常高兴的作品。像我自己就十分喜欢“马里奥”那样的游戏，我想只要游戏有趣，就算是高年龄层也能接受。反过来说应该也是一样，鄙公司的“VR足球”跟CAPCOM的“生化危机”等作品提供给GC，也是必要的挑战。我想这就是任天堂对我们的需求。话虽如此，但并不代表只要大量投入写实派的游戏，就可以让高年龄层掏出钱来。我认为彼此都必须推出像GC版“塞尔达”那样能改变主机支持层的作品才行。

——在“F－ZERO”的制作等等跟任天堂一起工作的机会之中，有没有因为想法的差异而让你感到非常困惑的地方呢？

名越：我们跟任天堂在开发的文化、过程上并不相同，但是这并不代表彼此会互相排斥，只是走的路不同而已，最后目的地还是一样的。而这样的差异既新鲜又有趣。我认为这样的差异将会成为促进彼此制作出好作品的正面刺激。



只有大家一同去尝试、开拓才能够真正的改变市场

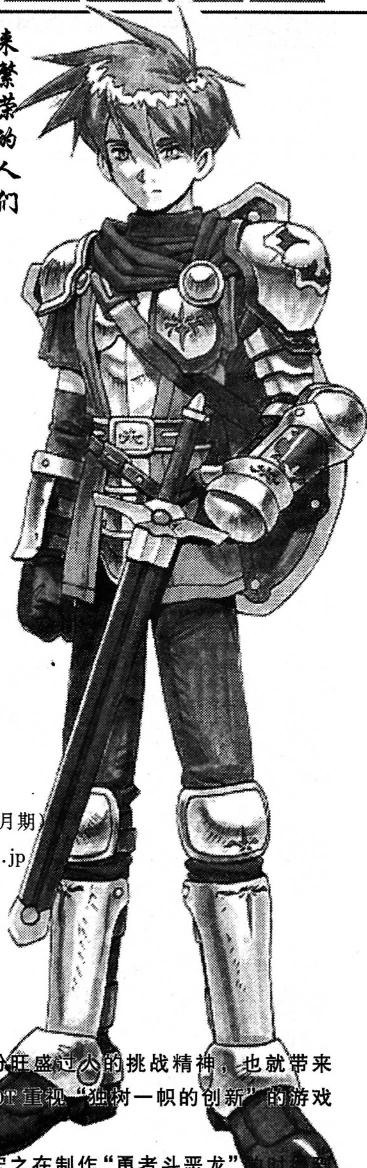
 （请继续翻看彩页版特辑）

太阳的黄金

来繁荣的人们
默默为业界带







CAMELOT SOFTWARE PLANNING

Company Profile

●设立:1994年4月
●董事长兼社长:高桥宏之
●资本额:6000万日元
●员工人数:31名(2002.7)

有关业界著名的游戏制作兄弟以及他们的公司

最近,高桥兄弟的名气,主要得益于GBA白金RPG大作——“黄金太阳”系列的成功发售,但他们的厉害可远远不止于此。下面就来详细地看看吧!

CAMELOT

能脱下鞋子上班的开发室。

●业务内容:电视游戏软件的企划、制作和开发
●年营业额: 4.8亿日元(2002年3月期)
●公司网址:http://www.camelot.co.jp

讲究独树一帜的原创性及讲究不断创新、追求自由的高品质游戏制作



CAMELOT 董事长兼社长 高桥宏之

Profile

从参与制作《勇者斗恶龙》开始进入业界。后来参与制作《光明与黑暗》系列。现在则担任制作人等职务。

CAMELOT设立于1994年,不过在那之前,高桥宏之与高桥秀五,通称“高桥兄弟”的名号就在游戏杂志上频繁登场。从那时候起就是具有代表性的著名创作者而在业界有着广泛知名度。这对高桥兄弟联手开发的第一款作品,是1992年在MEGA DRIVE上发售的战略RPG“光明与黑暗激战篇”,当时他们仍属于SEGA旗下的SONIC小组。

其实这款作品是高桥秀五的处女作,而哥哥高桥宏之在那之前就曾参与过“勇者斗恶龙”系列的制作。不过高桥宏之刚开始干的工作可是跟游戏没什么关系。

“早先和游戏的关系,只不过是个玩家罢了。虽然早先曾沉迷于街机上的《宇宙巡航舰》(※1),而且在玩了《超级马里奥》后感动得半年内玩了将近一百款的FC游戏,但并没有想要自己来做游戏的念头,只是很佩服地想着,‘做出这种游戏的家伙一定是天才吧’。先巩固游戏的根本部分再进入开发作业。不过应做游戏就变成妥协的产物”(高桥宏之)。

“我小学时就在自己的电脑上编程序,不过没过多久,兴趣就转到运动上了,所以稍微疏离了一阵子。”(高桥秀五)

两兄弟开始参与游戏制作的契机,是高桥宏之30岁时进入ENIX这件事。以超过三十岁的年龄,而且还是从运动用品贩卖转职到类型完全不一样的游戏业界。尽管如此,据说他对行业的转变并未感到不适应。

“其实我并不会排斥转到另一个行业发展,因为那时候我觉得只要抱有兴趣就不会有问题。虽然在上班第一天就突然被叫去说‘你当制作人吧’的时候确实是有点纳闷,不过当时游戏制作这个职务其实还没有完全确立,所以我就想说只要边做好自己的工作边找出制作的方法就可以了吧。”(高桥宏之)

而这份旺盛过人的挑战精神,也就带来了CAMELOT重视“独树一帜的创新”的游戏制作手法。

高桥宏之在制作“勇者斗恶龙”时所得到的经验,据说仍以各式各样的形式,发挥在今天CAMELOT的制作手法上。其中之一,就是在游戏制作的准备阶段先进行彻底议论这样的开发风格。

“在当时学到的东西里,最重要的就是制作游戏的态度,也就是只要游戏基本的部分还有暧昧之处就不开始制作。不能用做一步算一步的办法解决这样的方法,而是必须不断地讨论游戏内容到大家都能接受为止。从我们独立以来经手过20款以上的作品,每一款作品都是首先稳固地确立了关键部分之后,才进入实际制作过程的。”(高桥宏之)

※1:宇宙巡航机:这是一款由KONAMI公司制作;于1985在街机上推出的横向卷轴STG类游戏。当时以高度的战略性、美丽的画面和逼真的音效造成了轰动。其许多经典优秀的设计策略,也成为日后同类游戏效仿的典范。



CAMELOT
董事兼副社长 高桥秀五

Profile

从原任的系统工程师转身投入游戏业界之中。担任过“黄金太阳”系列等许多该公司出品游戏软件的监督。

不过，说要决定游戏内容，以RPG来说，这连“要打几场战斗才会升级”或是“要到多少等级才打得赢这个中头目”等细节部分也都必须讨论出结果。这些问题真的可以在事前的讨论阶段就解决吗？对这个疑问，高桥宏之给了明确的回答。

“确实可以解决。反而要是边做边进行学习的话，结果难免变成妥协的产物，或是导致完成度不上不下也说不定。所以我们都是事先把游戏最根本的部分考虑周全。”

据他们所说，这样的制作态度不仅提高了游戏的品质，还具备提升开发效率的好处。而CAMELOT在游戏制作上，开发期间之短也是颇有好评的。

“因为到了实际的制作阶段，事先的学习已经结束，接下来只要按部就班地照企划组装起来，就能够将一款游戏完成。还有就是因为所有社员的技术都很高超，当我说“我想做这样的东西”时，大家都具备将之实现所需的技术力、表现力——这是非常棒的一件事。我想应该是由于我们兄弟俩有着在SONIC工作时，就不断培养起这种持续修养这种工作习惯的企业文化吧。”

拥有能够发挥强大领导能力的人物、与制作成员间的观念沟通也很顺畅、再加上个别人员的技术高超，若不是兼具这些要项，像这样的制作风格可说是不可能的。而把这种制作态度当作“企业文化”培养至今的CAMELOT，能够在短期间内陆续推出良质的作品，可说是必然的结果了吧。

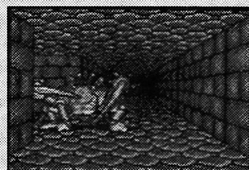
CAMELOT著名游戏产品大记

GAME PRODUCTS OF CAMELOT

CAMELOT成立8年来，共发售了16款作品。这对于一个小型公司而言，算得上是高产的。而且所做游戏的发行者全都是游戏主机硬件商，这点也是非常特别的。

CAMELET制作的第一款RPG，就是由世嘉公司发行的MEGA DRIVE专用软件“光明与黑暗”，而它也是第一款在欧美市场大卖的日制RPG。

“当时有人说日本游戏全都是用欧美制品改编的，听了令人很不甘心。所以当《光明与黑暗》在那边受到欢迎，没有促销活动就卖了三十万套时，我真的是很高兴。”



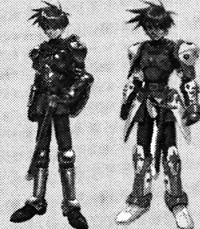
光明与黑暗(1991)

▲画面当时非常有冲击力，甚至因此被誉为是视觉冲击作品。

光明与黑暗Ⅲ三步曲(1997～1998)

在SEGA SATURN上制作，积极地导入3D多边形而获得好评。





CAMELOT不光是RPG有名，同时也是颇有好评的SPG游戏开发厂商。其代表作“马里奥高尔夫”与“马里奥网球”的GC版也正在进行开发。

“《马里奥高尔夫》不是单纯的游戏，自始至终它都是个高尔夫游戏。身为玩家的我们，想要玩的就是高尔夫游戏。”(宏之先生)

似乎还要一段时间才能完成，不过，作为游戏的乐趣应该是可以期待的。

- ●Beyond The Beyond
  RPG/SCE/PS/1995
- ●全民高尔夫
  S・PG/SCE/PS/1997
- ●光明与黑暗激战篇Ⅲ第一章王都巨神
  S・RPG/SEGA/SS/1997
- ●马里奥高尔夫64
  SPG/任天堂/N64/1999
- ●马里奥高尔夫GB
  SPG/任天堂/GB/1999
- ●马里奥网球64
  SPG/任天堂/N64/2000
- ●马里奥网球GB
  SPG/任天堂/GB/2000
- ●随身高尔夫
  SPG/任天堂/GB/2001
- ●黄金太阳～开启的封印～
  RPG/任天堂/GBA/2001
- ●黄金太阳～遗忘的时代～
  RPG/任天堂/GBA/2002





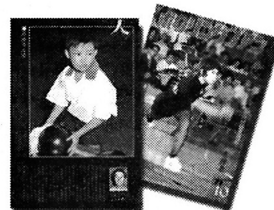
用保龄球赚奖金

少年时代的兴趣连大人都自叹弗如

高桥兄弟的个性是一有兴趣就要钻研到底。在昭和40年代中期(约1970年前后)正是保龄球在日本流行的高峰期，那时还是中学生的高桥宏之，每逢假日就到关东一带的保龄球大会当起“奖金鼠人”大捞一笔，而高桥秀五技术之高更是被杂志介绍誉为“天才少年”——年仅八岁平均得分就超过200分。而且他们两人还跟大人一样泡在专卖前卫摇滚乐的唱片行里。

“有次我在店里看到穿着短裤的小孩在物色唱片，觉得很奇怪，定神一看原来是秀五。”(高桥宏之)……

看来，二人在上小学的时候就已经显得挺了不起的了！



高桥秀五小学时打保龄球成绩优秀！

GAMEBOYADVANCE

超级马里奥 A2

耀奇金币完全收集的要点提示!
玛莉 A2 难上加难定要追求完美!

GBA	厂商:Nintendo		发售日:已发售
	类型:ACT	价格:4800 日元	其他:联机可

无限加命法——在 W2 ドーナツへいや ひみつのコース的关末，有一排上下飞动的乌龟，如果此时有披风的话，则将玛莉(或路易)移到悬崖最边缘(要小心非常滑的地面)，然后不停挥舞披风，拍打在最后的龟壳，不让它掉下，分数会由 200,400,800 加下去，然后每拍打一次龟壳就会加一 up，停止拍打龟壳让它掉下后，会从右边飞过两个太阳，告诉你得了多少 up。重复几次就能加到 999up(极限，本人用三次就从 5up 加到顶)。另外，最多能得到 9999990 分。

恐龙币完全收集

■W1 ヨースターとう コース 3:

跳过会上下移动的升降台后（此时应该骑着耀奇)，吞下蓝色乌龟，飞到悬崖的下方，会发现一黄色水管，钻进去后便可以找到一枚恐龙币。

■W2 ドーナツへいや コース 1:

一路来到有两个扔棒球的家伙的地方，顶撞从最左边数起的第四块方砖，即会出现藤树，爬上去可找到一枚恐龙币。

■W2 ドーナツへいやのオバケやしき:

进入第二扇门后，顶出一个 P 字开关并启动，然后向左走，进入蓝色门，在最上边可找到一枚恐龙币。之后回到原来的地方再顶出一个 P，此时不要启动，直接进入右边的门，可以顶出藤树，找到另一枚。

■W2 ドーナツへいや ひみつのコース 1:

进入倒置在上面的蓝色水管后，撞出一个 P 字气球，然后一直向左上角飘去(途中有另一个 P 字气球)，便能找到一枚恐龙币，之后迅速向右移动，可得到另一枚。出了水管后向下望，又一枚。

■W2 ドーナツへいやのかくれやしき:

进入第一扇门后，一直来到画面的最右边，一直往上跳就可得到。

■W2 ドーナツへいや コース 3:

在有两个问号方砖的地方上面有云层，恐龙币就在上面。

■W2 ドーナツへいやのしろ:

过了 SAVE POINT 后，一直跳到有五块方砖(上有恐龙)的地方，撞第四块后出现藤树。爬上去后等一会就会有一枚恐龙币出现（下面可撞出 1UP)。注:这一关的恐龙币多数会移动。

■W3 バニラドームのオバケやしき:

来到有很多方砖的地方(有巨大幽灵)，撞下面第二排方砖中的第三块，顶出藤树后爬上去可得到(或干脆用披风飞上去)。

■W3 バニラドームのしろ:

这一关的恐龙币都集中在后半部分，而且会随着岩石而上下移动，只要仔细是不难找到的。最后的恐龙币较难取，一不小心就会葬身火海。

■W3 バニラドームひみつのコース 1:

关末需利用弹簧垫取得上方的两枚恐龙币。

■W3 バニラドームひみつのコース 2:

一开始时利用跳动的乌龟跳到上面的云层，在那里有一枚恐龙币。



↑该出手时就出手。EZ 可以让你玩所有游戏。

■W4 チーズブリッジのコース:

一开始有上、中、下三块移动木版，第一枚恐龙币在下方，第二枚在上方，第三枚在下方，其余的不难找到。

■W4 バター ブリッジのコース 2:

一开始先踩一下第二只飞鸟，得到羽毛后向上飞一段距离，可以看到在云层上有一枚恐龙币。

■W5 まよいのもりコース 1:

在树干后可能隐藏有恐龙币，要注意。

■W5 まよいのもりコース 4:

拿着 P 字开关走过三根长短不一的水管，然后启动它，顺着方砖一直向上跳，可以找到一枚恐龙币;或者用龟壳打下在空中飘动的家伙(不能用踩的，否则会将云踩掉)，然后乘云飞上去。

■W5 まよいのもりひみつのコース:

首先乘坐第一个移动平台，取得三枚恐龙币后，换乘另一个，得到另一枚恐龙币，再交换平台，可取得最后一枚。

■W6 チョコレーとう コース 2:

见后。

■W6 チョコレーとう コース 4:

过了存储点后，顶出 p 字开关(阶梯状方块的第三块)，然后进入下方的灰色水管，启动 P 字开关后，跳到下面并一直按右，在有披风的情况下，只要按住 A 键不放，就可以很容易进入第三条通道，否则在启动 P 字开关后在等待 11 至 12 秒再跳下，也可进入第三通道。

■W7 ラムネかいこうのちんぼっせん

进入这一关之前最好是有披风和蓝色耀奇作伴。当进入急速下降的地道后，按住 A 键不放缓住下降速度，然后吞下一只乌龟，就能使耀奇长出翅膀。这样，要得到 5 枚恐龙币就容易了。

■W7 まおうクッパのたにコース 1:

这一关的地形较复杂，但只要仔细，找齐 5 枚恐龙币并不难。

■W7 まおうクッパのたにのしろ:

随着长蛇一直来到关末后，长蛇会向下移动。此时不要跳开急于进门，如果随着长蛇下降的话，就会找到两个恐龙币和储存点。

总之要找齐所有的恐龙币，便要将每一关的所有地方都走遍，这是一项可能比通关还难的任务。但只要是足够仔细，逢水管就钻，要感受这一份感动是完全有可能的。而当所有的恐龙币都集齐后，它们便都会变成“公主币”。

■关于 W6 チョコレーとう コース 2 的疑问

这一关实在是本游戏谜团最大的一关。本人打了几次，都会遇到不同的小关卡（最少有六个小关卡)，估计应该和通过各个关卡耗费的时间，金币数甚至与所获星星数有关（要集齐此关的恐龙币除了要耐心，运气也是不可少的)。

■最快通关法 ——首先来到第一个星星世界，然后按顺序将五个星星世界连接起来，并从最后的星星世界回来，就会直接来到第七关末的魔王城堡。这样，打败了魔王后便通关了。(哈哈哈哈~请作者速与天语联系准确地址，以发放稿费)

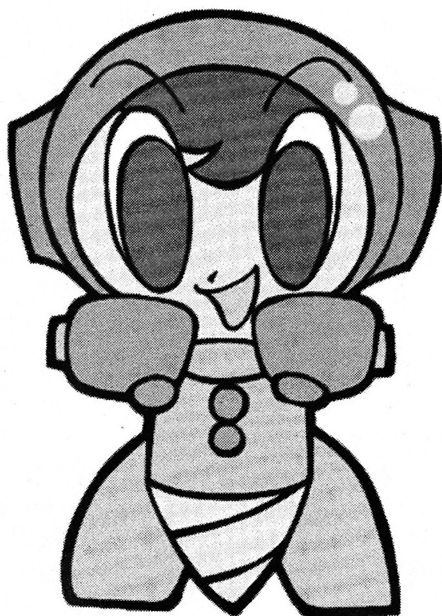
GAMEBOYADVANCE

DRILLER ACE 钻地小英雄最新作

真正的重度游戏不一定规则(RULE)复杂，但我们要有一颗足以应对“重度”的心……

GBA	厂商:NAMCO	发售日:已发售	
	类型:PUZ	价格:4800 日元	史上最强 PUZ

钻地系列，难度特别高，曾经风靡全日本，男女老少都爱玩。因为出身是街机，所以游戏就没有了自由自在独自“享乐”这一说，一个币最多几分钟。家用机这几版，DC 和 PS 都不行，直到今天的 GBA 版我看才真正给玩家带来福音。也正因如此，NAMCO 大大一直在 GBA 上制作，ACE 版可说是最有趣的——论硬它决硬不过 2，但“面白”却大幅 UP。(责编/MR. XTT13★41)



有一次天语和风林到游戏专卖店，风林就问老板的 GF，GBA 的“钻地 2”多钱一盘儿，说是卖完了，并被告之“这游戏不错”，天语多嘴说这游戏挺难的，老板 GF 说“是啊，我能玩到 20 几米”，天语当时一楞，心说“20 米？是 200 米吧？”这时她反问天语，我就说只打了 800 米。后来钻地 A 上市后，一些读者通过 QQ 问天语是否把成绩传到网上去了？还有读者要和天语挑战——因为此游戏多余的模式可以不玩，玩就要玩街机的初中上级。钻地 A 里面可以买命，买上十条命所有的关就都过了；而那个培育模式下的规则，我想自己到目前还没有搞清楚，不知其中的宝箱有什么作用，只知道“AIR”变成了“钻头的锋利度”。

说来有一位读者问天语钻地 2 能到多少米，我说我只能中级 945 米，后来就没再玩。钻地 2 与 ACE 不同，它规则简单，完全硬派，就 3 个人，20 万再加一个人，因此属于高难度游戏。ACE 的特点是角色多，游戏模式多，抛开那个“育成”的故事模式不谈(思思木养的那个小玩意到底是个什么东西啊?)，在普通街机模式下，初级中级上级都不难打，你就多玩玩儿，攒些米数，然后去商店里买人儿，买到七个人时我想就可以打爆上级了。然后大家可以试试宇宙模式，这个模式非常爽，可做为攒米数的好地方，我想宇宙模式实现了钻地系列一贯的爽快，里面有很多“?”，大家吃掉它会有各种 ITEM 和效果。因为无论是钻地 2 还是钻地 ACE，打关打到最后 200 米时会非常头痛，因为 BLOCK 的排列总是那么刁，弄得人很紧张，但在宇宙模式下大家不用理会那最后的紧张感，因为宇宙是无穷深的，你只管努力钻下去就行了——绝对爽快。

在钻地 A 中，角色比较取巧的是小狗和机器人，前者“汪汪”一叫，竟能每次爬上两格，而后者可以耐受两次 BLOCK 压，无形中命数多了一倍(好用！推荐)。其他的角色，有两个快人，一个是移动快的帅哥，一个是能令色 BLOCK 巨快抵消的大壮(吃了 AIR 喊“又西”)。思思木和女友则中庸。

本作攻略无大用。提示：眼观六路，胆大狂钻。记清“砖包色块”的几种典型例子和取位应对。

对 SC5 · 2 的一些补充

——2002.8 期电软上李读者对 SC5 的心得能够使大多数玩家上道了。下面我要对他的心得作一些补充。

其实在 SC5 · 2 里面除了有明确上、下、左、右指示的指令以外，那些被提示“下”入力的指令，无论输入方向键的任何一方向，效果是一样的，只是动作稍有不同。这种类型包括第二关的吉他，第三关打鼓，第四关 BOSS 战时 MJ 的动作，第五关乐团战，第六关拍手，约占整个游戏的 1/4～1/3 之间。因此，要重申李读者的观点，节奏，绝对是节奏，特别是现在所说的类型，记住节奏就记住了一切。方向？!完全可以不理会它，怎么顺手怎么按。如，第二关吉他弹奏时，第一个指令，屏幕提示“下下下下　下下”，你就可以“上上上上　上上”，但是，就本人经验，不同方向键对玩家心理影响是不同的。例如第三关打鼓的那小子，按右或上时，打鼓的动作就让人心里觉得挺玄的。而有些方向对于特定的人而言，会让玩家产生视觉与听觉的双重节奏感。如 ulala 弹吉他时，按上时的动作是向后伸腿，腿部在较慢的节拍是会收回来，而较快时则收不回来，但仍有节奏感，请自行体会。而敌方在此类指令中也会做出一些有节奏感的动作，如第五关弹吉他时，敌方抬腿就节奏感十足，而我方按上时，亦会抬腿，只要 COPY 就行了，本人自在此处用“上”后就再也没有错过。本人建议：ulala 多用上、左，打鼓的小子用左或下，MJ 多用右，弹吉他的小姐请用上，其他人不论。

下面对此类指令中几个较难的指令作一定说明。第二关弹吉他时的“下　下下下下　下”作整体记忆，“下　下下下下　下下　下下下下　下下　下下下下　下　B”。另第二关与第四关同有的经典空拍型指令“空　BB　B”，可在图表换后按一下“Y”再“BB　B”，一定赶得上的。再就是第四关 BOSS 战时有一迷惑形节奏，看或听都似连续四个方向指令，其实后两个方向输入时节奏要稍慢，慢一点点，可以这样输入“下下稍停下下”或“下下下稍停下”，推荐用前一种输入方式。第六关 ulala 鼓掌时，也要下下后稍停再下。

另外提一提，在这个游戏中某些时候，用眼来看，会减轻你的听觉负担，某些时候人物会做出多个动作，赶在最后一个动作按键也是来得及的，但一定请看准。打第四关逆入力时，就可以用看的，看到他从身后飞出来后再输入指令也是不会迟的。

本游戏故事模式轻松愉快，适合多人娱乐，有条件请试着两人一起玩，并轮流操作，乐趣无穷，而且不太难(难亦难，但不太难)，有一定成就感。但重度游戏者请挑战 200 连击。现提供一比照便可知其难度，突破故事模式仅相当于完成 200% 中的 30%～40% 左右。如果感觉到击破故事模式就很难，就不要挑战 200 连击模式。可以说 200 连击难度不下于 GGB(天师可尝试 200 连击模式，体会能到何种程度)。

本人 QQ：63373416，EM：coplum@sohu.com。有游戏同志愿与我交朋友可向我发 E-Mail。另，本人很少上线，如有延迟，请见谅。

武汉总是临时抱佛脚的：

临掘井



↑这游戏要没人爱才怪！

PLAYSTATION2

牧场物语 3 高浓度研究攻略参上

经营农场的策略逐一大公开!!
影响结局的 9 个特殊事件金针度人!!

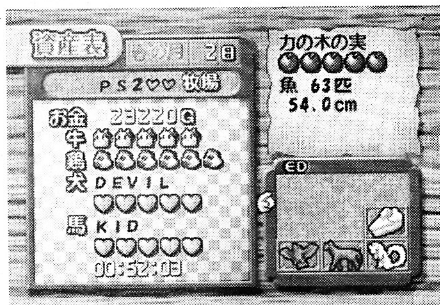
PS2	厂商:VICTOR		发售日:2002.3.14	
	类型:RPG	价格:6800 日元	其他:——	

虽然身为牧场系列的作品,但《牧场物语 3》似乎已不再把牧场的经营看作是游戏的主要内容,而是把重点放在了和村民的交往而引发的各种事件上,也就是说本作更加看重牧场经营过程中的生活部分,因此如何引发各种事件成为本作最引人注目的地方。下面就对游戏中各种应注意的地方作一详述。

文铁杆合作组 monster 责编/PERFECT

■农场经营部分

本作为了让大家有更充分的时间用以和村民交往,已经大大缩减了耕作和饲养家畜的部分,土地只有八块,鸡可以饲养 6 只,牛只能养 5 头,但这并不表示可以潦草了事。游戏动物都十分娇气,晴天的时候一定要室外喂养,不然就会生病。在病中不能产蛋和奶,如果没有及时医治,两天工夫就会死掉,这样不仅经济上会损失,更会导致村民的好感度大幅下降。而在耕作方面,由于只有镰刀可以升级,所以浇水的工作十分繁重,而且西红柿一天不浇水就可能枯萎,所以建议大家不要一气开垦太多土地,否则会十分辛苦。事实上由于土地耕作的程度对剧情的发展基本没有影响,所以在不缺钱的情况下也没有必要在耕作上再下什么工夫了。



■牧场的扩建

游戏中只能对牧场改建两次,即增筑厨房和犬小屋。建成厨房可以做各种料理,犬小屋则可以提升与爱犬的好感度。

■狗的入手

游戏中,狗不是一开始就拥有的,得到的方法是每天在狗食具中放入食物,等到某一天狗来到牧场,并且可以抱起它时就可以喂养了。本作有戴着红领结和蓝领结两种不同的小狗可以喂养,主人公最后饲养哪种取决于在村里活动时和谁见面的次数比较多,一般狗喜欢活动的区域在职人小屋和女神湖附近。不过能饲养哪种狗笔者还听说了另一种方法,就是每次进入标题画面时两种狗会轮流出现,第一次玩游戏时出现的那个就是游戏中主人公可以喂养的,正确与否就请玩家自己尝试吧。顺便提一下,狗比较喜欢的食物是牛奶和鱼。

■马的入手

游戏中一天的时间过得很快,靠步行经常会无法在一天内忙完所有的事情,所以尽快得到马是很关键的。取得马的方法很简单,经常到**ブラウニー**牧场打工,并给牧场主**カザン**送礼物获得他的好感即可。在牧场打工的同时还能获得小号牛奶及 220-270G 的收入,这在自己经营牧场的初期很有帮助。取得马以后要尽快买入刷子,每天给马刷背以获得马的好感,在马的好感度达到两颗心的时候就可以骑了,达到三颗心的时候马就能快速奔跑,从而大大提高活动效率。

■犬笛及钓竿的入手

犬笛的入手取决于和道具屋老板**ルーン**的好感度。当有一定好感后在道具屋休息日前往湖区就会发生事件,得到犬笛。拥有犬笛,在狗的好感度有两颗心的时候就可以训狗了,具体训练指令在装备犬笛时按 SELECT 键查阅。

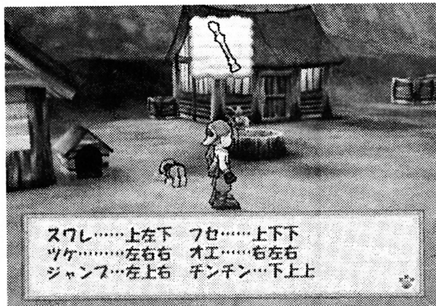
钓竿的入手取决于和职人弟子**シン**(戴蓝头巾的那个)的好感度,当好感度达到一定水平后在他钓鱼时前往湖区就会发生事件,得到钓竿。

■力の木の实

力**の**木**の**实是增加体力上限的重要物品,游戏中可以得到五颗。入手方法如下:在自家牧场里割取牧草时得到一颗;在湖区钓鱼时钓到(满月之日几率比较高,每个月的 14、15、29、30 日是满月日);在隐藏地点神圣大地锄地时翻到一颗;在与精灵好感度较高后,某个夜晚精灵送给主人公一颗;与女神好感度较高后,女神送给主人公一颗。

■金牛奶和金鸡蛋

主人公与牛和鸡的好感度达到最高时就会



出现,不过不是每天都有,还要依赖于牛和鸡的情绪。一般说来,晴天户外喂养它们的情绪会比较好。当然,给牛刷背也会让它们心情愉快。

■满月草之实

秋天在茶店后面随机得到,这里不做详细介绍。请玩家自行发现。

■钓鱼的方法

垂钓点的远近取决于按住圈键时间的长短。在甩竿后可以在湖面上看到一个椭圆形的阴影,阴影的大小决定鱼的大小。将鱼钩移到阴影中间,出现箭头指示后按住圈键并按指示移动方向即可。钓上大鱼的方法也很简单,将钓竿甩至很近的地方,会经常看到很大的一个阴影,这就表示有大鱼,一般大鱼不会一次就上钩,所以要耐心一点,不要一看到方向指示就急着收线,等到手柄有比较明显和持续的震动时再收线的成功率较高。顺便提一下,下雨天大鱼出现的几率比较高。

■重要事件

本作可以触发的事件有 100 多种,但影响结局的只有 9 种,也就是可以拯救村子有 9 种方法。

1.貂之物语

达成这个结局比较简单,只要和职人的孙女**サラ**好感度高就会自动发生。需要注意的是,**サラ**约主人公某个夜晚去女神湖时一定要准时赴约。

2.草竞马优胜物语

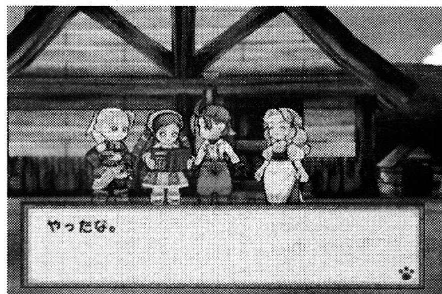
首先和**カザン**的好感度要高,在马入手并且好感度达到 3 颗心时他就会在一个早晨去找主人公,之后再去他的牧场就可以训练自己的马了。马的好感达到 5 颗心时就可以轻松达到跑三圈 52 秒的要求。在达到或很接近 52 秒,并且和**カザン**及**サラ**好感度较高时,他们就会在某个早晨去找主人公赛马,答应后分别和**カザン**及**サラ**赛马,和**カザン**的比赛可轻松胜出,和**サラ**的比赛稍有难度。不过就算此次失败也没有关系,以后的每个火曜日的早晨都可以去**ブラウヌ** 牧场牧草地找**サラ**比赛,一般第二次比赛就可胜出。在胜利两周后马就会被带走参加比赛,其间**サラ**还会送给主人公**サラのお守り**。之后的第二天草竞马胜利,游戏结束。这里要注意的是,不要在雨天骑马外出,不然马一旦生病就无法参加比赛了。

3.幸运青鸟物语

在与道具店老板**ルーン**有一定好感度的前提下,前往湖区就会发生他与主人公一起喂鸟的事件。之后当与**ルーン**的好感度继续升高(注意,同时也发展一下和花屋老板**ライラ**的好感度),某天前往湖区就会发生听**ルーン**吹笛子的事件,继续发展和他的好感度,他就会在某天早晨找主人公和他一起吹笛子召唤青鸟,完成吹笛子的迷你游戏 7 天后,再去湖区,ENDING。

4.蛋糕祭物语

这个结局的达成主要依赖于和茶店女孩**ケテイ**的好感度,有一定好感度后去茶场找她就会发生事件,之后回牧场调查衣柜,得到**レシピ**,再去茶场交给女孩,此时她会委托你帮她准备金牛奶和金鸡蛋,将材料交给她后前往别庄,和别庄年轻女佣**ジナ**(最好也有一定好感度)交谈,在离开别庄时会发生事件,得到料理书,再去茶场把书交给**ケテイ**,然后反复进出茶场,直到女孩成功做出蛋糕就可以了,7 天之后蛋糕比赛获胜,游戏结束。建议这个结局大家在二周目后再进行,由于本作家畜和物品都可以累计到下一周目,所以在二周目后金牛奶和金鸡蛋在游戏初期就可以得



到,这样可以很快达成结局,比较省时间。

5.黄金薯物语之一

首先发展和**ブラウニ**一牧场女孩**テイム**的好感度,这样某天早晨她就会来找主人公,发生第一次寻宝事件,继续发展和她的好感度,她会再次找主人公,并交给主人公一张地图,此时主人公要从和村民的交谈中收集情报,在这期间要经常去别庄打听消息,之后继续发展和**テイム**的好感,在某个上午前往别庄就会发生事件,**テイム**发现神圣大地。当在神圣大地种植的作物全部成熟后就会出现宝箱,**テイム**拿到黄金种子,然后就可以等待结局了。发展此结局需要注意的地方有两个,一是在播种时要注意地面图案的



提示,如果种错了种子就会消失。星星图案播种玉米,心形图案播种土豆,音符图案播种茶色圆形果实植物的种子,方块图案则播种玉米。二是一定要等到所有作物都成熟才可以收获,否则宝箱是不会出现的。

6.黄金薯物语之二

在得到地图之前的行动如上,得到后就不要再发展和**テイム**的好感度,而是尽力发展和别庄女孩**デイア**的好感度,这样最后神圣大地就由她发现,结局也就完全不同了。

7.青色花和蓝蝴蝶物语

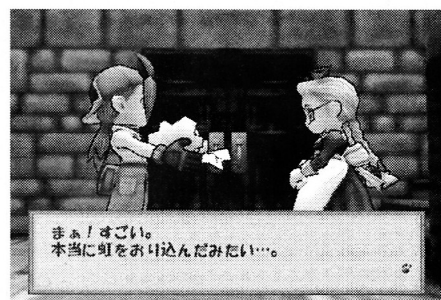
这个结局的出现主要是发展同职人弟子**ハヤト**(戴黄发带的那个)、植物学家**バジル**、**ライラ**以及**ルーソ**的好感。在与**ハヤト**有一定好感度后某天前往职人小屋,会发生他向你询问青花的事件,之后到花店收集情报。完成这些活动后的某天早晨**ライラ**和**バジル**就会来找主人公,事件结束后继续发展和各人的好感度,大概两三天后**ライラ**和**バジル**会再次来到牧场,事件结束后得到青花的种子。将其种在女神湖旁边的一块土地上,每天浇水等待开花,花开后三天就会发生目击蓝蝴蝶事件,而后等待结局。注意花开后也不要忘记浇水,不然花就会枯萎。

8.幻之鱼事件

首先要和**シン**的好感度高,在用普通鱼竿钓到 4 条鱼后,前往职人小屋,发生事件,事件结束后在**シン**钓鱼时去湖区找他,发生事件后还要记得再次和他交谈,得到新钓竿的情报,第二天道具店就有**スーパ**钓竿贩卖了。之后在钓起 8 条鱼后,在**シン**晚上钓鱼时前往湖区,发生目击幻之鱼事件,事件结束后,等钓到六条大鱼时**ハヤト**会去找主人公帮他收集**ハープ**,之后跟职人打听消息。事件完成 3 天后游戏结束。

9. 女神服装做成物语

和**ジナ**和**ケテイ**有一定好感度时,**ジナ**会先去牧场找主人公商量女神祭服装的事,然后主人公前往女神湖发生事件。之后的某个早晨**ケテイ**也会来找主人公,事件结束后还是去女神湖,第二天可以在道具店买到丝线,丝线入手后立即去女神湖,女神会收下丝线。



之后的几天里注意发展与女神以及精灵的好感度,他们就会在比较短的时间里将做好的绢 2 送给主人公。得到绢后前往别庄将其交给**ジナ**(注意必须是她在屋里才可以),这期间尽力发展和**ジナ**的好感度,然后等她做成服装就可以迎来结局了。这个事件里和**ジナ**的好感度对情节推进有决定性因素,如果好感度不够高她就会迟迟做不成服装,这一点请玩家注意了。

以上列出的九个事件是达成九种结局所必须引发的,其他的小事件还有很多,就请玩家自己品味吧。注意所有事件发生的共同条件是必须是晴天或阴天,还有就是在个别事件中会因为好感度的高低导致剧情有细微的不同,比如**デイア**和大家闹别扭的事件中,如果主人公和她的好感度很低,当**デイア**哭泣时就可能会是**ハヤト**而不是主人公去安慰她,不过这类变化对结局是不会有任何影响的。

文铁杆合作组 monster

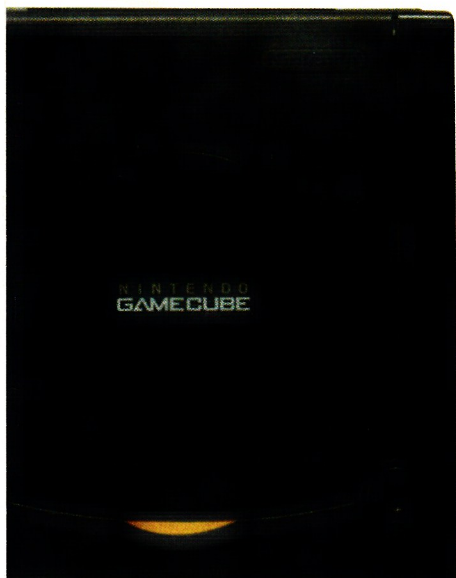
责编/PERFECT

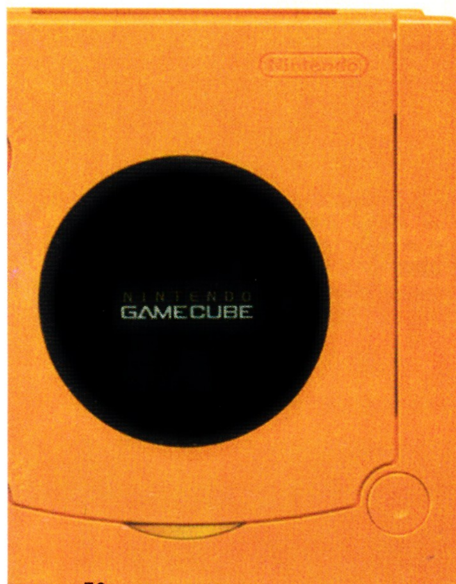
●最后将村民生日及喜好列出,以备大家有的放矢。

人物名称	生日	各自的喜好
ケテイ	秋 29 日	**ゲース**(自家台所一个大牛奶+蒸锅制成/食品店贩卖)
ジナ	秋 20 日	蛋/鱼料理(鱼+平底锅制成)
サラ	夏 8 日	红莓(夏天女神湖附近/别庄附近生长)
デイア	冬 9 日	蓝莓(春天湖区/神圣大地生长)
ライラ	春 27 日	粉色花(夏天湖区生长)/蓝莓
ルーン	秋 2 日	蛋料理(蛋+平底锅制成)
バジル	春 16 日	根(从地里随机翻到)
カザン	夏 1 日	金牛奶/甘い物
テイム	秋 12 日	金蛋/蛋料理/**ゲース**/**ゲーキ**(烤箱+蛋+牛奶+野果实)
シン	夏 10 日	鱼料理
ハヤト	冬 10 日	西红柿
ウツド	冬 2 日	矿石类(从地里随机翻到)
ウオール	夏 21 日	料理
ロナルド	春 11 日	**ゲーキ**/料理
マーサ	冬 25 日	特制**ゲース**(金牛奶+蒸锅制成)
女神	——	农作物(注意女神厌恶夜里和雨天被召唤)
精灵	——	蘑菇(秋天时职人小屋附近/湖区/别庄附近生长)/甘い物/料理/**ゲーキ**









虽然GC已经发售近一年了，但是其小巧玲珑的外形设计仍然令人惊异不已。GC推出不久，黑色版与橙色版主机便应运而生，迅速展开了史无前例的多彩攻势。这似乎与以往的主机战略有所不同？为此，我们特地造访了几位业内的专家级人物，由他们为大家讲解诸如“GC为什么要采用紫色”等大家关注的问题。想了解GAMECUBE，就要从这里开始。

取材·文/内田幸二　整理制作/碧奇

专家解读GC外形的『亲切感』与『中性化』

～任天堂GAMECUBE的造型与色彩设计～



——你们是何时接到设计GC外形的工作呢？

芦田■我们是在1999年3月开始设计主机外形的，4月开始设计GC手柄。不过在我们接手之前，GC的硬件已在开发中了。当初刚接手GC外形的设计工作后，我和竹田真是非常激动啊！（竹田：GC开发负责人竹田玄洋，自N64起负责家用游戏机的硬件开发工作。）

——听说设计的核心思想有两个，能具体说明一下吗？

芦田■竹田提出了“亲切感”和“中性化”这两个关键词，可以说我们所有的工作都是从如何理解竹田构思的核心出发的。

——这两个词虽然通俗易懂，但也很难把握吧。

芦田■任天堂构想中的“中性化”并非大家通常认为的“暧昧”和“没有特点”等消极的含义。任天堂的“中性化”不仅体现在造型设计上，而是在主机的各方面展现。我们所期待的是设计出一部能够“让全世界男女老少乐在其中的游戏机”，那么怎样的设计才能符合这一标准呢？答案就是“中性化”。N64的设计路线极力投靠美国人喜欢的新、奇、酷，结果走了极端，所以玩家对它的喜恶泾渭分明。有了N64的前车之鉴，我们在设计GC的时候当然要遵循中性化的路线。

——看来走极端就自然会失去一部分玩家啊！

芦田■我们积极寻求能够让大多数人接受并喜欢的主机造型。而后要思考的是，这部主机上会推出什么游戏？它会拥有什么样的玩家？这样，“亲切感”又成了必须考虑的问题。

——当你将这些概念性的东西转化为具体的造型时，最先浮现在脑海中的形象是什么样的？

芦田■刚开始我所设想的形象并不是这样的立方体，而是像N64、超任那样横置型的机身，主要是以长方形为主。当然我们还设计了许多方案，包括类似N64那样采用有机曲面的造型。

——具体的设计思路是怎样确定的呢？

芦田■机械部分的设计有了进展，光驱和基板的尺寸都确定了下来。如果把光驱和基板并排放在机身里，那机器的外形就会和以往的商品没有分别，毫无新意。为此我们不断提出疑问，这样的外形设计真的能够成为N64的继任者吗？对于玩家而言，它有“亲切感”吗？

——为什么决定用“正方形”呢？

芦田■这主要是考虑到了游戏机和电视机之间的游戏环境，我们重新考察了玩家使用游戏机和电视机的位置。玩家在玩游戏的时候，大多数是从上方俯视游戏机。如果主机显得较小，就能够带给玩家很亲切的感觉。

希望积极推广充满未来性的8厘米小型DVD载体

——以往的游戏机一般都是扁平型机体吧。

芦田■大多数游戏机的造型都是这样的，其原因主要是受到了主板的限制和电视柜的影响。以前设计游戏机时的一个基本的设计思路是：游戏机必须能够放进电视机柜里。任天堂生产的主机也



9月14日任天堂发售了紫色的标准机体，11月21日又追加黑色与橙色两种版本（价格同为25000日元）。当初N64投放市场的时候，任天堂曾经为玩家提供了6种颜色的手柄，这次GC刚刚上阵就展开了多元的色彩战略，在家用机历史上还是首例。此外，除了3种与主机颜色配套的手柄外，还有紫色&白色的双色手柄，总共4种颜色供玩家挑选，绝对可以称得上丰富了。众所周知，DC拥有数种颜色的机体，据说今冬PS2也要发售5种颜色的限定版主机，看来只能挑选黑白二色的时代已经一去不返了（那么XBOX呢？）。



1963年出生，1987年就职于任天堂。自超任时代起参与了NEW FC、N64、GC以及许多任天堂家用机的设计工作。除了主机以外，还负责手柄、包装、商标的设计工作。据说，自从接手GC开发工作后，几年来不论吃饭睡觉满脑子都是GC的造型设计。直到橙色与黑色的GC发售后，总算松了一口气。在工作稍有余暇之际，芦田打算用自己设计的GC好好享受一下游戏的乐趣。

芦田 健一郎

任天堂综合开发总部
开发部组长　担当设计



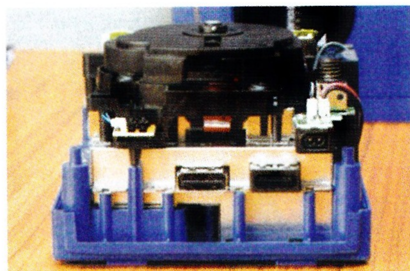
■ 重新审视玩家、游戏机、电视机三者之间的位置关系

有这样的产品，设计时考虑到了录像机的特点，力求将主机放入电视机柜后也能自由操纵。当初设计超任的时候，我们也曾讨论过插上卡带后还能否放入电视柜的问题。不过，大尺寸、扁平的游戏机真的方便吗？我想，或许玩游戏的时候把游戏机放在手边，随手按下按钮放入光盘说不定会更方便呢。GC的高度是11厘米，放进电视柜也一样可以使用，所以玩家不需要为放置地点发愁。从重新审视游戏环境和积极推广8厘米数据载体的角度出发，正方体的机身是非常合适的。

——采用8厘米碟片也是特点之一呀。

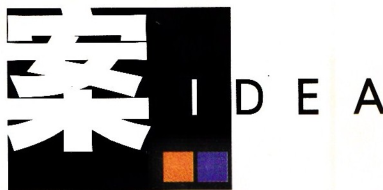
芦田■也许有人会问“为什么不采用12厘米DVD呢”！不过我想告诉大家的是：8厘米碟片是非常有发展前途的，因此在设计时也要充分体现出8厘米数据载体的未来性。其实在确定游戏载体的同时，我就在考虑这个问题了，也就是说如何令GC看上去更加小巧玲珑。

——不过，兼顾到硬件的设计，确定游戏机的外形一定很困难吧？



最近，在PC上也非常流行用小型DVD作为数据载体。不仅可以防盗版，看起来也十分精致前卫。

芦田■因为有主板和光驱，如果遵循普通的设计方式，无论如何体积都会变得很大，所以我们将重点放在了从上方俯视时的大小，牺牲了机体的高度，将机身设计成了向上方叠加的方式。在设计过程中，我们尽力缩小每一毫米的尺寸，最后得出的结果就是现在的GAMECUBE了。



机身的顶部是GC的门面 主要用于宣传8厘米光碟

——虽然光驱的高度最终没有给主机带来负面影响，但是在技术和设计上是否遇到了其他限制呢？

芦田■最大的问题在激光上，为了确保安全，我们必须防止激光外泄，因此也就无法像GBA一样设计成透明机体。在去年的新产品发布会上，我们展示了能够看见游戏机中光盘的试验品，那台机器可以从外面看到光驱中的光盘标题，非常的方便。

——黑色的圆形部分也是用来宣传8厘米光盘的吗？

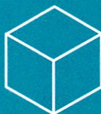
芦田■是的，这样的设计是为了游戏者能够自然而然地理解GC使用的是8厘米光盘。另外，GC的造型设计集中体现在顶部，围绕中心部印有商标的黑色光盘盖，周围设置了简洁的按钮和把手。连接好插线后，游戏时所需要进行的操作都可以在顶部完成。为了让游戏者使用起来更加方便，我们把连线全部集中到了游戏机的前后两个侧面，而机体的底部则集中了扩展机能。实际上，我们刻意地划分了立方体每一个侧面的功能。

——侧面是用来散热的吧，排气口是否也进行了专门的设计呢？

芦田■两侧的排气口上有像鳃一样突起的东西，这是为了避免机体紧贴墙壁。负责进行散热试验的工作人员告诉我们“如果达不到5毫米就会降低



为了更好地了解GC，让我们重新思考一下N64的外形设计！



任天堂自己也曾公开宣布，GC的规格是在对N64进行反思的基础上制定的。据说外形设计也同样是基于对N64的反思。那么，N64的设计核心是怎样的呢？为什么说它起到了前车之鉴的作用呢？下面就让我们考察一下，这部席卷美国的主机究竟对GC产生了怎样的影响。



GC的核心概念是“亲切感”与“中性化”，这两个要素都源自对N64的反思。那么，N64的核心概念又是什么呢?

据说，设计N64时主要有两个目标，分别是“制造出前所未有的游戏机”和“设计出在美国市场受欢迎的赏心悦目的造型”。由此可见，它与GC所提出的“中性化”概念不同，N64的核心理念非常明确，目标锁定在美国青少年消费者的身上。而且设计外形时采用了3D辅助技术，大大改变了作业顺序。N64的外形中融入了任天堂游戏机中从未出现过的有机曲线，这正是导入新技术的成果。此外，机身的黑灰色显也是为目标消费者制定的。

难道NINTENDO64的外形设计是受到了MD的影响!?

那么，N64为什么要将目标锁定美国市场呢?根据笔者的猜测，这也许受到了美版MD的影响。1991年超任发售后，在日本国内获得了压倒性的市场份额，但是在北美市场上，SNES（美版超任）却不得不与GNES（即美版MD）展开肉搏战。在发售后的第一年里，SNES的出货量是550万台，GNES的出货量是450万台，基本上势均力敌。此后，为了抢占市场份额，两家公司展开了价格战等多种形式的残酷竞争，



→清澈透明的感觉谁不想拥有。



这些都是众所周知的事情。但是，最终SNES没有在美国市场上获得超任像在日本的巨大成功。而N64就是为了夺回美国市场所研制的主机……如果我的推论正确的话，那么任天堂将N64设计成美国人所接受的外形也就在情理之中了。事实上，虽然N64在日本和欧洲被PS甩下了一大截，但是在北美市场却受到了极高的评价，普及量之大令人刮目相看。虽然评价一台主机最重要的标准是软件，但是主机外形对于硬件普及也会产生巨大而深远的影响。

N64的多色彩战略奠定了次世代主机的雏形

N64的多色彩战略始于主机发售两年后的1998年，最先推出的黄金色N64是作为TOYSRUS限定版发售的。不过当时只是在标准版的N64上涂上了一层金黄色的涂料，还不能称为真正意义上的多色彩战略。同年，对此后的产品造型产生重大影响的透明机身的iMac面世了。1999年，似乎是为了跟上时代的潮流，N64也推出了多种透明机型，与流行热潮一起掀起了多色彩战略的巨浪。

此后，N64的多色彩化战略，不论是从时间上，还是从颜色的选用上，都能够感觉到iMac的巨大影响。顺便说一下，最终N64总共在全世界销售了13种颜色的主机。当然，芦田先生也参与了大量选色工作，提到颜色的选择时，他总是说“我认为我们必须挑选与时代的喜好相符合的颜色”。就在N64推行多色彩战略的同时，1998年3月GC的开发工作正式启动了。此时芦田对GC标准颜色还处于摸索的阶段。在寻找符合“亲切感”这一设计理念的同时，他已经开始考虑与此截然相反、对应不同消费者的多重色彩方案了。N64的多色彩战略一定对选择GC的“亲切感”色彩产生了巨大影响。在深刻了解时代所寻求的色彩基础之上，进一步了解具有普遍性的颜色。我推测，这项工作正是创造出GC的标准色——紫罗兰的契机之一。

顺应时代的潮流以色彩多元化作为前提设计主机造型

通过推行N64的多色彩战略，芦田意识到了这样的问题：“在进行设计的时候，如果从一开始没有考虑到产品的多色彩化，不为零部件的色彩替换着想，那么零件的结构和色彩搭配都会受到限制，设计者很难设计出令人满意的作品”。N64的蓝白色与红白色机型给人一种明快轻松的感觉，这是标准的黑灰色机型所不具备的，可以说是大幅扭转N64形象的商品。但是，作为一名设计师，必须认识到这两种机型要适应市场的产品，而不是完美的设计品。GC从设计的初期阶段，就以多色彩化为前提，充分研究了通用颜色部分的零件及其色彩搭配。正如访谈中所提到的，工作人员制作了一百多种色彩试验品。虽然正式产品只选用了其中的三种颜色，但是任天堂早已做好了准备，随时能够顺应时代的潮流展开真正的多色彩战略。

闪烁着黑色光芒的MD

MD（GNES）与N64的设计理念虽然相差甚远，但是客观地观察两者，你会发现外形和颜色类似的地方很多。可能是因为他们都将主要市场锁定在了北美。



※上图为日版MD，GNES与MD的商标不同。

机身上镌刻着时代的颜色

虽然N64的基本色是黑灰色，不过它仅在日本市场上就有许多机型（详见右侧表格）。此外，任天堂还发售了皮卡丘造型的“皮卡丘N64”，产品种类十分丰富。

金黄色N64	1998年11月发售	TOYSRUS限定
橙白&黑白双色N64	1999年9月26日发售	DAIEI限定
深蓝色N64	1999年11月发售	TOYSRUS限定
蓝白N64	1999年12月1日发售	
红白N64	1999年12月1日发售	
灰白N64	1999年12月1日发售	JUSCO限定
黑白N64	1999年12月12日配给	64DD申请者限定
皮卡丘N64（橙色&黄色）	2000年7月21日发售	
皮卡丘N64（蓝色&黄色）	2000年7月21日发售	



散热效果”，我们就是根据他们的指示设计了“鳃”的宽度。

——我认为最有创意的设计还是后面的把手。

芦田■这确实是最有争议的热点，我们听取了各方面的意见，有人认为“这像女性使用的提包”，也有人问“这是用来拎着随身携带的吗？”，所以我到现在为止还在不停地向大家说明它的用途。

——你是什么时候想到给GC安一个把手的呢？

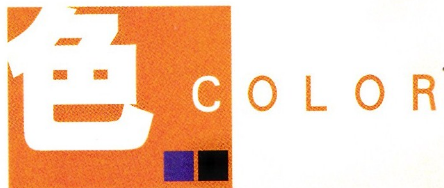
芦田■就在我们决定把GC设计成为一个立方体的时候，有人提议增加一个“把手”，不过我们当时也不知道从这个位置该怎么拿游戏机。其实，如果把手可以旋转到顶部的话拿起来会更容易，但是光盘盖的装置就会变得很复杂了。

——最终就设计成了现在这个样子，对吗？

芦田■我们设计的这个把手，只是为了方便玩家玩游戏时，根据周围的环境稍微挪动一下游戏机的位置，而不是为了外出携带。如果我们把它设计得很结实的话，说不定玩家就会不把它当游戏机用了（笑）。

——你的意思是说，把手是为了拉近游戏机与玩家之间的距离？

芦田■除了实际功能外，如果能够让大家感到“这项设计拉近了游戏者和GC之间的距离”那就更好了，否则我们也很失望的。也许正因为有了它，GC才能更加体现出“亲切感”，或许这也是GC的象征吧。



由于考虑到联动机能 GBA也被设计成了紫色

——为什么机身的颜色会定为紫色呢？GBA登场的时候，我曾经听说紫色是全世界共通的颜色。

芦田■虽然GBA发售在前，但是紫色完全是为了GC定制的。因为GBA与GC联动的构想很早就确定了，所以两者都采用了紫色作为主要色调。

——那么紫色是从GC的设计方案中选取的颜色吗？

芦田■没错，我们的设计构想是避开黑色、灰色等大多数商品使用的颜色，选择一种崭新的大家所喜爱的颜色，因此最终选择了紫罗兰。当然这里也体现了“亲切感”和“中性化”的理念，我们从人们所喜爱的蓝色系中，精选了既非纯蓝又非纯紫的颜色，并且以它们为原料调制了涂料的颜色。

——为什么在众多颜色中挑中了紫罗兰呢？

芦田■GC拥有立方体的特点，根据光源的种类和强度不同，各个面的颜色会发生微妙的变化。鉴于这一特征，我们多次在立方体模型上涂上涂料，反复进行测试，最终完成的颜色就是紫罗兰色。而且以往的游戏机从未使用过这种颜色，因此它作为GC的象征色非常合适。不过考虑到GC是面向全球发售的主机，任天堂决定从发售初期就开展多种颜色的推广活动。根据调查结果，我们决定在日本国内追加黑色与橙色两种颜色，在美国只追加黑色一种颜色。

——我想，每种颜色都会对应不同的消费层吧，请问这三种颜色具体是以哪些消费者为目标的呢？

芦田■GC的商标也使用了紫罗兰色，因此紫罗兰色作为GC的象征色，是面向所有的玩家的。黑色主要面向那些寻求具有成熟感颜色的消费者。美国市场上喜欢黑色的消费者非常之多，因此黑色仅次于紫色，可以满足全世界消费者的需求。至于橙色，则是面向喜欢流行鲜艳色彩的消费者，用于吸引女性玩家和儿童。

——在家用游戏机中，刚刚发售不久就能够挑选不同的颜色的产品，这还是第一次吧。

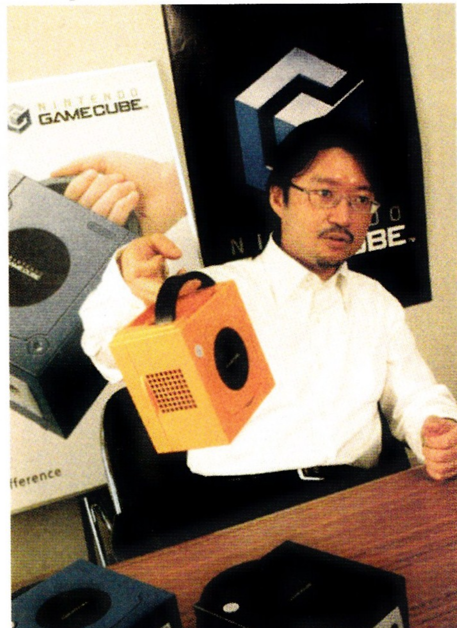
芦田■这次从开发阶段开始，我们就已经考虑推广多种颜色的战略了。设计N64的时候，我们并没有考虑推行主机的多色彩战略，当时，我们的设计思路是“主机相当于一个黑匣子，可以对连接在主机上的手柄推行多色彩战略”，所以根本没有进行多种色彩的设计。但是，如果推行多色彩战略，一开始设计机体的时候，就必须考虑到配色和零件的平衡，否则后患无穷。我们在设计GC时，一开始就研究了零部件的尺寸和位置，为推行多色彩战略打下了基础。为此，除了发售的三种颜色外，我们还制作了数十种颜色的试验品。

——按键等配件的颜色与主机一致，这也是为了多色彩战略吗？

芦田■是的，如果推行多元色彩战略，那么各种零配件的颜色都必须与之配套，否则就会削弱商品的整体统一感。至于AV连线等配件，虽然也可以使用N64的配件，但是市场上销售的GC专用配件还是统一改为了黑色。

——刚才你提到无法制作透明的GC，那么迷彩色的主机呢？

芦田■除了透明主机外，在设计阶段我们就研究过数十种颜色的可能性。虽然没有预定推出迷彩色的主机，但是制作是没有问题的。不过，现在我希望各位能够从紫色、黑色、橙色这三种颜色中选择一款中意的主机，好好体验一下GC的乐趣。



芦田先生为我们演示了把手的实际用途。当我们问他“最喜欢GC的哪个部分”时，他的回答就是“把手”，看来在各种制约下他最欣赏的还是这项设计。据说包装盒上的把手也是特意仿照本体上的把手设计的。



疯的高手心得

疯的3(XB)图片欣赏

文：LYF







近日无意间从朋友处看到几段FFX动画，当听到那首日本某星唱的主题曲时，不由得起鸡皮疙瘩，再加上煽情的画面（就是两人在河里的那段），真让人觉得恶心，真弄不明白FF的CG为什么会有那么多人喜欢看。情急之下，我立即拿出《CRAZY TAXI》（以下简称CT），随着摇滚乐的响起，顿觉身心舒畅，之前不爽的感觉全消，这才叫游戏！这才叫音乐嘛（笑）！今天的疯的成绩是NORMAL ARCADE AXEL 9，700分，不算太臭，虽没达到个人最好成绩，但还算满意，希望以后攀高吧（汗）。

目前市面上类似于CT这种另类赛车类型的游戏很多，鱼目混杂，制作水平普遍很次。如炮弹飞车，DRIVER，横行霸道等等。这些作品用血腥和暴力来获得所谓的"爽快感"，但这是虚假且短暂快感，且操作感差，游戏的限制多多，游戏过程很不流畅，画面祯数不足，制作实力粗糙，创意平庸……对于RAC游戏而言，这些都是致命伤。望消费者们擦亮眼睛。

CT有如一支独秀，在众多平庸的作品中脱颖而出。一流的创意加上一流的制作实力，构筑起CT的世界，CT是独一无二的游戏。难怪香山哲曾说过：CRAZY TAXI是只有SEGA才能做得出来的游戏，而且完全体现了SEGA游戏的风格，所以全机种移植。创意无需多说，凡是玩过的都应当能体会得到；而游戏的制作实力是要不断深入才能体会得到的。游戏的操作性堪称完美，为初学者设计的CRAZY BOX模式犹如神来之笔；最优秀的体现在关卡的设计上，即便在飞跃的时候也必须要考虑落点，否则撞车，在停车的时候眼睛也不能闲着，必须寻找下一个乘客，街道上的车辆全部随机出现，提高了耐玩度，朋克式的BGM与游戏简直是绝配，浑然一体！制作者的意图在于使玩家在毫无限制（保证了流畅度）的完全自由的状态下能够随心所欲地疯狂行车，迫使玩家在游戏过程中不能有丝毫放松，这有助于提升疯狂的感觉，疯狂是这款游戏的主题。很多人认为CT是一款小品级的游戏，是LIGHT USER专用的游戏。实则不然，CT很容易上手，门槛放得低并不代表游戏没有深度！其实CT具有相当的难度，对操作的要求也很高，也很耐玩。玩CT的人很多，人人都能"玩"，但真正能完全理解CT的人极少！上级者追求的是连绵不断的手感，但要实现"连绵不断"却很难，这就是我为什么要说CT不是LIGHT USER专用游戏的原因。有几点说明如下：玩CT严禁用十字键，必须用摇杆，否则不能体会到其优秀的操作性；游戏过程中尽量走逆行道，赚取更多的COMBO；大幅甩尾要与大力起步连接使用；停车方式太多，无非就是90度或180度甩尾＋撞墙停车，直线停车要挂倒退档＋刹车。这是一款讲究手感和反射神经的游戏，攻略基本无用，玩得怎样全看自己的反射神经和对RAC型游戏的理解。目标：获得"全程的爽快感"和"连绵不断的手感"。总而言之，玩所有高素质的赛车游戏是要冲着极限去玩的，也就是不计代价的疯狂追求速度！而不是别的什么东西。



由于没买新机，这段时间玩了玩各类模拟器，SFC，N64，GBA，主要玩任天堂，有些感触。任天堂的ACT的操作性无可挑剔，世所公认。马莉A，大金刚3都是优秀的ACT游戏，且具有相当难度，需动脑＋动手，穿插着解谜成份。可不知为什么，我总提不起太大兴趣，尤其是大金刚3，过了五十几关，过关都过得麻木了，真不知以后还有没有心情继续玩下去。也许是玩硬派游戏玩多了的缘故吧（笑），解谜对我来说毫无成就感可言，不知金刚迷们有何感想。手里玩着任天堂的游戏，脑海中却不时浮现骨头先生的身影，这是我最喜欢的ACT之一，不知何时才能重温当年的感动，经典永远不会被遗忘。很多人向我推荐马莉赛车，于是试玩，茫然…… 马莉赛车通过获得宝箱攻击对手来赢得胜利；GT通过获得钱来购车而得到成就感，体会各类车感而得到乐趣；山脊赛车通过看赛车女郎的CG来得到快乐，DOA通过观赏汹涌的波涛来得到感动（笑）。游戏有各式各样的"乐趣"，关键在于选择。真正的爽快感不是别人给予的，而是自己通过努力换来的。游戏玩了一大堆，没几个看得上的……

另外，最近一届飞空之舞网络大赛落下帷幕。本人在首轮即遭淘汰（大汗），感觉无颜面对江东父老。不过还好，幸亏有上海的刘志铭（LZM）和日本的DELON组队获得冠军，特此祝贺！

更正：在上期"系统必须可靠"一文关于游戏的"帧数和按键反应延时"的讨论中，存在数据计算错误，秒60帧的游戏如果用30帧画面输出，按键拖慢时间应该是0.016秒。另外注意，LYF在文章中"门坎儿放得低并不代表游戏没有深度"一句，与"系统必须可靠"的某些观点有意思上的相近，苍天有眼，这纯属巧合。



铁杆合作组：K1

合金弹头4

中国顶级高打心得（文中以4级难度为准）

称号	勋章	所需得分	过关奖分
BRAVO	蓝×4	3000	10000
GREAT	绿×4	5000	50000
TERRIFIC	红×4	8000	100000
METALISH	白×4	10000	500000

MISSION 1

从直升机上下来后不远的小轿车内有新型的“2H”武器，顾名思义其威力自然是普通H枪的两倍，因此这属于不利于挣分的武器，如果想赚取更高的分数的话建议不要使用。之后在卡车上的人质会给出游戏中的第一个徽章，得到后可立刻在卡车上蹲下向右砍不断出现的杂兵及其盾牌，可一次性将勋章级别提升至最高级，但是要千万小心卡车左边的杂兵。干掉卡车后继续前进可发现一辆画有乌龟图案的货车，先不要打爆，跳上车顶向车上方的窗户开一枪可得一宝石。之后空中漂浮的木板上有一人质，向其上方开枪可得一宝箱。木版下方的小轿车要留住，将



后面的货车打爆会飞出三只鸡，由于前后都有轿车挡住，就相当于形成了一个小型鸡舍，接下来只要等着鸡生蛋、蛋生鸡……养鸡时注意不要开枪吓着它们，这样鸡的数量一直可以养到使得游戏处理速度变慢的程度，大概剩下10到15秒即可。击坠一架小型直升机后慢慢向前走，将一辆标有“88”数字的坦克引出一点后在远距离趁其不会攻击时将其报废，对付步枪兵时如果用刀砍的话则千万要当心，因为这种士兵的近身攻击出招速度几乎与主角们相同，所以如果用刀的话最好在其没有站稳时砍死。刚才的88坦克正上方可打下一个鸟窝，而正下方则是一条隐藏的分支路线，只要看准敌兵从下水道口上来的路线，用蹲下行走的方法来进入这条路线即可进入。



下水道隐藏分支路线——这里会出现一种身穿白大褂（医生！？）、手持基因枪（更像科学家……）的新型敌人，但是造型却不是原创的。（前作的MISSION2中就曾以NPC的角色出现过，并且经常被笔者用小手段将他们变成僵尸然后赚分。）被他们的基因枪打中后会变成猩猩（造型仍然与前作中出现的猩猩相同），猩猩的移动速度慢但跳跃能力强，并且可在某些特殊地形上移动，基本武器射速很快（基因枪



连武器都能改变，厉害……），但不能使用其它机枪武器，以猩猩状态得到任何机枪武器都只会转成1000分，得到绿色药水瓶后才可复原成人类形态。科学家不但能使用基因枪，如果靠近他们的话他们还会掏出内有基因药的注射器扎你，只不过如果你躲开的话他们就会因为注射器扎在自己身上而变成了猩猩（笨死了……），这种猩猩每个2000分。下水道路线背景上标有1～6的数字上都可以打下水果，后面撞倒一个背包女孩后，在“凹”型地中向上开枪可打下一名人质。

高速公路分支路线——如果之前不走隐藏分支路线的话，就会进入这一路线。前进不远就又会发现空中漂浮的木板，干掉上面的敌兵与木箱会出现H枪与弹药，可以利用距离木板最近的小轿车爆炸将自己升至最高点时向右跳即可得到。高速公路上难度不大，所有伞兵可一律用H枪扫射下来，货车中的宝物如果直接飞出画面之外便会消失，因此尽量等货车开至画面中央时再打爆比较好，至于货车上的杂兵，跳起向上开枪即可。途中艾瑞会驾车前来支援，塔尔玛则在车后进行火力支援，但作用不大，不过如果有危险的话就到支援车的下方躲避比较安全，尤其是来到公路后半段时的直升机编队与武装直升机的攻击，需要注意的是支援车也是有一定耐久值的，一旦受到超过承受界限的重创就会失去掩护的作用。

BOSS战——巨大的飞空艇，要分三部分击破。

第一部分：

攻击方式——共有三个炮台，左边与中间的炮台只会发射与地面垂直的炮弹，而右边的炮台则会发出弹球一样的炮弹。

对付方法——只要站在中间与右边炮台之间的下面向上开枪即可，右边炮台发出的弹球炮弹一落地就立刻蹲下打爆，这样就能轻松而过。

第二部分：

攻击方式——大型追踪导弹，飞艇上不断有杂兵跳下，画面两端也不时出现步枪兵。

对付方法——在导弹发射口下方用H枪向上开枪封住导弹发射口，间或扫射杂兵即可。顺带一提，消灭步枪兵是有分数的。

第三部分：

攻击方式——操纵室重型机枪扫射外加小型追踪弹攻击。

对付方法——只要站在画面最右端稍稍偏左一些……也就是敌重机枪所能扫射到的最右端两道火舌之间，这里即是安全地带，站在此处敌重机枪便扫不到你，并且只要向左开枪便能打掉所有的小型追踪弹，剩下要做的就是向上开枪了。BOSS处可等出5名人质。

过关结算——之前如果选择下水道路线的话，总共可救出人质13人（GREAT）、勋章级别最高、过关奖分75万，总分应该超过100万分。





PlayStation.2



ギガンティック ドライブ
GIGANTIC DRIVE™
Holy, holy, holy is the LORD of hosts; the whole earth is full of his glory.


IN STORE NOW

文：铁杆合作组 吕宁

百花齐放的半边天——女性角色性格漫谈

随着游戏产业的日益成熟，游戏这个“第九艺术”的影响越来越大。且不说在“大本营”日本的状况，就连产业很不完善的中国国内，都至少可以见到大量的游戏杂志。而且这些杂志有个共同特点，就是封面人物都以漂亮养眼的游戏MM为主。视觉享受固然不错，不过这种“百花齐放”的情景，放到家用游戏刚刚诞生的婴儿期，简直无法想象。

——开天辟地的碧奇“外婆”——

最早的骨灰级游戏如“乒乓球”里，没有任何角色可言。后来雅达利的“乌龟过马路”，自然也跟人扯不上关系。到了FC早期，即使已经具备了基本情节，女性角色的形象也单薄得可怜。史上最早的有名有姓的女性角色，应该是“超级马里奥兄弟”里的碧奇公主。相信很多玩家都把这位“欧巴桑级人物”看作“悲情宿命”的代表——每次出现都只是为了被拯救；游戏流程中很少见到她的形象。除了站在



城堡阳台上抛下手绢之外，她在当时也根本没能留下任何经典的动作或者台词。性格方面更是无从提起，简直就是空白一片。

当然，超级玛莉是元祖级的动作游戏。它所强调的重点，是跳跃、加速跑、投掷火球等基本要素的复合（也就是操纵感），而非刻画人物性格，所以碧奇公主的单薄形象在当时也可接受。而且不是只有碧奇受到“歧视”，连主角马里奥，都是因为FC机能有限和嘴部刻画的困难，才被做成了大胡子叔叔。况且在当时，其他的射击和动作游戏里连人的模样都很少使用；因此超级玛莉在角色塑造方面，依然获得了极大成功：马里奥不仅成了任天堂的形象代言人，而且一举登上“全球名气最大男性游戏角色”的宝座。遗憾的是，这耀眼光芒在马里奥的脚下投射出巨大的阴影，将碧奇公主完全笼罩住了。也许宫本茂当时根本就没把碧奇的“形象包装”列入超级玛莉的计划中。结果这以后的许多动作、射击游戏同样如此，女主角多数难逃被俘获和等待拯救的命运，例如双截龙和快打旋风系列。

但在经过这段尴尬的瓶颈期后，曙光终于来临。以情节描述为核心要素的文字类游戏的出现，为塑造性格和形象更加丰满鲜明的人物提供了重要的条件。不过在最早期的RPG中，由于同类游戏绝对数量上的不足和故事套路的相对单一，其中的女性角色也还是以被拯救的公主等“倒霉形象”出现，偶有类似勇2魔法师公主的类型，但刻画力度依然不够。好在这种状况持续到1994年便结束了，这要感谢KONAMI。

性格类型的先河——心跳回忆

KONAMI是个非常有创意的公司。FC时代很多脍炙人口的经典作品如“魂斗罗”和“赤色要塞”，便均出自其手。这些游戏带给老玩家、尤其是中国老玩家的深远影响，绝非常人可比。然而，即使是在FC如日中天之时，KONAMI也不满足于仅制作“简单、火暴、爽快”的游戏，而是同时在开发强调解谜要素的冒险类动作游戏，典型例子就是“七宝奇谋”和“合金装备”。虽然限于机能，很多点子在当时没有马上实现，影响也不是很大（合金装备就是PS时期才真正走红的），但是KONAMI仍然在坚持尝试更能令玩家耳目一新的游戏类型。

1994年5月，KONAMI在PC－E上终于推出全新作品——心跳回忆。当时市场上已经充斥了大量粗制滥造的美少女游戏，但心跳凭借其认真的制作态度、成功的人物设计、以及圆满的周边营销很快挽回市场，恋爱游戏也从此摆脱了“恋爱游戏=烂游戏”的骂名，一步步走向正轨。现在心跳确已成明日黄花，然而以在当时造成的影响和对恋爱游戏的“拯救”来看，它实是功德无量。而且也是从这里开始，人物性格才成了能在游戏中真正决定玩家动向的重要因素。

由于是虚拟恋爱过程，所以在角色性格方面，自然有多种类型供玩家选择。早期女主角们的性格比较单一，例如女王型、学者型、妹妹型、运动型……萝卜白菜，各有所属。当然，角色性格的描述会比实际生活中略为夸张。不过也不会偏离太多，而且依然会以现实中存在的类型作为原型。但这时又出现了新问题——

心跳回忆的制作者们认为最成功的角色，不是看起来最“正常”的诗织或者沙希，而是在现实中基本，不、是根本见不到的冷漠型科学狂人——纽绪结奈。玩家的投票也表明，排在受欢迎前列的也是冷漠型和高傲型角色，主角系反而不吃香。无论是冷漠还是高傲，都是平常很少见到的性格，属于相当“离谱”的那种。再看看恋爱游戏“虚拟现实”的本来目的，我们不禁奇怪：难道玩家更希望的，其实是在游戏中体验与现实有巨大差别的恋爱么？

——EVA的“第三次冲击”——

虽然心跳成功地建立了一系列“性格模型”，但还只是简单地强调这些特征，在人物整体上的把握还比较单薄。在PC－E版里，诗织的性格几乎只有“完美”二字，镜魅罗也几乎只是艳丽（后来的PS版才有较大改进）。而此后对游戏及动漫领域的女性性格都产生巨大震撼的，却是一部动画。这也就是GANIAX在1995年出品、由后来被称为“痞子庵”的庵野秀明作监督的“新世纪福音战士”（下简称EVA）。如果只用一个词来形容EVA的影响，恐怕只有原作里的巨变——“第三次冲击”可以胜任。我们不去讨论EVA中运用的长时间蒙奇和心理分析等重要手法，只



是说说它对之后游戏界的影响。

先谈谈整体风格问题。EVA在日本一经播出，立刻引起观众的巨大反响；在之后的北美市场，即使台词、情节已经被严重删节和修改，也几乎造成混乱。很多人认为这是他们看过的最好的动画，另外一些人则持相反意见。这种反应，正源自于EVA那不同以往的沉重主题，这种整体风格，更加接近“机动战士Z高达”和电影“发条橙”。手法并非庵野独创，但他本人对这个主题的深刻感受和成功的市场运作，却使EVA给人的震撼发挥到了极至；并且凭借日本动漫画和游戏业的紧密联系，使EVA在游戏界也掀起了巨大波澜，很多公司试图制作思想主题更沉重现实的游戏。权且不管热血和沉重孰优孰劣，但游戏业从此摆脱了“英雄救美”、“锄奸扶弱”的单一模式。

人物性格的影响，则深远更甚。EVA两大女主角——绫波丽和明日香，可以说是冷漠和高傲角色的典型。无论之前的哪个形象，在性格的极端程度上一加比较，立即相形见绌。被设定成真治母亲克隆体的绫波丽，如同冰雕一样绝美而冰冷，对身边的任何事物都不关心，重要的人也似乎只有碇元度一个；处于丽的绝对对立面的明日香，则是一副高傲的小辣椒模样，虽然是十四岁就大学毕业的超级天才，生活中却整天拿真治出气，“白痴”不离口。但就是看起来这么另类的人物，却获得了极大人气，以至于日本甚至举行过“最像绫波丽的女孩”评选活动（虽然评选结果令人眼镜碎裂……）。而且事情绝没这么简单——

众所周知，樱大战的六位女主角，仍然属于“心跳”的基本设定套路，即主角型（樱）、女王型（堇）、冷酷型（玛利亚）、学者型（红兰）、妹妹型（爱丽丝）和豪爽型（神奈）。虽然情节展开得非常充分，每个人的性格都有充分的表现余地，但就人物的复杂性来讲，缺憾依然不少。而将近两年后，樱2中的新角色登场——不带任何感情参加战斗的雷尼，和高傲程度连堇都望尘莫及的织姬，同样是绫波丽＆明日香式组合，连特征颜色都相差无几。与同属冷酷型的玛利亚相比，雷尼的所有行为更加缺乏情感，在战场上给人以冷冰冰机器的印象；相反地，与仅仅摆出高傲姿态的堇相比，织姬不仅高傲，甚至讨厌所有日本男性（第二次见面就泼了大神一脸水）！冷漠型和高傲型角色在樱1就



已经有了，而雷尼和织姬更趋向于极端。再加上樱2整体更加低沉的风格，就更不能不令人怀疑它与EVA之间的联系。此类例子不胜枚举，远到KOF中的“绫波MKⅡ”——莉昂娜，近到格2里的红发小辣妹米兰妮亚和机器人Tio……

那么，这么极端的性格，怎么还有这么多人喜欢？这不脱离现实么？

其实也没什么奇怪，无论是角色的形象、性格，还是游戏、动漫本身的情节和世界观，如果能够引起观众的共鸣、说出他们的心声，自然就能受到欢迎。这一点和其他艺术形式是共通的。

——冷漠型大比拼：绫波 VS 雷尼——

以冷漠型为例。绫波丽，以及之后产生的很多沉默寡言冷酷角色只所以吸引人，不仅在于其冷漠的言行和超酷的外表，更在于她们由于缺乏与人的沟通交流而产生的、薄弱的自我存在感（这点非常重要。人只有有完整的外界环境刺激，才能形成完整的性格），以及男主角如何去接近和消除这种感觉的过程。许多“绫波Like”正是因为成功地把握了这一点而大为走红，比如雷尼。严格地讲，雷尼的背景与绫波丽并不完全重合。绫波在EVA中（尤其是剧场版的情节）很明显地体现母性形象，而雷尼是以接近中性的形象出现的（以至于开始时大神认为她是男孩）。尽管如此，两者的相似性也非常高。

EVA片尾曲Fly Me To The Moon的画面中，绫波在LCL中转动，背景则是象征阴性的月亮。片尾曲的19个版本里，也以恬静优雅的Claire版、林原惠版和无人声版出现频率最高。再加上剧情中绫波的独白、自爆情节，以及与真治看似简单、其实纠缠不休的感情，就让人感觉她既有“随时准备离开”的薄弱存在感，又有像“不放弃自己孩子的母亲”一样的坚强。这种看似简单冷漠，其实百转柔肠的情感，才使人不由自主地想要接近她，融化包围在她身边的坚冰。全日本最感人镜头——绫波为真治第一次展开的真正的笑颜，即由此而来。

而最能体现雷尼特征的，同样是主题BGM和月亮。樱2里雷尼沐浴在月光中翩翩起舞的身姿不必说了，必杀技的名字也是以月光开头。主题曲“イカルスの星”（樱2所有音乐里唯一清雅哀伤的一首）借用的是希腊神话中伊卡鲁斯的故事：向往自由的伊卡鲁斯跟着父亲用蜡做成翅膀逃出孤岛，满心欢喜的伊卡鲁斯想要更加温暖，于是向高处飞去，但因过度接近太阳，蜡被晒化，最终坠海而亡。因为缺乏与人的交流，所以更加渴求光明和温暖，更加希望被人理解和关爱，这恰恰是冷漠型角色性格的另一个侧面。最后一句歌词“坠落于安息之海，我是星之传说”更是把孤独感抬升到了极点，请各位自己去慢慢体会吧……

从两人的性格就可以看出来，这些冷漠的角色表面上性格单一，但实际上和最早期的类型有着本质区别。EVA对于角色性格的贡献，可不只是极端冷漠和高傲型角色这么简单。相反，如果不能体会到内



在的性格层面，而简单地以模仿外型为主，也只是东施效颦的例子。比如说格2的Tio，蓝色头发，淡漠迷离的眼神，形象是够像了，“心灵的成长”也不是没有，可惜太过生硬。所有表现自我意识成长的关键内容，要么就是学习吃饭睡觉，要么就是通过对白拉扯出一句“我已经不是人偶”，颇显突兀。而不像EVA，让人在极少的接触，甚至只言片语或表情的微妙变化中体会到情感的流露。

——复合化趋势与小结——

当然，“EVA Like”只是一种现象，可以说是游戏人物性格刻画还不够成熟的表现。这种现象作为丰富性格类型、从而扩大受众面的手段尚可理解；但如果一味照搬，必然成为笑柄。好在这种现象近几年已经大为削弱，而且随着制作者思路的日趋成熟，更多复合型的角色也出现了。

这里依然以樱大战系列为例。与樱1相比，樱3的角色就脱离了原来的单一模式。同样是高傲型，格里希努比堇的性格就要复杂也现实得多，更像一个贵族千金；比起爱丽丝，可可莉可更多了份生计赋予的“沧桑感”（？）；爱里卡这样“可爱＋纯情＋迷糊”的类型，也是前所未有的，应该说是融合了樱、红兰和爱丽丝等人的一部分特点；接近和了解花火的情节，和打开绫波“心之壁”的过程有仿佛之处；而洛贝利亚更是樱大战系列从来没有尝试过的“魉呼型”（题外话：居然能够同时演绎贝璐丹迪和洛贝利亚……彻底服了井上了）。虽然这样的角色很难用一个词来形容，也很难让人说清楚到底喜欢她们性格的哪个方面，但这不正是她们的魅力所在吗？

话说到最后，我们还是得感谢游戏创意和技术的进步，是这些进步给了我们如此之多的选择机会。不少男性玩家都把自己心仪的女性角色当作偶像，甚至作为未来伴侣的标准，比如整天跟着贝璐丹迪飘来飘去的某“もの”（笑）。女同胞们也不要急，心跳的女生专用版本也推出了，里面的声优阵容可是连我们都羡慕的。像刚才所说这样痴迷是否应该，不在讨论范围之内。但我还是会为追寻绫波而继续努力的……私しんでも　代わりはいるもの……

360°——“网页游戏”全方位接触

(接上期)〇第五阶段：??????

不用怀疑上面的一排问号，这个阶段是凉鞋我对“网页游戏”的发展方向的预想：以后“网页游戏”会如何发展?

・是否会3D化?

理论上是可以的。因为早期的JAVA和刚刚兴起的VRML等语言完全能够在网页显示3D图形。而由于宽带的普及，网速已经不再是“网页游戏”的制约因素，而关键在于编程者的技术和想象力了!说不定不久后我们就能玩上3D的FF系列了呢!

・是否会走向收费?

不排除少数人会这么做的可能性。但只要我们掌握了技术，就可以DIY自己中意的游戏，做的简陋不要紧，关键在于和朋友一起游戏的那份乐趣嘛!

・是否会和家用机游戏接轨

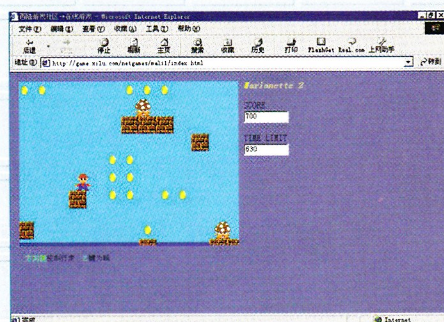
现在的家用机的功能越来越多，能接入互联网已经不是什么新鲜事。那么，家用机的游戏制造商们是否会放弃需要下载客户端且需要缴费的“网络游戏”而选择几乎是免费的“网页游戏”呢?比如玩家可以在家用机上培养角色，然后放到网上和大家一起联机游戏。或者是通过玩家在网页上的各项数值或排名直接影响角色在游戏中所遇到的情节呢?

这些都是有可能但又似挺遥远的。所以，“网页游戏”的未来还是未知，于是我给这一阶段的“网页游戏”概括的名字是：???????。

■ 121°～180°：佳作

〇《超级马里奥》

・简介：



只要玩过电子游戏的人就一定知道《超级马里奥》这款史上最著名的游戏吧!

本作是用JavaScript编写而成，完全模仿FC上原作，虽然画面显得有些“寒碜”，但游戏原作的一些设定还是被完整保留了下来：比如每个STAGE的时间限制啊，再比如对付坏蘑菇的方法（踩踩踩）啊等等。

虽然这个游戏“缩水”较多，但对于早期的“网页游戏”来说，还是挺不错的了!工作之余怀一下旧还是挺方便的，至少不必启动FC模拟器了!（笑）

游戏类型	ACT
程序语言	JavaScript
类似游戏	《超级马里奥》
模拟度	★★★★
游戏性	★★★☆
游戏画面	★☆

・玩法：

还需要介绍吗?不要告诉我你真的没有玩过《超级玛莉》。Z键是跳，→↑←↓控制方向。

〇《Out Run》

・简介：

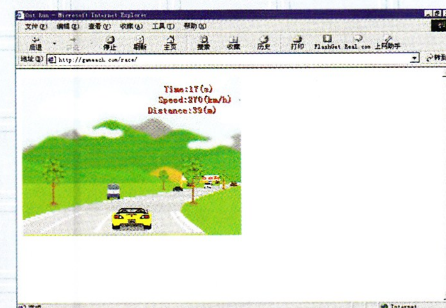
街机上的赛车名作《Out Run》不知大家还有没有印象?MD曾经移植过此款游戏。而如今居然以“网页游戏”形式再现了!作为一款赛车游戏，这在“网页游戏”中是很少见的!

游戏类型	RAC
程序语言	JavaScript
类似游戏	《OUTRUN》
模拟度	★★★
游戏性	★★★
游戏画面	★★☆

所谓麻雀虽小，五脏俱全。这款游戏还真具有赛车游戏的一些基本的东西：比如有油门（废话）、有路标，还其他车辆的骚扰，甚至是顺利通过Checkpoint后会自动给你增加时间——如果Time Over，您也就GameOver了!

・玩法：

既然是赛车游戏，油门是不能少的——X键；方向嘛——由←↑↓→来控制。唯一不足好像少了刹车，看来只能采用松油门的办法来达到刹车的效果了!（PS：此游戏甩尾不能!T－T）



〇《DDR》

・简介：

大家应该没有忘记前些年的“DDR热”吧?四个箭头加上动感的音乐把无数人吸引到了跳舞机的踏板上!而现在，您通过访问网页也能用手指玩这种游戏了，而且——BGM全部是Elva萧亚轩的名作。如果你是DDR的热衷者，又是萧亚轩的Fans，那么就一定不能错过这款模拟度极强的“网页游戏”!

游戏类型	MUSIC
程序语言	FLASH
类似游戏	《DDR》
模拟度	★★★★☆
游戏性	★★★★
游戏画面	★★★☆

・玩法：

除了简单，我已经找不出更好的词来形容这款游戏的操作方法了：当上升的箭头与其上方的箭头框重合时，按下相应的按键即可。注意掌握好节奏。



〇《ENDLESS BATTLE》

・简介：

提及“网页游戏”的佳作，稍微知晓一些的玩友一定知道《ENDLESS BATTLE》(译作“无尽的战斗”，简称EB)，其实它就是网上所谓的“线上高达”。EB应该要算此类游戏的始祖了。看样子属于传统游戏分类的SLG。它来自日本，比起现在的同类游戏在画面方面要差不少，但成熟的机制使其仍是不少人的最爱。

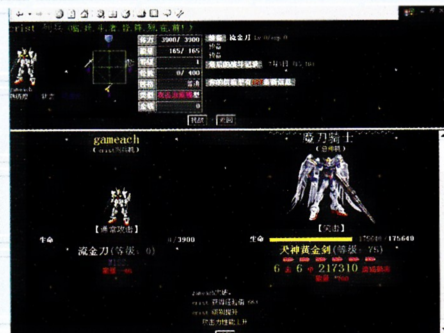
不用担心你不懂日文，因为现在网上有很多的达人们已经将其汉化，并提供免费下载，地址会在最后一部分列出，有兴趣自己建立一个“线上高达”的玩友可以试试哦!

游戏类型	SLG
程序语言	CGI
类似游戏	《机器人大战》
模拟度	★★☆
游戏性	★★☆
游戏画面	★★☆

・玩法：

这个游戏的目的很简单：使自己成为最强!所以游戏的玩法也很简单：挣钱→改造机体→战斗升级→再挣钱→再改造机体→再战斗升级→循环下去……

文：沙滩凉鞋



“EZ FLASH＋GBA”套餐与FC红白机的关系？(^ ^;



受天语影响，《软件与光盘》和《网络吧》的编辑们也纷纷入手烧录卡——“清一色”的EZ制式装备。其实天语早就感觉到EZ这种卡带的用料地道，可靠性高，一度曾和同事们说起此事。没想到其他编辑根本不关心EZ，而更倾心于GBA究竟有多少扩展功能？(笑)

心动不如行动，天语打开GBA，选魂斗罗给他们玩，大家齐声OK之后，冰点君买了一整套256的，飞雨甜丸他们各自买了128的单卡——可问题也来了，人家买128卡的能否烧进超大容量的60多合1的FC游戏？——能否任意往GBA里烧制FC ROM，成为难题。

因为天语的EZ一开始是宇部君给烧的内容，我也不知道到底怎么才能烧FC游戏，于是到网上各大模拟器论坛去搜。可好，找到了一种将FC ROM转为.gba后缀文件的程序，这样一来就可以直接烧了，且不占EZ FLASH卡带的容量！

与天语的“FC多合一”卡不同，他们是把“任意一个”单个的FC游戏ROM烧到EZ里去了。结果皆大欢喜！可是听宇部任天堂达人说，玩家是可以自己制作的FC游戏合辑在GBA上玩的——好么！更强啊！！嗯，估计软件不同吧……

本来这期应该是用EZ看图片和看文本的实拍特辑，但天语的GBA落在天津了，图片是别人的卡——和天语当初一样，他们全被“GBA＋EZ FLASH”强大的扩展功能所吸引——大家真的是大满足啊！——有关EZ卡有一些注意事项，我们回头再聊。

从HALO看游戏操作时左右脑的协调——标准在于自我

最近公家入手一台XBOX，买了HALO来玩。游戏真是不一样，游玩的感觉也完全不一样，氛围、画面、NPC智能、全员配音＆SE设计，都可谓强极。

天语很久没有玩过这么好玩的游戏，只因此游戏非常单纯。而且——

HALO是FPS。

久闻HALO大名，同时也知道晕、难、高帧……等等词汇与FPS紧密相联。但HALO毕竟是XBOX的游戏，是家用机游戏，因此，粗略地看过游戏画面，当即决定试一下看。这时，意想不到的事发生了……

“哪个键是哪个啊？左右摇杆是干什么的？”天语问道。

“你蠢！美式FPS游戏在家用机上都有标准操作的，PS2也一样！——左摇杆是进退，右摇杆是转身兼瞄准，Y键换武器，A键……”风林和总帅在一边指点着，风更言已经在家打了两关，帅则以早适应过“三角洲”专业训练为由，二人皆言此种设定适合HALO——“在PC的键盘上，左手就是方向，右手鼠标瞄准连攻击，爽啊！……”、“我早练出来了，就这么玩啊！HALO用手柄也一样啊……”

天语用他们的手柄键位试了试，从心底里感觉他们这种控制方式的确是极其的蹩脚，正要与其争辩，风木木先发话了，“你脑子有问题。”

我一听——什么？脑子有问题？老子在街机上玩ARC爆二周目时你小子还不知在哪哩！(爆笑)

“我们都这样玩。只有你不能右手既瞄准又转向外加射击！”

我马上反驳道，“有别的键位么？能设成左右摇杆功能相反的么”——回游戏开头SETTING一看，嘿，很EASY嘛，立即以“13”为名编辑了一个新角色，重新回第二关一试——倒死啊！！！当即大呼过瘾，并给HALO打了十分——旁边是帅、风、彩火(TV、PC的两栖怪才。天上天下一切大球小球SPG游戏的达人！)的齐声痛斥和嘲笑，似乎，天语根本就是天外来客一样。

因此才有成此文的冲动。好了！——你说家用机美版FPS全是这种天语认为蹩脚的“操作”(风木木说任氏的“银河战士”也“一定”是这样的原始键位)，那我就说“街机STG的摇杆也一定都在左边呢”！当然，摇杆居右的街机天语在西安是没少见到，但这世界上有几个人能右手控制方向也就是“瞄准”来打爆1945呢？(汗)

后来大家冷静下来讨论了一下，发现还不是“小脑欠缺”的问题(笑)。其实如果用PC玩天语肯定也是右手鼠标瞄准射击、左手进退这种方式。倒霉就倒在XB手柄不是PC的键盘＋滑鼠啊！

不禁联想到上海PENNY，本来天语见其确实是练过的，便点拨了其作战要点若干，并希望他能早日达到13式表地狱GREECE“任务完成”——一开始他的配置也就是天语的配置，但现在他的战斗水平比天语还要高，可以用9式表地狱GREECE僚机全生存作战成功(？)，并正在录像，然后会寄给天语。

可就是这样一个刻苦的PENNY，谁能想到他用的竟是“BEGINNER”右摇杆控制机体进退来玩GGB呢？他曾诚惶诚恐地问天语“我用的BEGINNER操作方式，不要紧吧？”

天语正要在QQ上向其咆哮，猛然醒悟这并不是问题关键所在，于是安慰他说，“用Traditional Console方式”以按键来控制进退，不过是一种“很美妙的感觉”而已，哪种键位都一样。PENNY说自己刚打通“皇牌空战4”就来玩GGB了，因此一上来就用右摇杆控制机体进退，“到现在也很难改过来”、当年“2600元正要买土星，结果却被人劝说改买了PS”。

天语同样很难使用右摇杆来控制机体进退。于是明白一切都是瞎扯，自己高兴才是真的。其实以前和小JOE讨论三键GPK的VF操作手势，应是拇指、食指、中指——可他偏说应是食指、中指、无名指。JOE HILL是一代格斗高手，闯荡江湖多年，他用这种手法打VF2直到VF4，在PS2手柄上也是这样。其实真的是无所谓，一点都不“可笑”——真的，原来是笑过他的，手腕拧拧着在PS2手柄上按A、X、Y三键。

于是话题结束。

BY THE WAY：天语用左摇杆瞄准兼转身，右摇杆控制进退和平移的操作方式，在HALO这款游戏中并未形成死点。向前大跳跃时绝对没有任何问题，至于运动中点Y键切换武器，以HALO的速度感，我相信自己以提高三倍的瞄准度的代价，一定能够弥补切换武器时损失的那0.1秒“停滞”时间！！！

天语将继续挑战HALO，这游戏太牛。

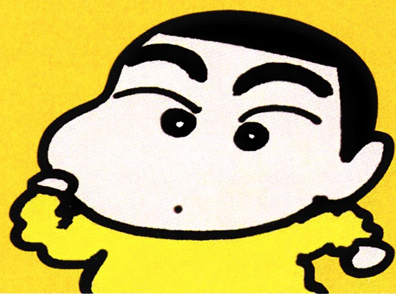


●天语、风林、莱因总帅、彩火——联名推荐XBOX HALO！



中国GBA游戏开发者访谈

THE Q FRONTIER



在中国有很多制作游戏的热血玩友，以前由于开发工具上的一些问题一直使他们徘徊在TV－GAME的殿堂之外。现在GBA为他们提供了一个几乎完美的开发环境，只需要C语言便可以制作出自己心目中的掌机游戏。最开始引起我注意的是网易游戏者开发论坛水银朋友的一篇《GBA开发教程》，这也便是整个梦的开始，那么就让我们的采访从他开始吧。

y：请问你原来开发GBA教程的初衷是什么？有什么很特殊的动机吗？(此为yoyo记者)

水(水银)：原来一个朋友让我帮忙，然后我看了一下也不难，然后就没想什么就开始做了，教程的前一部分基本上是一个晚上看gbadev.org例程写出来的。特殊的动机基本上没有，要有就是国内没人做，我做一下应该会带起不少朋友的兴趣，填一下空白。我原来连GBA的真机都没见过，也没有玩过任何一个GBA GAME。

y：那么从一个程序员的角度来看开发GBA游戏的难度怎样？

水：与DOS下做基本相同，入门比较容易。

y：记得刚开始的时候在网易的论坛还引起了一阵制作GBA游戏的风潮，不过现在还有哪些人真正的继续下来了呢？

水：真正继续下来的我认识的人中有宾宾和金点的草稚旭日。其他的可能我没能有幸认识。

y：你的《GBA开发教程》在当时也起到了很大的推动作用啊。在关于这个游戏制作教程上你花了多少时间呢？

水：第一部分大概24小时，第二部分大概10小时，第三部分应该有4、5小时。第一部分是基础，第二是汉字和声音，第三是BG和精灵。

y：呵呵，时间好象越来越短啊，这些都是你一个人独立完成的？有没有借助其他的一些什么？

水：一人完成。最大的帮助来自于gbadev.org的例程，那时因为时间越来越少，工作忙，教程完成主要靠基础知识和应用经验的积累。

y：好的，那你对其他的GBA游戏开发者有什么建议和经验之谈呢？

水：建议就是请做GBA游戏的哥们都把自己做的东西多拿出来交流，公开源码喽，然后多写教程，我水平和时间太有限。

下面是对一个已经成功开发了GBA游戏的朋友宾宾的采访。

y：首先请你介绍一下自己。

宾：啊！我叫吴雁宾，“宾宾”是外号，其实家里人都这么叫我的(笑)。 我今年22岁，属鸡，是个学生，不过专业不是计算机。

y：你的编程技术是自己学的吗？

宾：是的，是自学的。说起来是高中的时候，我刚买电脑，在我叔叔的推荐下我开始研究vb，不过当时知道的少，书也没有，瞎弄了快一年，效果也不好。那时候才认识到老师的重要性。

y：那么对于你来说开发GBA游戏困难吗？一般开发有哪些要点呢？

宾：开发GBA呢，其实，说心理话，开头是什么都不懂的，而且想都没想过，要去在游戏机上做游戏，那时候，可以说是天方夜谈了，更本是没想过的。后来呢，朋友介绍，弄了些日本任x堂的官方资料来看，全英文，都是边看边翻字典的，而且第一遍看跟天书一样，不过看了n遍后，才觉得，原来GBA是这么回事啊。

y：你有没有从水银兄那里学习一点什么呢？呵呵……

宾：其实，是这样的，我研究GBA的时候根本不知道有水银这个人。是朋友（yoyo：那个朋友明明就是我！）介绍才认识的，那个时候我已经开始做Demo了。

y：哦，你能说一下你制作第一个DOME的一些情况吗？比如一开始的困难之类的。

宾：我做第一个demo其实是画点，就是，随机的乱画点。看过这个demo的人，估计只有两个，所以就没有公布。当时呢，我也没想过做复杂的东西，因为当时根本我还是在半懂半不懂的状态。对了，那个看过我的第一个demo的人还泼了我一盆冷水，大致是这样的：“什么东西啊，就这点东西？我以为是什么呢....”

y：呵呵，泼冷水的人真可恶啊。记得你原来还在开发一个“找错误”（注1）的GBA游戏，现在为什么没有继续开发了呢？

宾：找错误，呵呵，其实，我很喜欢这个游戏。不过游戏虽然不复杂，但是，复杂在于那些图片的来源，这个非常烦，你也知道，要把那些错的地方弄出来，做成像ini那样的东西来，很是麻烦，如果到时候写个公开的图片接口，我想让大家参与进来，那速度就快了，开发也就方便了。

y：还是人多力量大啊。你的意思是还准备继续？我可是很期待哦，可以用来泡……嘿嘿……

宾：恩，是的，我不想放弃这个东西，假如有国内的同行在做了，那我就不做无用工了。可惜，我没有mm,泡不成……

y：现在你有哪些成品和未成品呢？

宾：我呢，现在完整的游戏有一个，就是《特训A》（注2），想必大家都玩过了吧，这是我第一次做东西，不足的地方很多，请大家见谅。嗯～未成品有一个《蜡笔小新》（注3）,yoyo你应该看过片头了。

y：是的，你的几个作品我都看过，《特训A》很不错哦！你还知道国内一些其他的GBA游戏制作小组的情况吗？

宾：这个我不太清楚了，我听水银说，在网易有个游戏论坛的，其他的我就不是很清楚，知道几个人也在开发吧。现在论坛也没了，我去过几次，都扑空。

y：现在转移到软件开发版去了。最后你对国内一些同好或者想加入开发行列的朋友有什么话要说吗？

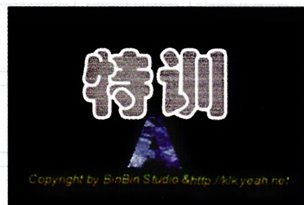
宾：在这里，先要感谢那些同好，光之翼，水银，还有kyosuke,fanboy,klk等等朋友，非常的支持我，给我打气，没有他们就没有我的GBA游戏……那些想加入GBA开发行列的朋友，我很欢迎的！只要自己有这个兴趣，肯振兴我们中国的游戏行业的朋友，都可以加入开发GBA的行列，但是，说到这里现在我们开发GBA都是业余的，没有得到过任x堂的许可，因此够不上商业活动，这样也就不能真正体现我们中国游戏行业的实力，所以，最终也只是爱好，为了我们共同的爱好奋斗吧，所有爱好游戏的朋友！

●注1：有过一个图片展示的最初版本，画质高。
●注2：超级STG迷的必玩游戏！躲避四面八方飞过来的子弹，坚持得越久评价越高，特训一段时间后可以高：“这个世界上没有什么我躲不过去的子弹了～”强烈建议天师同志练习，GGB的ADV课程！
●注3：运用了渐变颜色等一些技术，还在开发中，值得期待。

后记：刚开始取标题时在“THE Q FOUNDER”和“THE Q FRONTIER”之间犹豫了很久，后来觉得他们怎么也算是国内游戏开发者的先驱，便使用了FRONTIER。“Q”自然不用我说，就是老任设立的游戏基金。不知道这个S厂和老任之间的桥梁什么时候能够为国内开发小组所用呢？

最后感谢GBMAD电子月刊的友情支持！

（文字整理：yoyo）



PS2 & GBA热点话题

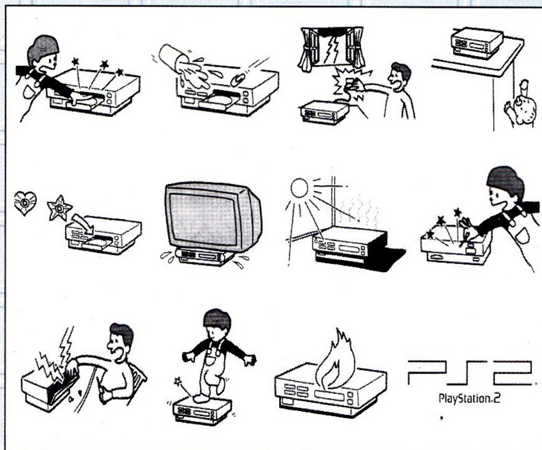
PS2完美直读、GBA专用EZ FLASH卡、GBA背光灯

一个最振奋人心的消息是，PS2的直读“似乎”过关了。连日来的测试效果证明，先前的担心是多余的，至少在感觉上，这种完美型直读在安装方面并不存在早期“伪非完美”直读的那些困难——甚至是一台原来是AR2系统的30000型，拔掉原来的IC换上新型完美直读也没有什么技术障碍或是大不了的困难——不就二十个焊点么？在一家高手级店铺中为各型PS2安装相应的直读芯片早已驾轻就熟。

使用上，几乎所有游戏都能读出，而且在读DDVD时的速度还非常快，比如放碟入仓至电视屏幕出现白色“PLAYSTATION2”字样的时间，确实比读正版要快。如此一来，剩下的只是光驱的例行清洗和保养维护。相信以目前直读的水平，对PS2的伤害要远小于AR2引导法，至少在碟仓进出时的巨大声响将会被有效改善。

这种30000型完美直读的具体名称和型号尚不清楚，只是不能玩PSX的游戏？

GBA方面，EZ FLASH的超级威力已经被越来越多的GBA爱用者所肯定，我们的GBA已经从一型单纯的掌机演化为一款时尚的PDA。正因如此，国产另一种锦上添花的周边“GBA SOLAR SYSTEM”（GBA阳光系统）也即将登场，如右图所示。目前天语正设法取得此种周边的详细资料和安装方法，因为据说它的技术指标、可靠性和使用便利程度已经超过国外同类产品，而售价却相对低廉。







一种国产GBA背光装置

玩家自己擦光头造成严重不良后果的实例

天师，您好！

下面是我擦光头的经历，我没辙了。

去年11月买的PS2，近日读取DVD的成功率直线下降，几乎只能玩CD游戏，和第8期那位四川玩友描述的情形差不多——光头脏了。在“擦后可以恢复到刚买时的读取能力”的诱惑下，再加上自己拆PS光头的一些经验，我决定自己动手。打开外壳，掀起“小白”，用棉签加纯净水仔细擦了擦PS2光头物镜外表面（其实看起来很亮）后再试，情况没有得到任何改善。光头附近有一个大大的白色的电位器，我想是调节激光发射功率的吧，于是顺时针拨了几格，果然，DVD又能读了。

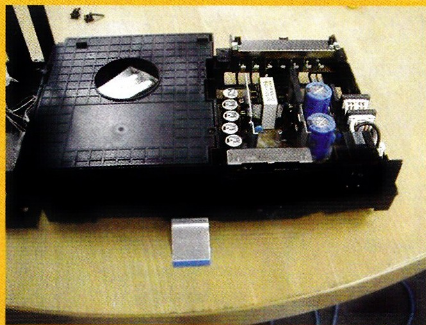
本来事情到此就可以结束，但想着通过增大激光功率来增强光头读取能力总是不爽，而且根据那位玩友介绍，主要原因还是因为光头内部脏。于是将电位器复原，按照那篇文章的文字和图解继续拆。说实话，PS2光驱的构造比PS复杂的多，好不容易将其肢解，再将物镜背面、聚焦镜正背面和折射镜一一擦拭，最后小心复原。满怀期待的开机，放进DVD，仍然没有任何反映，而且光驱转动异常，一开始就有“嗒嗒”声。换上CD再试，简直要抓狂——原本读的好好的CD居然也不能读了。再翻杂志，看到图解说光头某处需和下面的铁架平行否则影响CD读取，于是又拆，调整光头位置，还是不行。上面的步骤反复了好几次，甚至将光头又擦一遍，“嗒”声依旧。试着调电位器，依旧不灵。就这样一直弄到今天凌晨1点，直至精神崩溃而放弃。

难道是我把光头擦坏了？棉签加纯净水，很多人都这么做啊。难道是光头没有完全复原？只是拔排线，下螺丝，纯物理行为啊。我的光头就这么圆满了？上哪找原装光头啊。请天师支支招，跪谢了！

天语：机器出了问题，一定不要强行自己解决。虽然我也认为有些东西玩家可以自己搞定，但大动机器是不可以的，除非你有电子方面的经验。不要说主机，就算拆手柄也要非常小心才行。别人的经验只能是“仅供参考”。

龙哥，我的可怜的dc出毛病了，help me！开机1小时后，电源和机器风扇处变的很烫，顿时读盘困难，有时《太空频道5 · 2》正在进行时突然没有了音乐，一旦退出就会黑屏，就像死机了一样。《pso.2》竟然不能传送，一传送便读不出来了。但不知为什么，《CVS2》怎么都能读出来！对了，我在2个月内共擦了10次光头！电源是psone和dc通用的110v电源。

天语：——“两个月共擦了10次光头”——你比我还厉害。送修吧。

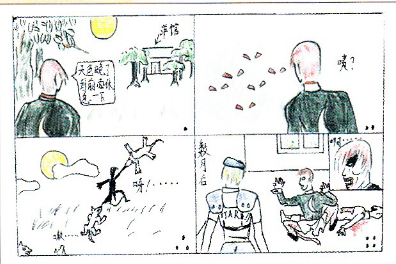




《心跳回忆3》 广西 官忠宁

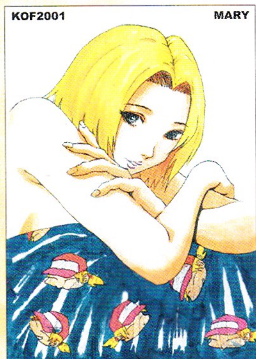


《沙卡特的表弟——》 广西 莫宁



《八神暴走之谜》 鞍山 刘琰

大蛇稚对火箭筒？



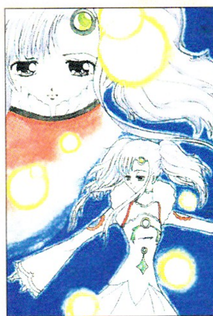
《KOF 玛莉》



《舞》 内蒙古 RICKY

三个字：太美了。

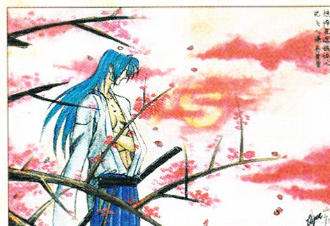
《永恒传说之梅露蒂》 贵州 陈筑沙



不知道陈小姐有没有看《永恒传说》的动画？非常的精彩，音乐更是好听的没话说，推荐你看一下哟！



《黄金的光头》 福建 季翔



《桔右X》 云南 李毅

李读者来信严厉批评攻略质量要加强，我们虚心接受，今后也会在这方面下一定工夫。



《鬼武者2》 广西 卢凯

提起就心疼，打鬼2到一半的时候，PS2「咔咔」了……



《夏》 重庆 胡乱飞



《樱大战·疯林入队》 北京 筋肉人

说实在的，起初看到还真有些反胃液的感觉。为了不让筋肉先生再寄来更加恶心的画稿，在此回答一下筋肉先生的问题——圆珠笔画不行！再看看这幅画……真是着实的“恶心”啊！



《BIO 0》 山东 周磊

这幅作品不用说，当然是在给GC和BIO做宣传了。说话？就快发售了，不知道周读者会不会在第一时间购买？2DVD，7800日元，也许还会送块卡吧。

《邂逅》 广东 罗建东

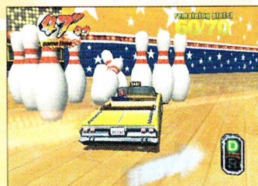
看来身经百战的特种兵与新上任的小警官的确不是一个级别，利昂汗都下来了，斯内克楞是连眼睛都不睁……其实风林玩MGS时也觉得初遇不死男的场景非常有BIO的感觉呢。





《最终幻想X》 江苏 邵明儒

老朋友了，不得不佩服其画稿的精美……



←近期风林玩得最旦的游戏就属它了。每天早晨5:50起开始疯狂!!

大墙画廊 vol.67

supergamefans@sohu.com

讲述闯关族自己的故事

●上期出现重大笔误，GC 的 WAVEBIRD 手柄并不支持震动功能，在此向读者道歉。

●本期开始连载由上海读者投来的"小木木四格篇"漫画。不过该读者并未留下姓名，希望能够尽快与风林取得联系。

●上期杂志上市时间晚了，编辑部电话爆满。许多读者以为杂志停刊了(笑)。请广大读者放心，其实主要是杂志的一些筹划使得工作有些拖延，不过这一切都将在近期解决。

●9月，多款游戏收入，在此还要特别感谢身在日本的好友。



●还记得上期风林提到的惊喜吗?这期风林特别准备了几份小小礼物送给支持风林的读者朋友，目前可以确定的有《爱之歌》(任天堂于 2001 年推出的大作"PIKMIN"的广告曲 CD，在日本销量逼近 100 万张，创造了惊人的成绩，该 CD 托人从日本带回，在国内罕见)，该 CD 附风林签名(笑)，算是杂志百期风林个人给读者的赠礼吧。预计送出的礼品有三件，其他礼品目前还不便公开。获得赠品的读者将从闯家来信中抽取，这次完全是风林自掏腰包，与杂志无关。虽然数量不多，但都非常珍贵。

●上期对 XBOX 的正确开关机的方法进行了详细说明，这次将其他机种一并补过，以飨读者。

——GBA——

开机：没什么特别的，把卡带插实，扳动左下的开关即可。

关机：先同时按下"A + B + START + SELECT"四个键，使游戏回复到标题画面，然后再扳动开关即可。

——GC——

开机：插好电源，按 OPEN 打开主机盖放入游戏，合上盖子按下 POWER 即可游戏。

关机：先按 RESET 键将游戏回复到标题画面，按 OPEN 键打开盖并取得游戏，合上盖子关机即完成。

PS2 的方法在以前的杂志中提过，在这里就不再重复。

●有部分读者询问给杂志投稿、来信的邮寄地址，只要如下填写即可发到收信人手中——邮编为 100061，地址填写为北京 6129 信箱 XX 收即可。XX 处的填写，例如您想给格斗天书投稿，就写格斗天书栏目收。

●年底的 PS2 软件阵容非常强大，除了多款超大型 RPG 推出外，还有很多名作续篇将一一亮相。不过其中颇对风林胃口(即必买)的只有"钟楼 3"与"寂静岭 3"了。其实思来想去也不大明白自己为啥对恐怖游戏这么喜欢，大概是平常的生活太平淡吧，加上现在罕有造成强烈视觉刺激的作品出现，渐渐的对恐怖游戏越发好感。

最近越来越觉得 GC 与 XBOX 的好，除了在画面上得到极高的视觉享受外，很多个性十足的游戏都得以在这些二线主机上推出。倒不是鼓励大家买，只希望能够给予这些主机与这些游戏更多的关注吧，毕竟游戏业并不是因为有了 PS2 而变得如此精彩。说得带些酸味就是二线主机的绿叶效应在作怪了(笑)，风林还是希望能够在这方面作出一些努力。



●日元的跌幅最近很令人揪心，这些问题也毫不夸张的反应到了游戏店的销售价格上面，并有 JS 以此为托词提价，希望大家还是要心中有数。目前基本是维持在 100 日元兑换 7 元人民币的水平上。

●本月心情：很好(展会、演唱会)。

唠嗑吧

●对剃了秃瓢的玩家：剃个秃瓢是为了图个凉快，可现在天气凉了，最好还是留几根吧，不然很容易感冒的。

——河北　何兴旺

●有了口袋本，终于弥补了电软加宽后不能上课看的不足……

——新疆　郝天宇

●广告改：如果你不看，游戏明日之星就是他。(一个脑血栓患者在一旁疯狂的摇杆……)

——上海　2枪

●重大发现：风林名字的起源由来已久，根本不是"西来的风林"。早在明代隆庆万历年间许仲琳所作的《封神榜》中早有体现。风林是张桂芳手下一员大将，生得面如蓝靛，发似朱砂，獠牙上下。(参见封神榜三十六回)

——LHQ8

●我终于知道中国游戏业为何停滞不前的原因了。和足球一样，咱也要学学日本，大概在日本很少有人被禁止玩游戏吧。而中国和我一样"受压迫阶级人士"的玩家绝不止我一个，什么时候，我能光明正大地捧着 PS2 回家呢?

——江苏　周立文

●我说《电软》要重夺霸主地位，只有一个字"改"。但并不是指像前几次那样，东改改，西改改，而是要大刀阔斧的改。为了报道的新鲜度，我认为贵刊可将出刊的频率升高，月改半月刊，周刊，甚至不定期出刊，一有业界新兴，重大事态就出一本什么的。

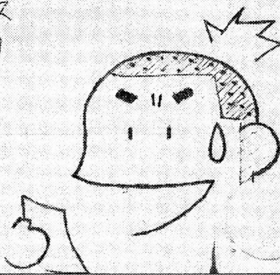
——上海　张敬平

●强烈要求《电软》在 100 期时加页，并送纪念性礼物。

——北京　任迷

●《电软》的每期攻略是否可以改变一下形式，让读者在选票上投出最想看的近期出的游戏攻略，而不是被动的看，或是木木拿几个游戏的题目，让读者选，投票后再征攻略，我觉得这样更好。

——辽宁　万博



趣味·游戏味

■某天，我拿着20块钱去买《电软》和点心，BOSS说明天到，我失望而回．第二天，我只剩10块钱去买《电软》，BOSS说应该到了，要不你明天再来看看吧！第三天下雨了，晚上9点的时候，同宿舍的ZW回来告诉我《电软》到了，雨还在下，顾不了那么多了，骑车奔到了报亭，关门了，等我带着一身泥点子回到宿舍，他竟然躺在床上看着呢．我说你怎么能这样呢？他说能怪我吗？你没等我说完就出去了……

——欲哭无泪的和森

■一个《Mas》Player的一天。

1、清晨，起床后的第一件事就是检查身上有无香烟（口香糖），成人海报、Mg（玩具枪），被邻居马大姐误认为不良少年。

2、上学路上，每逢路口必贴墙，探头，看有无异状，被广大人民误认为精神病。

3、到达校门口，先敲击学校铁门，吸引守门老爷爷的注意力，乘机潜入学校，用玩具枪MG FREEZE老师，被罚面墙思过。

4、考试时同学作弊，叫我放哨，每过一分钟都向同学报告："B区一切正常over！"结果被发现后，老师头上多了个大大的叹号，任务失败了。

5、回家路上，遇见巡警便放下成人海报，结果被误认为出售黄色出版物被抓入狱。

——13岁就玩到PS2、NGC、GBA的某某某

作为一名《电软》的元老级读者（我从第一期到现在都有），想对《电软》的最近的改革说两句，《电软》作为TV游戏杂志界的龙头老大（至少我一直是这样认为的），真的有很多令人担忧的问题。《电软》给人的感觉是越来越漂亮了，但是里面的内容却越来越空洞，使可看性越来越低了。据我所知，目前很多《电软》的老读者都是凭着和《电软》深厚感情去买《电软》的，因为这已经成为了每月的一种习惯了，我也是这样的。《电软》目前在不断的改版，应该说这是一种进步，但是《电软》的改版给人的感觉有随波逐流之嫌，在我的印象中，以前《电软》总是敢为人所不为，总是走在整个TV游戏杂志的前列，但如今《电软》却在模仿别人进行改革，在这里我想说的是，《电软》改革应该有自己的东西，而且是能留住老读者、吸引新读者的东西，假如再这么下去，真的难以想象《电软》到底还能走多远？再说一句，《电软》最近两期送的攻略小本还不错，给我们很大的方便，但是《电软》上怎么还放这么多攻略呢？不感觉有点画蛇添足吗？

——雾岛翔

"敢为天下先"的精神还是要有，不过毕竟现在不是当年的杂志市场，很多同类杂志都想尽办法、挖空心思来争夺市场份额，《电软》要继续领跑也并非易事。当然，"电软反击战"即将拉开序幕，包装、内容，两手抓，两手都要硬。目前杂志社正在招兵买马，自认为有实力、有能力、有才华、有游戏经验，对游戏了如指掌的朋友就不妨发来简历一份试试。不入《电软》，焉知电软不传之秘？总之，期待新人的入伙。



↑COSPLAY展 石晓莉和她的朋友们。

■我的高三游戏生活

唉！升入高三了，游戏怎么办？曾经在各种的主机上打出无数个Good ending，我自己美好的未来会不会已Game over了。

我想去考大学，却只是为了在大学里继续我的游戏梦而已，许多人认为大学是恋爱的温床，我却不敢去恋爱，怕会在心里拿她和樱做比较。

我连死都不怕，（大不了用SL大法）还怕学习吗？

明年7月，等我好消息。

——沈阳　K'

昨天刚买了贵刊，这一期的电软好慢呀（长春）！我迫不及待的看完了有关机战的内容，觉得有些话不得不说了。得罪之处请见谅。

首先说说攻略。速度总算是跟上了，可喜可贺。但有三分之一的版面被浪费了。原因是完全没有必要列出可获得的强化芯片。芯片都在敌人的状态栏里显示出来了！那个要点写的只能说是一般。既然没有单独列出隐藏机体和人物，那么要点里就应该写得详细点。27话，作者说只要引发真·盖塔的特殊事件就可令东方不败加入。为何不写如何引发事件？29话A，难道作者不知道可得到全改造的凰牙？另外，攻略还落下了X系的机体和人物。关于攻略就说这么多。

再说说点评部分。看起来四位编辑除PERFECT君外都很喜欢硬派游戏，那么给"R"28分我也无话可说。最不能容忍的是game bar，看看董君都写了些什么："游戏居然进化到如此的地步，要说超越PS绝对是没有人有异议的。"超越PS？汗！

——伪机战迷 胡索 艾宾

谢谢指出攻略的缺点与问题，我们会尽快跟作者联系，并督促其改进。

说到点评嘛，始终是相当个人化，只能作为参考，而实际情况则需要自己亲自体验才能下结论。常有某些游戏迷问起：这游戏他们打穿了吗？就给这么低的分？实际情况如其所说，编辑纵有再大能耐，也不可能把每月十数款游戏都一一打穿，况且因为截稿时间与工作安排的问题，大部分游戏，评论的编辑只能稍加尝试。因此，编辑点评的形式也相当于初期的游戏试玩感想。不过如果四位编辑都给某游戏打了低分，那么该游戏则确实有问题了（笑）。总的说来，四位评论人的口味截然不同。

今天看了电新的ff11CG，十分激动，我最强烈的感觉就是这是ff，依然是ff，那种感觉太强烈了，我不是说画面的好坏。姐姐为了保护自己的弟弟而被怪兽杀死，真的很俗，但出自史氏就不一样了，看完之后有种想哭的感觉，多少年后，那个孩子已经长大成人并领导联合军对抗怪兽，然后ff11的logo慢慢显现出来，无限感动！！！虽然我没玩到，但听说游戏本身十分好，便放了心，也是，square从来没让大家失望过。我相信ff11一定会成功的，就像当年ff7首次在RPG中引入3D一样，这次的ff11一样也是创新，而且步伐更大，所以有无数的反对者，并不看好ff11，但他们忽视了square的实力，更忘了ff的支持者是所有游戏迷中最大的一个群体，而且是最最忠实的，ff是不会失败的。有多少人为了ff7，8，9而紧衣缩食买下ps，多少人为了ff10而毫不犹豫放弃gc和xbox而买下ps2（我就是其中之一），到了ff11也一样，虽然这次她离我们出奇的远，但我们也会永远支持她的。我只想对square说，我们所有ff迷会永远支持你，放心的做吧，只要你用心做了，只要ff一如既往的优秀，我们便会支持你的。

——FF铁杆上

目前在日本"FF11"的累计销量为12万，还远未达到S氏预计的30万卖出。不过先不论销量大小，游戏的出色是不容置疑，由此可见，好游戏未必能够卖得动。即便是在日本普及千万的PS2上，沾上NET也得歇菜。

不过现在要做FF迷可不容易啊，GC、GBA的互动版能错过吗？铁杆的考验，正像BIO大搬家一般，筛选后的才真"铁"！

今天中午看体育频道。突然，画面一抖放出了"生与死3"的CG，其中还有一部分是瞳与其父亲对练……本以为是最新栏目介绍游戏，结果打出一排字：XX散打NN争霸赛。搞半天是广告！！

——2枪 上海

正常，电视节目的编导怎么会知道CG的出处呢？看上去不错，够噱头，拿来就用！这样的事情其实我们见得很多了……

再次给你写信，想告诉你一下我们这里的 DC 廉价正版的价钱！因为“家”里人说“SONIC2”纪念版不到 100 元，其实他被 BOSS 黑了不少。我们这里(乌鲁木齐) 的价钱也许和你们那不一样，但货是一样的，所以我想把我们这的价钱 报一下，让大家还价有个把握，不至于被黑的太多！

“格兰蒂亚 2”、“机战 DC”，“高达 online”等一些单碟片的游戏，一般 BOSS 开价在 50—65 之间(根据不同的人报价)，我和 BOSS 较熟，所以这些碟我是 45(单价)买的，而且 BOSS 答应的还蛮爽快的，可见还是有赚的！还有就是《樱大战 3》了，开价 120，我是 100 买的，觉得超值！

另外就是上次说的“SONIC2”和限定版的恋爱游戏(送可视记忆卡的那种) 价格分别是 50 和 120(我买的价钱)！！价钱大概就是这样，希望 MUMU 通知一下家人。

——来自网络的家人

多谢各位有心人的支持。最近听朋友说，日本 DC 游戏标价已经跌至冰点，一些早期游戏(2000 年以前的)，统统开出 100 日元（合人民币 7 元)的价格，横等于白送了。可见其价格之低，当然，游戏店老板千里迢迢从东洋给大家进便宜货，一些适当的路费还是应该付的，不过切不可太离谱。这些 100 日元的廉价游戏中也包括像“莎木”、“拉力”等出色作品。另外，碟的数量不是价格高低的取向，4 片装“莎木”与 1 片装“VF3”都是 100 日元，到了咱们这里价格也不应该差很远。至少，开价过百就有些心黑得过分了。

趁着便宜，也托朋友帮买了“D2”(饭野贤治会心一击，风林是劳拉的铁杆饭)，算是补完自己这个未了的心愿吧。

这是一个软件的问题，我是一个格斗爱好者，我觉得“死或生”很不错，在第 8 期《电软》看到 TEMCO 社长中村纯司说“DOA4”不一定在 XBOX 上推出，心中一阵暗喜，又找到了游戏店 BOSS(我们家附近只他懂一点) 不知他是安慰我还是说真的。他说如果“DOA4”不在 XBOX 上推出就一定是在 GC 上推出，他说中村纯司之所以说，是因为 XBOX 的普及量远不如 PS2，以及 GC，但是在 XBOX 上的“DOA3”的素质是极高的，如果让“DOA4”在 PS2 上发行的话由于机能问题，只会让“DOA4”缩水走下坡路，这样在普及量尚可，又比较有潜力与强大机能的 NGC 无疑是中村最好的选择了，我认为他说的比较有道理，木木认为呢？依你之见“DOA4”会在什么机种上推出？

——四川 黄山

如果世间事都能按照你我所想的发生，那么估计永远也不会有“BIO 独占”、“S·N 重圆”、“SEGA 专修软件”这些震惊业界的事件了。

TEMCO 已经表示，最新格斗大作续篇将于明年推出，机种未定。回看 3 代，成绩不错，由微软出资赞助的《FAMI 通 XBOX》最新统计，其销量为 142148 本，与前代 PS2 版持平。在一部全新主机上创造出这样的成绩完全可以说是成功，况且欧美那边的销路也非常看好，TEMCO 腰包瘪不了。另外，不能忽视来自微软方面的资助，虽然表面上很多 XBOX 游戏都是第三方厂商出钱开发，但实际上包括开发套件、开发资金等多方面都由微软免费或者出资。比如像“铁骑”这样的大型游戏，很难想象如果没有靠山，厂商怎么会放心的在 XBOX 上推出……厂商总是要互惠互利的。因此，“DOA4”在 XBOX 上推出始终存在着最大的可能性。



首先我强烈反对将电软改成半月刊，这样只会让一些铁杆书迷无缘享受贵刊的风采（包括本人)，要知道大部分书店每月只进一次书，如果将《电软》改成半月刊，不仅看不饱的现象依然存在，而且还要忍受漏刊的痛苦，我们可是每期必买的铁杆书迷啊！与其这样，不如多增加一些内容来充实自己，供广大书迷看个够。

我建议贵刊以后扩大发行量，本地有时会出现进不到货的情况，就拿这期《电软》来说吧，为了它，我跑遍本地所有书店都一无所获，不得以驱车 60 多公里到武汉才将它棒回家，车费比书费还多。

另，希望贵刊以后不要打肿脸充胖子，以减少电软页数，来附送赠品，这样的赠品宁可不要。

——湖北 肖川

是否变为半月刊，我们还没有最后确定，不过这些都在我们考虑的范围之内。根据目前趋势看，恐怕要让肖读者失望了。毕竟有大量读者要求每月能多回家几次嘛～



玩家情报网

你有新发现吗？你有充满个性的游戏生活吗？如果你想让大家了解你的这些新奇发现的话就快来信吧！

■最近发现关于 GBA 电池的讨论激烈，正赶上我前些天全家到超市大采购，我便将各种电池一样采购两节，回家给 GBA 测试，结果如下：

种类	品牌	绿灯寿命	红灯寿命	每节
碱性电池	南孚聚能环	18 小时	2 小时	2.3元
	麦克赛尔 ALKALINEACE	17 小时	2 小时	2.5元
	GP SUPER ALKALINE	18.5 小时	2.5 小时	2元
	金霸王新改良	21 小时	2 小时 50 分钟	2.4元
充电池①	GP 1300 mAh	7.5 小时	5 分钟	12元
	GP 1600 mAh	9 小时	20 分钟	22元

①充电池使用的为 GP 充电宝。

②测试卡带为《火炎纹章封印之剑》，音量为适中。

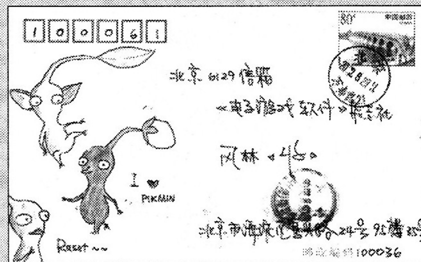
③因为不同的电池、机子、带子、充电器、甚至气温的不同，都会造成或多或少的差异，所以此结果仅供参考。

另，有人说 1600mAh 比 1300mAh 好，好是好，可是价格要比后者要贵将近一倍，充电时间也将延长，对有些人来说并不划算。

——James

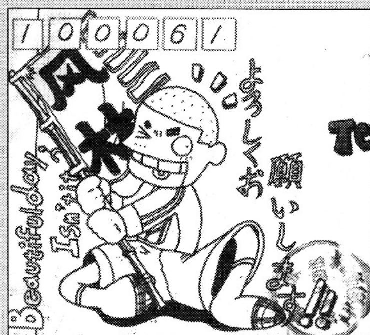
■入隐蔽关的方法：打通关后，つづきガ 5 处后面多出一颗星，继续游戏，来到ウライソタネツト 4 处，以前进不去的有问号的电门没有了，这样就可以进去，隐蔽关“WWW”级了，但之前必须拿到 S 级以上，想要拿到 S 级以上的话就要在网络管理处参加考核，想要参加考核就必须完成更多的依赖揭示板上的任务。

——新疆 王乐跃



↑究极 PIKMIN 信封。北京一读者寄。虽然现在信封也五花八门，但都没有我们玩家设计得好。

■本期提图：北京 岳悦





←连主机都印上了秃头？看来风林有必要开家游戏店并贴上商标了（笑）。精彩的信封涂鸦凝聚了读者心血，在此风林对支持者表示感谢。不过，希望下次有涂鸦嗜好的朋友不妨另辟纸张，将自己所说所想画下来，不求画技，不求精美，只要能够表达大家的想法即可。希望今后这样的画稿能够越发多起来，人人动手，丰富闯家。

信封涂鸦

请读者注意，尽量不要在信封正面进行绘图，避免被误投或不符合相关规定而拒投，带来不必要的损失。

从去年底起，《电软》进行了重大变革，引人注目，但其中也引出了一些问题，使人担忧，不吐不快，主要有以下几个方面。

1、《电软》向来有出版周边刊物的习惯，其中某些出版物确实引人入胜，但是至今时，我总觉得这些出版物有过多过滥之嫌，首先是掌机书，一本接一本却一本不如一本，像是"炒剩饭"；其次是像《电玩新势力》这种光盘杂志，我觉得完全没有必要每月必出，毕竟贵刊是以书为本，再说《电玩新势力》这种光盘复读性不太大，基本上看上一遍之后就收箱底了，而其它某些周边刊物就更没必要出了，希望你们不要急功近利，多花时间精力在《电软》上，最好马上改成半月刊，继续捍卫你们的国内 TV Game 专业刊物 NO.1的位置；

2、出版时间问题，我做过几次简单的市场调查，发现许多刊物基本都能做到每月定时出版，而贵刊在这一点上却做得较差，我记得你们曾承诺每月二十五号左右出书，但是很多期出版时间都有较大出入，有时二十四、五号，有时三十号左右，有时下个月七、八号，我从八月二十五号起，天天跑去买《电软》，到今天已是第十一天了，却总也没有见到贵刊新一期的踪影，说句玩笑话，我工作都没这么累！也许你们会讲，是截稿日的先后决定了出版日期的差别。但是，相比起国内另一知名的 TV－GAME 刊物《XXX》来说，贵刊的新闻与情报也并不见得比它们新多少啊！而他们在出版日期上却是非常守时的，可见主要还是贵刊在管理上有漏洞啊！

3、网络游戏，从今年起，日本的家用游戏机的 ONLINE 游戏多了起来，而在我国，电脑网络游戏也空前地繁荣，网吧在全国遍地都是，网民与网虫的数量也大得惊人，但是，大家都知道，家用游戏机产业在我国还根本上不了正轨，其网络化更是天方夜谭（至少在十年内），国内的游戏人无非三种类型：1类，纯粹的网虫，每天泡在网吧中，不是聊天就是"反恐"、"传奇"，他们对 TV GAME 没有丝毫兴趣；2类是像我一样的纯 TV GAME 玩家，从不上网；3类则是边缘玩家，既上网又玩游戏机，所以，《电软》的读者无外乎后两种类型玩家，而对于电脑网络的那一方面，国内关于这类书刊多如牛毛，根本就无需你们来旁敲侧击，我发现最近几期《电软》介绍网络化方面多了起来，诚然，介绍诸如《最终幻想Ⅺ》与《梦幻之星 ONCINE》也无可厚非，但是，花些篇幅向某些边缘玩家解释"怎么利用 DC 来上网聊天"或是"某某主机游戏的模拟器"就没有必要了吧！

《电软》创刊至今已八年多了，一直是国内 TV GAME 专业刊物的一支独秀，之所以到今天拥有这么多的忠实读者，就是因为你们在杂七杂八的游戏书刊中出淤泥而不染，在现在这个变革时期，后又有《XXX》的强势追击，真希望你们永远是我们所有玩家心目中的 NO.1。

——湖南　徐翊

1、徐读者说得在理，我们会以《电软》为重，全力以赴，我们应该做到但一直没有做到的，在这次相信都会给你一个满意的答复；2、出版时间问题其实也一直困扰着编辑们，自己辛苦制作的杂志结果延期上市，这滋味可不好下咽啊～不过，目前问题正在顺调解决中，以后会正点上市，速度与内容上更会带给大家更强烈的冲击；3、网络游戏方面，目前抄得如火如荼，一方面前有成功典范"PSO"，后有 RPG 王者"FF Ⅺ"，而且今后 PS2 与 XB 都将在网络上押重宝，其中更有值得我们关注与了解的游戏动向，真是想不趟这滩混水都难啊～

我是一个女玩家

我是个 girl，从小喜欢玩电玩，如今也十几年了，称得上是个地地道道的 girl player 了。看看周围的女同胞们，还是只有叹口气，还是依旧对电玩不怎么来电，问曰玩电玩吗？答曰玩啊，卡带插的那种，别误会不是 GBA，是 FC 啦！有一种想倒地的感觉。

我去书店买《电软》，身边一小帅哥居然在我抢先他一步买走了《电软》，后来一句"这年头女孩也好打电玩啦？不可思议！"，我当时想一脚给他踹去。在此我要呼吁一下所有 girl 们，别再停留在上个世纪那原始时代了（好像有点夸张），该是放开胆打游戏的时代了，没见有那么多好游戏吗？"樱大战 4"不吸引人吗？"网球 2K2"不好玩吗？当然也有很多我还没亲手操刀过的，不过在这里任何人都可以找到自己满意的 GAME，SO 举起手来一起活动一下吧，保证心情会很不错！

联系地址：重庆社会工作职业学院 72 号信箱
邮编：400055

——重庆　孙林

风林：里背说得没错，有些读者也许只买《电软》，默默的关注却很少写信，我今天第一次写信，不求刊登，但愿能回复。我觉得本刊存在以下问题：

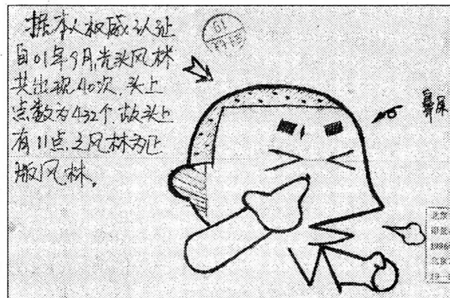
1、编辑不听话，把读者提的一些意见很少放在眼里。（不知放在心里没有）像物色几个女编，整顿一下广告，好像没什么起色………

2、现在有些游戏杂志，在花中射弹、含沙射影的攻击《电软》的广告政策，不知道《电软》洞察到没有，希望电软不要做昔日的任天堂，《电软》装书量虽大，但也不是其防线无懈可击，要小心背后索尼，生于忧患，死于安乐。

3、本人一次把 GBA《纹章》打穿后，进入挑战模式，忽听见 GBA 一声怪响后，马上关机再开，发现进度、模式什么都没有了，好像一盘新卡，而且好像从此以后主机有嗡嗡之声，我 GBA 才入手一个月，请问是主机毛病还是卡带问题？

——湖南　敖力

1、编辑部正在招人，不知道有没有 MM 对编辑职位有兴趣的，优先考虑哟（笑）；2、谢谢提醒，同行业间竞争激烈，一些刊物难免"损人利己"一番，一笑置之即可。从《电软》来讲，目前面临的多方面的挑战，压力也不小，但什么困难是我们没遇到过的呢？有句俗话，风雨过后见什么来着？？3、你这问题多出在卡带上，组装卡带的记录还是不稳定啊～



特别小预报：下期闯家将奉献众多特辑，除了"GLAY 演唱会·MUMU 偷拍记"外，预计还将奉献多部最新游戏的体验报告；内容将有"东游记～记东游展"（暂定）、"铁骑士"（暂定）等，必将精彩纷呈，另外，闯家大型调整活动启动中……一切谜底见下期！

《电软》又招人啦，别错过机会！

Let's go, Pikmin!

《电软》通缉令

《电软》即将百期达成，从新的一期开始，《电软》将以更新的面貌展现在读者面前。除了保持杂志固有的风格、特色外，我们也将在自己弱项上进行强化，力求使杂志更加精彩，读者更加满意。因此，《电软》现招聘新人入伙，加入我们庞大的制作团队，成为《电软》的一分子。

●文字编辑

2名，男女不限。

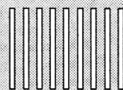
要求：热爱游戏事业，对电玩有较深了解。大学本科以上学历，略通日文，文笔好，有编辑工作经验者优先。

●攻略编辑

2名，男女不限。

要求：热爱游戏事业，擅长RPG、SLG或解谜游戏，有较强独立制作攻略的能力，对各类型游戏能够做到上手迅速，并按时完成。略通日文，文字表达清楚，有过相关攻略撰稿经验者优先。

达以上条件者，请将简历寄至“北京6129信箱　应聘收”或者发E－MAIL至“vgame@public.bta.net.cn”。



杂味·游戏味

■看了“铁甲飞龙 orta”画面，一个字：买！看了“忍者龙剑传”画面，二个字：又买！看了“红海”画面，三个字：还要买！

■一日一女友问我XBOX可不可以玩超级玛莉，我等相视数秒，暴笑着说：“当然可以！俄罗斯方块都没问题呀！！！”又暴笑中，友女莫名其妙。次日看到一新闻：俄罗斯方块登陆业界最强主机XBOX。暴毙。

■看到TECMO要出DOA排球，心想好样的，你说我靠卖MM身材不务正业是吧？我就大大方方地卖一回！敢作敢当！不愧为我最喜欢的厂商之一。难道要专业得像SNK、彩京一样完蛋大家才开心吗？朋友，现实点，有钱才有未来。沙滩排球不穿泳装穿棉袄呀？人长得漂亮也有罪？要把MM都做成“如花”、“八两金”状你们就会买是吧？！这种嗜好，前所未闻。

■当我看到电软用那么多篇幅陈列对电新的褒美之词时，我终于明白为何电软说“页数紧张”了，正好我们正上书籍编排课程，可作反面教材；

■当我看到只要是足球游戏在世界杯期间都可骗得满袋而归，而“白夜”、“武装女神”这样的游戏却只卖一两万份时，我终于明白日本人的价值观与我是多么的格格不入了，幸好没买PS2；

■当我看到彩京这个2D STG代言人被并购的消息时，我终于明白“专业”与“执着”是多么可耻的东西了，从此我正式走入“真·伪玩家”之列。

当我看到长虹要出主机时，我无语，稍有电玩常识的人也会无语……

——广西艺术学院装璜2000．昆

←昆君，方便上网吗，OK的话就请联系我

■重生篇：风木木 VS．严俊（一）

风林：距上次这样正式的聊天已经有段时间了。

严俊：上次接受木木君的访谈应该是年初的事了吧。时隔半年现在还记忆犹新呢。

风林：是啊，那次谈话收到很多读者的好评呢。不过当年雄心勃勃做“访谈录”的本人结果没能坚持续下去啊。这次再请阿俊出山也是想重拾当年的想法，或者是再试一把。

严俊：其实访谈绝对应该成为家的特色栏目。但电软这段时间一直在改版。因版面和木木君的精力等多方面因素而没有办下去，都是可以理解的。希望今后能办出火来，最好是达到拨打110的程度（笑）。

风林：尽管很多读者都来信表示愿意参与，但无奈联系方式实有不便，也对谈话的进行造成了难度。我也希望杂志的内容能够更加与读者的生活互动起来，不过这之中有很多问题需要解决……

严俊：的确，真正要实施肯定会碰到一些问题。要说起来，木木你是最吃力不讨好的了（同情）。毕竟读者不可能站在你的立场看问题，但你必须得站在读者的角度着想。建议去买个“为人民服务”的条幅挂在床头就有动力了（笑）。其实我身为特邀撰稿人也是一样。千方百计多体贴一点读者，刻薄一些自己。

风林：最近攻略写得很辛苦吧？好多游戏好像总是在快截稿的时刻接踵而至。

严俊：不愧是木木君啊，一语道破我的痛处。那正是我最为头痛的事情。毕竟第一时间把攻略奉献给大家是我的信条。迟到的攻略对大部分读者来说犹如鸡肋。同时也多少削减了当期杂志的竞争力。所以只要是时间有可能，再累也一定会拼的！

风林：每字每句都是阿俊的心血啊！换个话题，阿俊对很多读者提出的“电软需要自己的网站”怎么看？

严俊：网站的问题我也听说很久了。读者的心情我是也完全能理解的。如果要做网站的话，最大障碍应该就是人力。毕竟你们现在的工作量都是不堪重负了。另外一些意想不到的问题肯定会有。要做就要做最好，仓促上阵是出不了精品的。

风林：很多读者在言语中吐露出“希望有个聊天的地方”的想法，我觉得现在国内类似的游戏论坛已经发展得很多了，而建立网站的真正目的不应集中于此。网站并不是只有BBS。

严俊：的确是这样的。另外我认为日刊ファミ通就是电玩杂志网站的榜样。真正做到与读者互动，又最大限度的发挥了网络的优势扩大杂志的影响。与前辈相比我们要走的路还很长啊。

风林：不要忘记日本在信息与素材方面的来源之广泛，而我们目前能做到的仅仅是将日本的消息翻译过来而已，从这个层面上讲，想要创造出自己的特色绝非易事。

严俊：要知道制作并管理好一个优秀的网站，绝不比办好杂志容易多少啊。这方面的经验你们为零，必须从头做起。另外增加专门人员是不可避免的，租用服务器和域名等各方面也需要费用开支。对于这种无收益的投资，还真需要有点勇气。

风林：所以在这里也要请广大读者谅解，办网站的事情目前还不会有眉目。不过我想杂志方面的进化还是会有的，正像许多读者来信说的那样，我想我们会给读者一个满意的答复。

严俊：这方面我倒是很有信心的。现在每期杂志都能看到新意，毕竟有改变才会有发展。我坚信电软硬件方面完善的那天就是再度冲刺的时刻。

（未完待续）





■莱因之声

每月一考好辛苦

焦急的等读者的来信，小心地裁开信后心跳加速。每月一次，真是一种考验。

自从做"点心师"以后，每月一次读者回函综合评价，都像是一场考试。白纸黑字，数字比例，成绩不好，分数不佳，谁也糊弄不过去。想起上学时期末考试前，虚情假意地给老师送把扇子，分数自然有弹性。现在总帅是欲求无门，总不能贿赂全国人民吧！平常月份还好一点，尤其是这期推出MTV2，与以前被捧上天的MTV1有个比较，更叫总帅紧张得血压升高。担心评分太低，担心奖金……当然最担心的当然还是怕读者不欢迎，花冤枉钱。

有读者问总帅，你喜欢MTV1还是MTV2？让总帅怎么说呢？手心手背都是自己的肉，哪能还分厚薄。不过以近几天的心情论，总帅更倾向于MTV2。后来者居上嘛，再说奖金……。记得杭州灵隐寺有幅对联，其中下句就是："眼前佛面即如来"。或者如体育界流行的一句套话，再好的成绩已是过去。

第十二期《电新》请了一位女主持人小蓓，为什么是MM，而且是漂亮的MM，大家心知肚明。少数女权主义者，得罪了！她的资料也公布出来，今后她会每期和大家见面。希望大家能喜欢她，接受她。这期由小蓓主持了两个采访节目，一个是现场采访国内最著名的Cosplay明星，武汉的蔡青小姐，请她谈谈Cosplay的感想和经历。另一个节目是采访号称"中国第一格斗游戏高手"上海的赵华。我真佩服他，不是佩服他格斗如何高超，得过那么多格斗比赛的冠军，而是佩服他的勇气和自信。弄不好还不有雨点一般的板砖飞过来……实在有性命之忧。

从回函印象看，对MTV2评价还不错，总帅似乎可以安全通过一关。谢谢！

金版MTV将于10月20日发行，邮购的人真多！

《电新》主持人档案



○姓名：小蓓
○网名：蛇戒子
○年龄：秘密
○星座：双鱼座
○性格：活泼开朗，有一点点狡猾
○喜欢的食物：苹果
○讨厌的食物：红辣椒
○婚姻状况：单身贵族
○爱好：游戏（仅限生化危机跟silent hill系列）、电影、百老汇歌舞剧
○家庭成员：爸爸妈妈和两条叫小白小红的泰国斗鱼
○工作：IT业
○经常出没的场所：Mop，TGFC
○对自己的评价：善解人意，随和，有亲和力，就是记性不太好
○最想和大家说的话：想知道最新最快的游戏业界的新闻吗？想了解最新最好玩的游戏吗？小蓓会在这里第一时间传达给大家，请严重关注电玩新势力！

■客套话就免了，看过本次《电新》后有点想法，特来相告。

看过《MGS2·本质》的影像报告后，第一个念头就是想拥有一台PS2。

看过XBOX版《铁骑》之后又想将XBOX搬回家，没钱～～～哭～～～

而《SONIC大冒险2》之最速通关则让我看得目瞪口呆，一口"好劲道"泡面举在嘴边愣是没吃，直到看完之后才将早已风干的泡面又沾了沾汤后迅速解决。日本玩家强得一塌（？）糊涂！！我们相差得不止一个档次呀！！

松村？不对！是村松先生简直不是人。我玩俄罗斯方块"普通版"从未超过400层。嗯，考虑购入PS2了……

——食客　冯斌

■游戏名称大串联

《我的暑假》中的一天，一身《合金装备》的《外星战将》——莱因，为了寻找《皇帝的财宝》，乘坐着《疯狂出租车》来到了《绝体绝命都市》。莱因因为内急，不得已在《莎木》旁小了个便，不幸被《武装女神》给撞见！慌乱中逃进了《死亡之屋》，经过一番《死或生》的战斗逃了出来。来到《黄金太阳》照射下的《动物之森》，碰到一只《古惑狼》和一头威猛的《武装雄狮》，莱因赶忙骑着《铁甲飞龙》消灭了它们。穿过森林进入《恶魔城》深处，遇到守护宝物的BOSS——《鬼武者》！《决战》中，莱因召唤出了《幻想传说》中力量最强大的《VR战士》，使《铁拳》杀了BOSS，得到了一生的追求——《永恒之心》。

——河南驻马店　张豪

■随着高三的深入，我也不知道我还能这样完整地看完《电新》多久，但我知道，即使我没时间看，我也会照样买，积存到明年6月高考over，一并拿出来看，看出个"电新"的成长史来，也看出我的成长史来。

电新NO.11，给我的印象比NO.10好，尤其是MTV2，《王国之心》比以前的长，把宇多田的整首《光》都收录了，让我很开心。而且《幻想水浒传3》的音乐十分好，我并不赞同贵刊认为它的音乐与"幼稚"的画风配不上，相反我觉得很棒。人设有点像《罗德岛战记～英雄骑士传》，有点"罗德岛"的风格，又略带Enigma的音乐，让人陶醉。总体来说，真的比MTV1有过了。但《超时空要塞》为何不收录那首迷人的《爱，还记得吗？》呢？林明美的这首歌是最棒的。还有，为什么一直登一些衣着sexy的MM呢？为什么就不能登帅哥呢？许多女性想的游戏中都有着大批的帅哥呀！（不公平……）难道……因为他们……实在太帅了？呵呵～～

最后想说的是，我上回邮购了NO.2/3/5，看了"小编格斗小组赛"，原来莱因总帅那么棒呀，选的一位也是帅哥；《软光》的也不是省油的灯嘛！不过，我现在真的很崇拜莱因总帅，将来考上了好大学，也一定要恶补自己的格斗水平！（我拿手的只有《侍魂》系列和《VR》系列）。

——上海　陈文雯（女）

■这炉"点心"A盘——没的说，经典。至于B盘，个人认为还差点火候。这得怪总帅：把MTV.1做得太经典了！这也不能全怪总帅：谁叫MTV1这么经典了呢！

其实这些都是相对而言的，总体来说《电新》永远都是最棒、最炫、最强、最……的，因为每期的内容都是小编们开过"人大会议"后才决定的，能不最棒、最炫、最强、最……（又来了，本人口头禅）

此外，本人在这里要公布"点心"的第N＋3个用途：可作百米比赛的兴奋剂。效果惊人！以下为本题的证明过程。

9月6日，12:00<时间<1:00（PM），29℃，空腹的我正在书报亭外等待一个月才能吃到一次的"点心"，已是"半死状"，看表，晕～，距上课还有仅仅的10分钟，在此地步行至"黄校"（快黄了的学校）至少需20分钟，现已成"垂死状"……突然，我看见救星手拿刚到的"点心"走来。等价交换后，手拿点心的我HP大幅上升，Power Max，一路"暴走状"跑回学校，居然没迟到！后由我班"食神会"分析，这股莫名力量来源于——"点心"。

——沈阳　佟晓非

《流年》

爱上了一本带光盘的杂志，用一种游戏的语言。
PS2在云端，NGC眨了眨眼，XB眉一皱，头一点。
习惯了用游戏来消遣，用掉人一生的时间。
FC在旁边，GBA打个照面，五月的晴天，没了钱。
有生之年，狭路相逢，终不能幸免，手掌突然长出纠缠的老茧。
买机之前，动心以后，长不过一天。留不住，算不出，金钱。

——武汉　李鹏玮

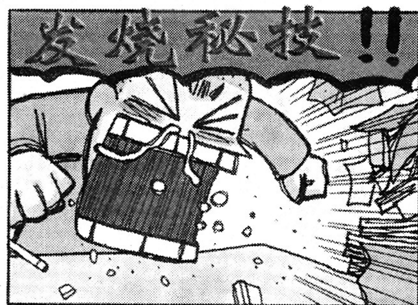
2002年10月新作发售情况表

中文译名	日文原名	类型	厂商	发售日
PLAYSTATION				
龙之世界战略版	ドラゴンドライブタクティクスブレイク	SLG	BANDAI	10月3日
廉价2000系列~机动武斗传G高达	SIMPLE2000シリーズ Vol.12机动武传Gガンダム THEバトル	FTG	BANDAI	10月10日
廉价2000系列~新机动战记高达W	SIMPLE2000シリーズ Vol.13新机动战记ガンダムW THEバトル	FTG	BANDAI	10月10日
携带伙伴	モバイルトモダチ	ETC	HAMSTER	10月17日
最终幻想	ファイナルファンタジー	RPG	SQUARE	10月31日
最终幻想2	ファイナルファンタジーⅡ	RPG	SQUARE	10月31日
最终幻想1+2珍藏版	ファイナルファンタジーⅠ・Ⅱプレミアムパッケージ	RPG	SQUARE	10月31日
PLAYSTATION 2				
棒球2002奋战宣言~完美职棒	BASEBALL2002バトルボールパーク宣言パーフェクトプレープロ野球	SPG	KONAMI	10月1日
爱心之吻	チュウリップ	ETC	VICTOR	10月3日
信长野望~岚世纪 with 豪华装	信长野望~岚世纪 with パワーアップキット	SLG	KOEI	10月3日
一级方程式赛车2002	フオーミュラワン2002	RAC	SCE	10月10日
18轮大卡车	18WHEELER(18ホイーラー)	RAC	SEGA	10月17日
沉默狙击手3	サイレントスコープ3	STG	KONAMI	10月17日
京滨急行~列车模拟驾驶	THE京浜急行~Train Simulator Real~	SLG	SCE	10月24日
探侦 神宫寺三郎 Innocent black	探侦 神宫寺三郎 Innocent Black	AVG	WORKJAM	10月24日
学园都市	学园都市ヴァラノワール	AVG	IDEA FACTORY	10月24日
学园都市限定版	学园都市ヴァラノワール限定版	AVG	IDEA FACTORY	10月24日
世嘉巴斯钓赛	ゲットバスバトル	SPG	SEGA	10月24日
宇宙渔夫	スペースフィッシャーメン	ACT	SCE	10月24日
太鼓达人	太鼓の达人タタコンでドドンがドン	ETC	NAMCO	10月24日
温泉在线游戏大集合	オンラインゲームズ大ぐるぐる温泉	ETC	SEGA	10月31日
奥特曼 战斗进化版2	ウルトラマンファイティングエボリューション2	ACT	BANPRESTO	10月
NINTENDO GAMECUBE				
棒球2002奋战宣言~完美职棒	BASEBALL2002バトルボールパーク宣言パーフェクトプレープロ野球	SPG	KONAMI	10月1日
Pool Edge	プールエッジ	SLG	MEDIA KIET	10月25日
永恒黑暗	エターナルダークネス招かれた13人	ACT	NINTENDO	10月
GAMEBOY ADVANCE				
南海传奇	南の海のオデッセイ	不明	GLOBAL	10月3日
好朋友幼稚园	なかよし幼稚园~すこやか园儿育成ゲーム~	SLG	TDK CORE	10月10日
J联盟足球胜利十一人GBA2002	Jリーグウイニングイレブンアドバンス2002	SPG	KONAMI	10月10日
口袋梦幻	コロッケ!梦のバンカーサバイバル	ETC	KONAMI	10月17日
沉默狙击手	サイレントスコープ	STG	KONAMI	10月17日
勇敢的炸弹人	ボンバーマンジェッターズ 传说のボンバーマン	ACT	HUDSON	10月24日
幻想传说之奇异迷宫2	ベストプレープロ野球	SPG	KONAMI	10月25日
欢乐职棒	モンスターファームアドバンス2	SLG	TECMO	10月25日
怪物农场advance2	テイルズオブザワールドなりきりダンジョン2	RPG	NAMCO	10月25日
卡片聚会	カードパーティ	ETC	MEDIA KIET	10月25日
丝与绵	シルクとコットン	ETC	MIG	10月
星之卡比GBA	星のカービイGBA	ACT	NINTENDO	10月
GAMEBOY				
机器猫智力问答2	ドラえんのクイズボーイ2	ETC	EPOCH	10月
DREAMCAST				
正邪幻想史AD(复刻版)	ブラックマトリクスAD(ドリコレ)	AVG	FOG	10月24日
完美回忆(复刻版)	メモリーズ オフ コンプリート(ドリコレ)	SLG	NEC	10月31日
XBOX				
骑师之路	ジヨッキズ ロード	SLG	MICROSOFT	10月10日
疯狂解谜方块	エッグマニアつかんで!まわして!どっすんぱず~る!!	ETC	KEMCO	10月

注:以上发售表的统计时间为9月15日,表中游戏的发售日有变动的可能性。 编译/宇部

在玩的过程中，发现一些小秘密，密码也好，技巧也罢，甚至是游戏中令人瞠目的BUG，这些特殊的游戏乐趣统统汇聚！

秘技天地



当大家拿到这期杂志的时候，风林已经摩拳擦掌准备玩"星际火狐～恐龙星球"了，感觉这段时间真是过得很充实，好游戏多得眼花。不过比较郁闷的就是 WE6 的水平有减无增，思路过于死板，缺乏丰富的战术配合，导致败绩连连。单靠维埃里的强顶硬冲已经不能对同事们构成威胁了……

——秘技天地的服务生 风林

GB 口袋妖怪·水晶

游戏推荐度：9　秘技实用度：——

●无限次得到升级道具

在抓暴利龙王的湖西边有一小屋，通往小屋的路是被几棵树挡住的，在离左上方那条笔直的死路尽头有1个身位的地方，调查就会发现升级道具，并且有无限次取得！

——四川　石强

GBA KOF EX

游戏推荐度：3　秘技实用度：——

●有趣的 BUG

条件 1：最好在练习模式（通常模式下也可）。

条件 2：在电脑对手（PRACTICE）选 ATTACK－on3 发动防护系统爆能量后身体为黄光。

条件 3：发必杀技尽量使你们同时击中对方

结果：大多数角色会停在空中或地上摆 POSE——静止保持出招姿态不动，最好看的算克拉克，他发完空投那招后整个人浮空不停地翻筋斗，罗伯特则是跳摇摆。

注：此技成功后，我最多只能招一次 ST，然后就按键无效，如对手击打你则会复原。

——四川　石强

GB 网球

游戏推荐度：8　秘技实用度：——

●吹黑哨的马里奥

当轮到我方发球时，尽量把球抛的很高，然后挥空球拍一下（右＋低球键或左＋低球键），当球没被打中而落回到原地时马里奥会判我方得分！

注意：球拍不能挥得太早！否则失败。

——四川　石强

GBA 马里奥赛车 A

游戏推荐度：10　秘技实用度：——

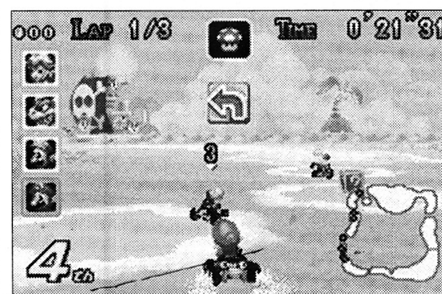
●射出蕉皮

吃了蕉皮以后，按住 R 键不放，蕉皮会跟在车后"拖"着走，可防范后部撞来的东西，这点大家都知道。接下来才精彩，在"拖"住蕉皮的情况下，按住上键紧紧的，再松开 R 键，蕉皮将直线射出，不是落在后方、是射在前方几米外，让哪个傻瓜来踩吧！

●把龟壳像蕉皮一样留下

和蕉皮一样，吃了"单个红龟壳"以后，按紧 R 键红龟壳会"拖"在后方。当前面无人的时候，是不是有些得物无用呢？教大家一个好办法，在"拖"红龟壳之时，和蕉皮相反——紧按住下键，再松开 R 键，这时红龟壳就会像蕉皮一样，留下在原地罗！再有哪个傻瓜在这时超过龟壳的话，让龟壳跟踪他吧！

——广东湛江　林荣侃



PS 洛克人 X5

游戏推荐度：8　秘技实用度：——

●洛克人隐蔽关卡选取法

进入游戏后按"START"键，进入菜单选设定栏。把"O"换为"R2"，把"×"换为"R1"。然后退出菜单，通过起始关。（注：设定后"R1"为跳，"R1"为滑。）通过起始关后，按"R1"结束所有通话。在通话完后，再按一下就会出现另一个菜单选第二个选择，再选第一个。然后结束对话和介绍，待通话完后再重复一次，隐蔽关卡就出现了！不过隐蔽关卡出来后，大家就不能选择"E"作战了。

——云南　王顺涛

GBA GTA

游戏推荐度：7　秘技实用度：——

●特殊的比赛

在金赛道第一名爆机后，会出现卡丁车占 F1 的赛车。选择卡丁车比赛，在第一圈没完时，按暂停后选择退出，并回到正常模式的比赛，就可用普通赛车与卡丁车比赛了。F1 的情况也大致相同，就是需要取得第一名后，在出现比赛用时的画面 NO，并回到正常模式，就可用普通车与 F1 比了。

●最强密码

KG－Q　Y9DQ　PT－4　BKBM

题外话：我的 GTA 是密码记录的版本，所以我写了一个金赛道第一名爆机后的密码。希望可以帮助一些也是密码记录，但却无力爆机的战友们！

——像云一样自由的 WING

GBA 恶魔城～白夜的协奏曲

游戏推荐度：8　秘技实用度：——

●快速抽鞭法

利用前冲、后冲（R、L 键）的攻击硬直取消。抽鞭后立即后冲抵消，此时便可立即抽鞭并立即前冲，如此反复成就快鞭大法。要注意点 R、L 键时要轻、快，使杰斯特一小退一小进，基本稳定在一个小范围内有规律快鞭。此法对付移动慢、HP 高的敌人非常 power。

●超级三段跳

得到"狮鹫之翼"后，按跳到最高处（起跳时应站立，不能提前跳），再按 A 进行普通二段跳，此时又可按大跳一次（以后重复不能）。

——济南　曲龙飞

GBA 黄金太阳 1&2

游戏推荐度：8　秘技实用度：——

●记录复制大法

由于这个系列具有 GBA 休眠功能，我们利用此功能施展"游戏存档移花接木"，将记录从一卡转另一卡，方法如下：

1、把存有宝贵记录的卡在 GBA 中运行；
2、将 GBA 转入休眠模式；
3、拔卡；
4、插入并运行另一盘卡（插入后同时按 L＋R 键）；
5、你会惊奇地发现游戏运行一切正常，SAVE，搞定！

理论上此法适应所有具有休眠功能的游戏。

——浙江　狄大卫＆朱小鹏

PS2/GC 恐龙猎人 3

游戏推荐度：8　秘技实用度：——

●超级密码一期奉献

选关：进入密码输入选项，点入 Enter Cheat，随后输入"SELLOUT"，即可在读取记录前选择全部 14 个关卡。

无敌：输入"EMERPUS"，即可在游戏中处于无敌状态，体力不减。但要注意，如果从悬崖落下还是会死亡的。

消失：输入"SLLEWGH"。

全武器：输入"TEXAS"。注意，每关可使用的武器不同，所以仅限当关中可使用的武器。

无限弹药：输入"MADMAN"。

——被恐龙猎的人　风林

PS2 机动战士高达战记

游戏推荐度:8 | 秘技实用度:——

●联邦军全 MS 入手方法

[RX－75](钢坦克):基础配置机体。

[RX－77－2](钢加农二型):完成联邦军 MISSION 3。

[RX－78－2](高达二型):完成联邦军前 10 个任务。

[RX－78－6](高达强化出力试验六型):联邦军 MISSION 10 及 MISSION 11 取得 S 级判定,总和 S 级判定多于 6 个,使用 [RX－78－2] 出击 4 次以上,军衔在大佐以上。

[RX－78GP01](高达试作一号机):联邦军任务全部取得 B 级以上判定,军衔在中佐以上。

[RX－78NT－1](阿莱克斯):联邦军 MISSION 13 取得 S 级判定,综合 S 级判定多于 7 个,军衔在中佐以上。

[RX－79BD－1](吉姆·蓝色宿命):联邦军任务全部取得 B 级以上判定,军衔在中佐以上。

[RX－79(G)](陆战用高达):联邦军 MISSION 5 取得 A 级以上判定。

[RX－79(G) Ez－8](陆战用高达强化型):队长机使用 [RX－79(G)] 出击 4 次以上,并均取得 A 级以上判定。

[RGM－79](吉姆):基础配置机体。

[RGM－79D](寒冷地带用吉姆):联邦军任务 C 级判定达到一定数量。

[RGM－79(G)](陆战用吉姆):完成联邦军 MISSION 2。

[RGM－79SP](吉姆狙击改良特装二型):完成联邦军 MISSION 7。

●吉翁军全 MS 入手方法

[MS－05B](扎古一型):基本配置机体:

[MS－06J](陆战用扎古二型):基本配置机体。

[MS－06FZ](陆战用扎古二强化型):完成吉翁军 MISSION 4。

[MS－06FS](卡鲁玛·扎比专用扎古二 FS 型):完成吉翁军 MISSION 10,[MS－06J] 出击 3 次以上,军衔在少佐以上。

[MS－06S](夏亚·阿兹纳布专用扎古二 S 型):完成吉翁军 MISSION 10。

[MS－07B](老虎):完成吉翁军 MISSION 2。

[MS－07B－3](老虎改良特装型):军衔在大尉以上。

[MS－08TX(EXAM)](火焰魔神改良特装型):吉翁军全部任务均取得 B 吉判定以上。

[MS－09](大魔):完成吉翁军 MISSION 4。

[MS－09F](热带用大魔):完成吉翁军 MISSION 10。

[MS－14G](陆战用勇士):完成吉翁军 MISSION 10。

[MS－18E](京宝燚):吉翁军全部任务均取得 S 级判定。

[MSM－03](魔蟹):完成吉翁军 MISSION 2。

[MSM－03C](高性能魔蟹):完成吉翁军 MISSION 2。

[MSM－04](阿盖):吉翁军 MISSION 4 取得 A 级以上判定。

[MSM－07](强蟹):完成吉翁军 MISSION 9。

[MSM－07S](夏亚·阿兹纳布专用强蟹 S 型):使用 [MS－06S] 出击 3 次以上,军衔在大佐以上。

[MSM－07E](强蟹改良型):完成吉翁军 MISSION 10。

[MSM－10](佐克):吉翁军 MISSION 10 取得 A 级以上判定。

[YMS－16M](扎美尔):吉翁军 MISSION 14 取得 A 级以上判定,军衔在少佐以上。

——北京　星川明人

GBA MR DRILLER ACE

游戏推荐度:10 | 秘技实用度:——

●隐藏角色"ウサギ"

只要将 **ミッションドリラ** 模式的 南极 版面通过,便可以选用隐藏角色"**ウサギ**,该角色可一下同时消去 3 列方块,颇强力。



●培育模式的秘密

在培育模式中培育出第 150 号"**パクススム**"以后,只要连续喂给它"光**のミュ　スト　ン**",便可以培育出第 151——161 号的隐藏宠物,有风之克罗诺亚、三岛平八等等,都是 NAMCO 的当家角色。



——？？？

PS2 荣誉勋章·前线

游戏推荐度:8 | 秘技实用度:——

●更强的密码

ENTREZVOUS 键入后,再键入 PORTECLEFS,然后进入 secret code! 就可以启动所有的秘密模式了! 爽吧? 可惜最后的三个隐藏关只有子弹反弹有效……

——？？？

GBA Rocket Power Dream Scheme

游戏推荐度:—— | 秘技实用度:——

●选关密码

2——4GWD!KL1　3——MFKGTB!R
4——2V74BFDG　5——YRCBK!67
6——?FXX6BLJ　7——2L!DZHS8
8——HRB4KB4K　9——V11RXB12
10——KSTKHRSN　11——3SMWGP4F
12——R3!DRDPR　13——6MWC56DT
14——2?LG2T7B　15——5HWR15DB
16——WP3P93GJ　17——74!DKZRG
18——!L7KWZLW　19——4JYT56B3

(K7WR!KDL)是过完全关自选。

——辽宁沈阳　兰鹏

GBA MR DRILLER ACE

游戏推荐度:10 | 秘技实用度:——

●选关密码

2——4－TMD　3——41TMX
4——4ZTMD　5——4ZTMJ
6——4Z－MJ　7——LZ－CZ

(LZ－C9)是过完全关自选。

——辽宁沈阳　兰鹏

GB 牧场物语 3

游戏推荐度:6 | 秘技实用度:——

●木头的用途

砍树墩会得到木头,木头的用途可能很多人并不知道,把木头扔在耕过的地上,会将耕过的土地变成没耕过,这在布置耕地形状上是很有用处的,另外,耕地时会得到钱,所以……可用此法赚钱(只要你愿意);将木头扔在挖过的水渠上,可以使挖过的水渠变成没挖过的土地,用此法可在农田中围一个水池,或在水池中种水稻。

●用不完的水壶

用水壶浇水时,水壶中的水会用完,这时需跑到河边打水,很烦,其实只要按住 A 蓄力,水壶又可以浇水了(李洪志:我能用法轮大法将空壶产生水)。

●提高牧草生长速度

牧草是不需要浇水就可以生长的,但如果你在撒种前在土地上浇水(以后不必浇),那么牧草的收割期会比没浇水提前一天。小麦应该同样适用(猜的)。

●游戏中的 BUG

选男主角时,可以让女主角去做喂动物或捡鸡蛋等工作,男主角需去检查,以便把漏下的工作补上,这时如果从牧场的后门进入,则女主角必定只会做一半的工作,因为女主角报告工作是在第一个房间。

——东北人在江南

GBA 黄金太阳(美版)

游戏推荐度:7 | 秘技实用度:——

●赚钱大法

在 IMIL(就是 MIA 所在的镇)中第一个屋内可以找到 EMPTY BOTTLE;在完成 MERCURY LIGHTHOUSE 的攻略后,就可以用这个瓶子在 MERCURY LIGHTHOUSE 的门口流水处装满水。拿去 IMIL 卖,1500 一次;由于两地只有不到十秒的路程,所以用此方法来回多跑几趟,就很容易发家致富了。

——北京　红心之王





四狂神传说

责编:HALO 主角男

文:鱼骨头

GBA | 厂商:TAITO | 发售:2002 年 4 月 25 日 | 类型:RPG

■パ-セライトの街

イジュ刚一起床,就叫(推)醒了ト-ム,因为他和ト-ム今天要参加ハンタ-的考试。

刚一出门,ト-ム说他要先去找町长,一会儿会和イジュ在城里汇合。和下面的老爷爷说完话就可以自由移动了。若此时回家,会在ト-ム的床旁发现一只史莱姆,原来它是炼金术师,并且教给イジュ一样炼金合成的方法。以后他还会以其他的样子出现,每找到他一次,都会教给イジュ一样炼金合成的方法,多注意观察。

街中的草、罐子之类的东西都是能砍的,而且还有可能获得物品和金钱。搜刮干净之后就可以从西面来到パ-セライトの城。

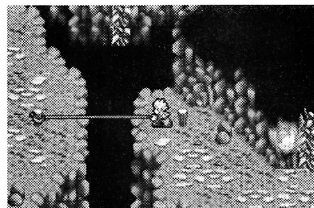
■パ-セライトの城

刚一进城,ト-ム还是比イジュ先到了,之后ト-ム加入队伍。和考官对话,就可以接受ハンタ-试炼的考题了。内容是到城左下的ルキ-の洞窟读石棺上的文字,然后汇报回来。这时可以改变姓名(イジュ是默认的)和衣服的颜色(为什么眼睛也会变颜色,难道是有色的隐形眼镜?汗~~),并且给イジュ一本图鉴。

■ルキ-の洞窟

洞窟中有一些小谜题,都比较简单,比如消灭屋子中所有的敌人、举起罐子压住机关之类的。最后在一个宝箱中发现せキひのかけら。然后来到洞窟中的石碑处,使用せキひのかけら读解石碑。

进入后面的门,首先推砖块进入被砖块包围的入口,后面的房间用木桶和罐子压住机关能打开一扇门,里面有宝箱。走下面的入口,到木桩子前ト-ム会提示更换角色(L键),ト-ム可以扔出绳子,利用木桩到达对面一路前进,来到一条死路,砍开草丛发现一个地洞,不要犹豫,跳下去。



到洞窟的最深处终于发现了石棺,石棺里竟然是一只怪兽,干掉它。之后红颜色的字一定要记住,因为一会国王要考这个,然后才能得到认证。

■パ-セライトの城

回到パ-セライトの城马上就会被带去见国王,果然要通过国王的最终认证,依次按"太古の都、さめる时、あらわれん"的顺序选就可以得到国王认证的ハンタ-资格了。然后ト-ム会提议去グルベリック的古の洞窟探险。

■通往王国的道路

从パ-セライトの街下面出去,路上的机关非常简单。不幸的是快到グルベリック的时候,发现路被蜘蛛网拦住了,果然在附近发现了一个蜘蛛洞。进去后发现竟然是一只大蜘蛛,杀死它挡路的蜘蛛网就消失了,这样就可以去グルベリック了。

■グルベリックの街-カネアマ-ル家

在学校中能找到炼金术师。一直往后走,冒险者的大本营就设立在这里,这里出现了好多新的设施。不一会ト-ム说要去找人,然后就暂时离开了。这时去ト-ム爷爷的家能看到ト-ム和爷爷正在吵架。ト-ム一会儿就会回到队伍,然后去西面的古の洞窟,这里右下角的人是炼金术师。但是智力暂时还不能进去,只有先回街道。刚回来就发现街中发生了偷窃的事件,イジュ决定帮那个女子追回东西,而ト-ム先送那女子去了旅馆。

イジュ一直追着那个窃贼跑,追到海贼船前那个窃贼竟然消失了,回旅馆找到ト-ム和那个女子,这时会有人来一起商量进入海贼船的办法,因为被盗的东西非常重要。这种事当然还是交给有ハンタ-资格的イジュ和ト-ム去做就可以了。一番交涉之后ト-ム想要钱的念头取消了,因为丢的是月のふうもん石和黄色のかいどく石……



2人成功上了海贼船,但是在船上不能被发现,不然会强行下船。从右边下去,听船长说其中一样现在在镇长手里,而且正准备拍卖。一直往前走,最终找到了黄色のかいどく石。回到旅馆,得知进入拍卖会就必须先得到会员卷。正当大家觉得无助的时候,在酒场碰见了美丽的舞女マリン和镇长的儿子。那个傻小子看上了マリン,要イジュ和ト-ム帮他去买东西送给マリン。

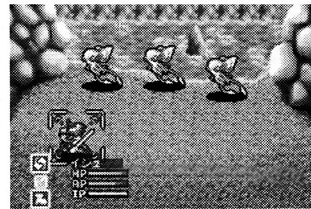
回到パ-セライトの街找到最初和イジュ说话的老爷爷花 50G 买下一朵花。回去后还要帮那个傻小子送过去,最过分的是还要帮他送情书,ト-ム实在忍无可忍暂时离开了。上楼向マリン说明了原由,不一会会员证就被骗了过来。カネアマ-ル家(カネアマ-ル很自恋,看外面的塑像……参加拍卖之前,ルビウス会赶来给イジュ 500G,最后终于把月のふうもん石买了回来。这时古の洞窟可以进入了。



出来后,ルビウス要イジュ送她去カルナック的导きの塔,イジュ爽快的答应了。不过要去カルナック必须要通过メラの火山。

■メラの火山

一路向上走,路比较单一。走到山顶发生了山崩,一块巨石挡住了回去的路,而前面的桥也断了。四处转转,发现草丛后面有一个地洞,跳下去。此处只有一个难点,就是有一个房间的门要打倒所有怪物才能打开,而且路只能走一次,先向左走,然后岔口向右,最后绕回来就可以了。走到最后,看到了这里的 3 个敌人,打倒它们后,从后面的山洞出去就能到桥对面了。



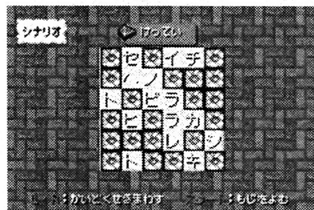
■カルナックル

从村子出来,ルビウス会晕倒,这时一个女孩子出现将她带到自己家,谈话中得知女孩子叫アイラ,而且双目失明(好可怜啊)。

回到カルナックル,竟然怪物抓走村子里的好多女人了。从右上出去打倒怪物,但怪物的目的却是想让アイラ的眼睛恢复,但最后还是死了。最后救出来的人中竟然有イジュ和ト-ム的青梅竹马ラミ,此时ラミ加入队伍。

■导きの塔

ラミ会点火,可以打开机关,而所有的石碑都



要ルビウス才能读懂。一路来到塔顶的圣地，在黄色的龙前使用月のふうもん石和黄色のかいどく石，调整成人图的样子使用。站在中间，会发生剧情，之后ィジュ被闪电击倒。

■パ－セライトの街

ィジュ醒来时发现在自己的床上，而ト－ム也在身边，原来ト－ム也去了カルナックル。这时ルビウス也说出了她的身份并解释说她是ナザレ村的巫女，ィジュ中的是诅咒。现在只好到ルヒエの雪山中的ナザレ村找长老求得解除的方法。

■ルヒエの雪山

这里的宝箱、罐子之类的东西都是被雪冻住的，要先用ラミ烧一下才可以。就在快到ナザレ村的时候，ルビウス突然被一只大鸟抓走，首先爬到山顶救回ルビウス，而且要和那只大鸟打，用火打很快就胜利了。之后一路向西就到了ナザレの村。

■ナザレの村

一直向上见到了长老，问其关于诅咒的事，长老回答ィジュ会死，这里远古的神的诅咒，惟有到圣地才能解除诅咒。

这个时候，突然有人通知长老グルベリック出事了，遭到了袭击，因为ト－ム的家族在这里，所以众人马上决定返回グルベリック。

■古井户

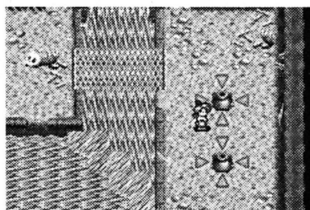
由于道路被封锁，所以只好从古井户潜入。小心会被急流冲走，一定要先打开水闸，使水流平缓，这样才有新的路走。不久，在水路的一个门里打倒怪物救出一个被怪物袭击的人，并且在这里又打开另一个水闸。

■ジダの集落

ジダの集落也在下水道中，守门的人认出了刚才救的人是バウ，这样就可以进入ジダの集落了。这里的长老似乎不喜欢人类，叫ィジュ等人马上离开集落，但还是让他们住了一天。バウ决定加入队伍，带ィジュ等人到达グルベリック。

■下水道

利用バウ可以捶开木桶、碎墙、骷髅头等，并且会指明走错的道路。这里只有一处机关比较难，分别把2个罐子放到箭头的中间门就开了。最后杀死住在这个井口的怪物回到グルベリック。



■グルベリックの街

很不巧，刚一回来就被发现，并且送进了监狱，但守门カイン却把众人放了出去，得知道具屋旁有密道。カイン希望ィジュ等人能送他回故乡オ－デンス。ト－ム看望爷爷后，便和众人准备从密道出城了。正要走时，バウ觉得累了，想先留在这里，所以暂时离开了队伍。

■草原の道

这里被一些树挡住了去路，询问边上的人得知附近有树精作怪。沿着他指的小路向下走，找到树精，杀死它后所有的小树都消失了，这样就可以通过这里到达オ－デンス。

■オ－デンスの村

到村长的屋子里，村长竟然就是——村长就是カイン的母亲，她一见到カイン就开始责备他，说他不应该回来，这使ト－ム非常的气愤，叫ィジュ马上离开这里。出来后又看见了カイン，和他对话，然后找屋子左边的人询问情况，然后再问问村长关于太古的遗迹的事情，这时有人报告グラッセ的军队来搜查出逃的カイン，无奈的村长只得拜托大家带カイン躲到附近的塔里。村长家左边的储藏室罐子里找到了钥匙，再和村长对话，钥匙会被刚才报信的人抢走，追上他来到ドハインの石の塔。

■ドハインの石の塔

众人来到这里的时候，钥匙已经落到了グラッセ军的手中，刚才抢走钥匙的人也死了。一路追着グラッセ军走的路线走，从左边门进去，用四快石头压住四个机关后，所有红色的石像都复活了。然后从右边进去，同样的机关，不过变成了五快，之后所有黄色的石像复活了。这回从中间的门进去，同样的机关使蓝色的石像复活(这里要先压住中间的机关)。最后从入口左边经过一路很简单的压机关方式的谜题。来到塔顶，发现这里全是グラッセ军的尸体。上前打开宝箱，与这里的守护兽战斗，胜利后得到绿色のかいどく石。

■オ－デンスの村

回到オ－デンスの村向村长报告情况，她把绿色のかいどく石送给ィジュ等人。当ィジュ问起船的情报时，村长说在ダロス应该能坐上船。出门又碰见了カイン，她母亲叫他马上去避难，グラッセ军很有可能再回到这里。

■风の荒野

从这里开始，敌人都明显变强了。注意地上的箭头，可以顺着箭头走，就像传送带一样。一直传送到守在这里等待进食的怪物处，杀死它，再走一段到达ダロス。

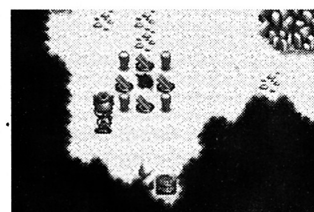
■ダロスの街

首先碰到了マリン，她也来到了这里。在村中打听，得知マリン现在在赌场，马上去找她，在2楼发现一个赌运极差的剑士ハイデッカ，这是マリン赶到认出了他。就在这时，士兵认出了ィジュ等人，没办法，只好跟着マリン跑到她家。一段剧情后就到了第二天，ィジュ等人和ハイデッカ准备动身回パ－セライト。

刚要出村，有人跑来求救，ィジュ等人决定先到ニモ－ナ矿山救人。

■ニモ－ナ矿山

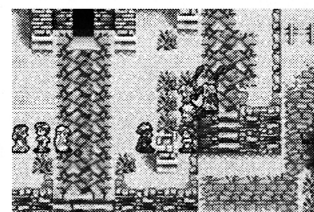
进去才发现路都被堵死了，只能找到炸弹炸开道路。出来向右进入另一个入口，这里大部分要靠矿车移动，扳手可以控制车的移动。在这里找到炸弹，然后交给梯子处的人，跟着他出来到下面房间炸开岩石。



进到矿井里，找到并救出所有矿工。这里的扳手要用ト－ム的绳子扳动，另外要找到燃料才能开动抽水机，燃料就在右面的房间。找到另一个炸弹，交给得到燃料处的人炸开道路。另一枚炸弹交给最后的老爷爷，炸开路就可以出来了。

■パ－セライトの城

救完所有的人，返回パ－セライトの城。没想到マリン也到了这里，正当ハイデッカ和マリン



谈情说爱的时候，其他人竟然跑去偷听，结果被发现了。找到国王，报告了情况，国王说国家的船只都投入到了战斗，要ィジュ等人自己去找船。

■グルベリックの街

到这里的港口，那个海贼船长竟然在这里，不过他的船没有燃料了，要到ニモ－ナ矿山帮他找燃料。

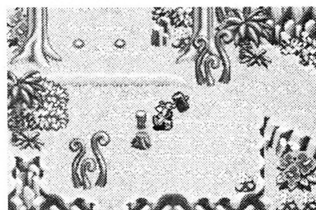
■ニモ－ナ矿山

有一处原来过不去的地方，现在带上门口的老爷爷就可以过去了，在最后的宝箱里找到了燃料。

■グルベリックの街

回到グルベリックの街的港口，把燃料交给海贼船长，就在快要离开的时候，バウ又回到了队伍。

■大树の山



ラミ在这里可以烧小树根，而ハイ可以钉下木桩。半道ハイデッカ感到有杀气，果然前面的大树是树精，从树精的地方向下走，穿过山林来到ナルビクの村。

■ナルビクの村

在上面的房间遇见了イジュ的父亲，他会给イジュ一块くものふうもん石，并且告诉大家关于エリストール大陆的事情。不过エリストール大陆已经沉没了，首先要在大树の山找到风のふうもん石。

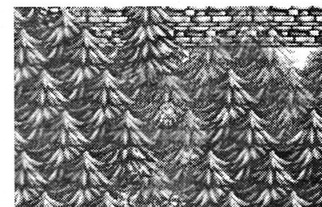
■大树の山

回到这里，在杀死树精的地方向左来到大门前，不过要晚上才能进入，大家等待机会一起冲了进去。通过这里来到了另一片森林，森林中有4个火台，使用ラミ点燃所有的火台，然后就可以在瀑布后面的神殿中取得风のふうもん石．

■国境の森

众人开始开辟新的道路，前往新大陆的グラッセ国边境的森林。在森林发现一个幽灵，跟着他不一会就发现一直在原地打转，只好先回码头。在码头得知森林中有坟墓，并且在房间里找到了圣水。

森林中向右走看见了神官，沿路找到坟墓，还好路线比较单一。最后发现幽灵进了坟墓。跟过去，在坟墓前使用圣水超度他，竟然出现了恶灵，杀死他离开这里。



刚才幽灵带的死路现在可以过去了，走不远就到了边境，这里有士兵把守，暂时无法通过，只好顺着关卡左边浅色的树来到ゴンダールの街。

■ゴンダールの街

这里的人怎么都是幽灵，而且还可以正常交易，真是厉害。休整一番就可以进入后面的墓地了。

■死者の地

这里开始的谜题无非让ラミ点燃烛台和バウ砸碎墙壁，后来要帮幽灵找东西并且找到钥匙。

来到城堡内部，2楼右面的房间找到へや的钥匙，使用钥匙打开中间的门，里面有个幽灵丢了项链，读日记发现线索。到1楼，楼梯中间的门已经打开了，一直走，通过庭院来到一个小房间，找到かがみのま的钥匙。回城堡内部，使用刚才得到的钥匙打开2楼左下的房间，里面全都是镜子，镜子里竟然有幽灵作怪。注意镜子后面有暗道，就在最初的镜子后面。进入后走到底会发现没路可走了，从最右面的地洞跳下去，砸破罐子得到盾牌。来到1楼左上的门前，这里的石像没有盾牌，把盾牌给它，然后就可以进入房间了，在里面找到ちかそうこ的钥匙。最后来到进城堡之前遇见的那个储藏室，在里面找到项链。回去把项链放到幽灵的床上，但这项链是假的，于是恶灵出现和众人战斗，胜利后神官出现拿出了真正的项链。众人了结了幽灵的心愿，她交出了白色のかいどく石，然后城堡和幽灵随着她消失了。

■国境の森



通过城堡遗址又回到了这里，首先除掉关卡的守卫，然后就可以自由通过这里了。继续往深处走，注意森林中有隐藏的道路，看大路断在哪里就走过去试试。最后进入地道，杀光所有的怪物出现一个罐子，压住机关上去来到グラッセ。

■グラッセ－グラッセ要塞

杀掉门卫就可以进グラッセ了，整备一番后直接杀人在グラッセ要塞。要塞的地图还不算太复杂，重要的道路会由电网隔断，找到电缆，让イジュ狂砍几刀把电线砍断，这样电网就失去威力了。打倒一些逃兵后会发现没有道路了，这时就要看グラッセ的逃兵是怎么走的了，只有他们最了解自己的要塞。当众人来到王座前时，看到不是什么国王，而是一具骷髅坐在王座上，推开王座得到王家的ゆびわ。



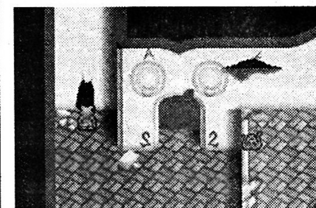
■エリストールの街

真不可思议，出了グラッセ要塞竟然直接来到了船上。既然エリストール大陆是沉没在海底，那么就对着海使用王家的ゆびわ，果然奇迹发生了，エリストール大陆终于又浮出了水面。现在眼前的エリストール的，剩下的只有废墟和エリストール迷宫。

■エリストール迷宫－时の穴～现代

エリストール迷宫大部分都是水，而バウ似乎很怕水。ルビウス在这里的任务就是读石碑上的文字打开后面的门，不一会众人来到一间有3个出口的大房间，右面的门进去能找到めいきゅう的钥匙，然后从中间高台上门进入，一直沿着大道往里走，来到全是狮子头像的房间，然后依次经过第2个、第3个、第4个狮子头像，战胜守在这里的大章鱼，到后面的房间得到蓝色のかいどく石。

在回去的路上，发现角落的墙壁很特殊，让バウ来威风一下，通过这里来到了时间的隧道，不管怎么说，先过去看看吧。



■巨大生物の体内～过去

众人来到了一个不知名的地方，似乎是被什么怪物吞了下去，怎么都觉得很不舒服，赶紧离开这里吧(那怪物吃东西怎么不嚼!)。别看这里太古生物，生体构造还比较麻烦，好不容易才找到正确的路逃了出来，但眼前却是另一番景色。

■ラングーンの街～过去

大家竟然来到了古代文明都市ラングーン。出村的路现在还不能通过，在右下角村长家与村长交涉，他说只要找回迷失在巨大生物体内的3只羊就放众人出村。来到2楼，然后下到巨大生物体内，在这里找到那3只羊，出来后就可以出村了，

■エリストールの街－エリストール迷宫－时の穴～过去

回到エリストール发现这里竟然焕然一新，简直就像是做梦一样。众人回到エリストール迷宫准备一探究竟。这里除了"装修"好了一点，水少了一点以外，没有什么太大的变化，不过到那只章鱼那里的路还是稍有变化。打败章鱼得到水のふうもん石，然后通过时の穴回到现代。现在所有的

石头都凑齐了，可以回导きの塔解除封印进入圣地了。



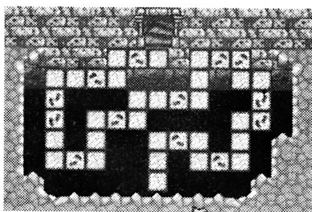
■グラッセ要塞

刚回来就听到グルベリック的居民被グラッセ军抓走了，而パーセライト正在攻打这里，马上赶到グラッセ要塞去救大家。

来到要塞的监狱，在最后的牢房见到了マリン，ハイデッカ想撞开牢房的大门救出她，但是大门太牢固了，只能找到钥匙再说。还没出监狱就碰见了带着钥匙的グラッセ士兵，但打败他后让他逃脱了。最后在士兵休息室又找到了他，杀死他得到牢房的钥匙。救出所有人出来后会自动把他们带到パーセライト避难，ハイデッカ也离开了队伍。

■ルグワの砂の塔

本来应该去导きの塔的，但门口的路被封上了，只有去ルグワの砂の塔开启导きの塔。首先青色的和金色的火焰比较好取得，然后通过一段隐行的路（踩地上的机关会显现一下），在后面取得白色的火焰。到塔的外侧的时候要让ルビウス读女神像的文字，按照提示依次读下一个，读到最后一个女神像时出现通往塔顶的道路。最后依照提示把火焰放在石台上，从左到右依次是白色的火焰、青色的火焰、金色的火焰，打倒守卫就可以进军导きの塔了。



■导きの塔

上到塔顶的路起初和上次稍有不同，后来就都一样了。众人又回到了熟悉的地方，也是ィジュ受到诅咒的地方。这回将所有石头摆放正确：

黄龙：つきふうもん石＋きいろのかいどく石
文字：セイチヘノトビラヒラカレシトキ
白龙：くもふうもん石＋しろいのかいどく石
文字：シロキダイチニフウジシモノ
蓝龙：うみふうもん石＋あおいのかいどく石
文字：アオキソコニフウジシモノ
绿龙：かぜふうもん石＋みどりのかいどく石
文字：ノコリシモノニスベテユダネル

正当大家要进入圣地的时候，ラグール赶到了。他的实力很强，先一步进入了圣地，众人只得先收拾他的手下。现在唯一对付他的方法就是到ナザレ去解放魔兽的半身，让ィジュ把它吸收。

■ルヒエの雪山－ナザレの村

到了雪山才发现道路被ラグール封锁了，惟有杀到ナザレの村了。

ナザレの村也被敌人占据了，进入长老的帐篷，一直向里走，到最后ルビウス解除了封印，使她的姐姐イルミス和魔兽的半身一同复活。

■导きの塔－圣地

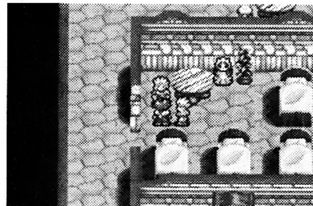
打倒魔兽的半身后回到导きの塔顶，通过传送点来到圣地石柱群，读完石柱上的文字，然后通过最上面的石柱进入另一个空间。

这里既没有机关，也没有太复杂的岔路，很简单就找到了ラグール。他简直弱的要死，消灭他后，最强的魔兽オーデイン终于出现了。这里是最后一战了，不要吝惜魔法和道具，结局正在等待着你们。

■所有炼金术师的地点：

1,パーセライトの街自家中トーム的床旁的怪物
2,グルベリックの街中学校最后面的孩子
3,古の洞窟大门版图右下脚的那个人
4,古井户左面的那只鸽子
5,カルナック左边趴在地上装死的人
6,ナザレの村左下角的小狗
7,ジダの集落某处的一只很不协调的鱼
8,カネアマール家拍卖会现场的那个人
9,トーム的爷爷家外面左边的鸽子
10,右下马棚最下面的马
11,ダロスの街马房左上房间的鸽子
12,大树の山宫殿门前高台上的狗
13,ゴンダールの街恢复原样以后,左下墓碑旁边的鸟
13,ラングーンの街右上角的怪物
14,エリストールの街(过去)武器店左边的房间里
15,エリストールの街(过去)旅店的书架
16,ルグワの砂の塔大门右上的楼梯上去，上方大房间左上角的宝箱
17,カルナックル雨季,村子右边的鱼

这里有个有趣的BUG，出现了2个トーム［如图］



刚到グルベリックの街，トーム说要去找爷爷，之后不要去他爷爷家找他，而先去古の洞窟，出来后同样回发生偷窃事件。トーム在这个时候会出现，并且送ルビウス去宿舍，之后在ィジュ去追小偷之前去宿舍会出现2个トーム！

东游记

全新日语情报攻略

VOL.2



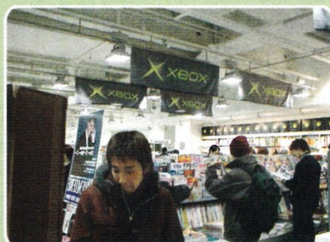


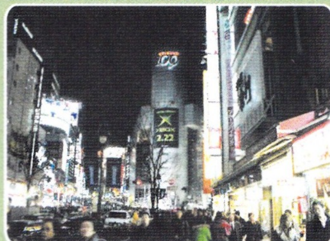
东瀛游僧 芥末



中华学生 林风

不知大家对这样的日语学习方式觉得如何？如果有什么更好的意见和建议就快来信告诉我们吧！本期仍旧是以日本生活中常见事物为主，下期我们将会以当月热门的东京游戏展为背景，结合大量精美图片，大家可以一边欣赏展会的精彩内容一边学习日文，内容极为充实，敬请期待。——林风







↑デビッドーベッカム就是"大卫 贝克汉姆"啦，用日语读英文真的很难听的说。フランクーミュラー：福兰克 米勒。スーツ・スタイル：Suit Style，流行套装的意思。あの社长のスーツを见てみたい：想看看那位社长的套装。この秋のスーツ完全ガイド：今秋的套装全引导。



←おゆずりください：（优先席）请让座



←うなぎ就是中文鳗鱼的意思。日本夏天很热，大家工作又很辛苦，所以为了补充体力，到了夏天以后就都爱吃鳗鱼饭。

↓这个应该谁都不会不知道吧……大名鼎鼎的生化。バイオハザード当然是BIOHAZARD。右上角的"生き残る"是活下去的意思。たとえ一人でも的意思就是哪怕是一个人，而最下面的未知なるウィルスの恐怖指的是未知病毒的恐怖。地下ハイテク研究所から壮绝な脱出が今，始まる指的是由地下研究所开始的壮绝逃出，现在开始。





↑のりかえ：乘换 在东京，如果想不倒车就到达目的地的话，除非自己开车去，因为东京实在是太大了，就像北京一样，早上上班挤半小时以上公交上班的，有几个不倒车？



←きっぷうりば：售票处。きっぷ：一般专指车票。うりば：发卖处。



↑垃圾箱系列：其实左边和中间的垃圾箱上的标志图贴反了，左边上面的字写的是：リサイクルBOX，即可回收品箱。ペット ボトル：塑料瓶。但是下面贴的却是玻璃瓶和铁罐的图，中间上面写的是もえないゴミ，即不可燃垃圾。ビンカン的意思是瓶罐，可下面贴的却是塑料瓶的图，日本人的英语实在是……最右边的上边的文字是もえるゴミ，即可燃垃圾、容器、杂志、袋类。



↑这个是在地铁里拍的"TITLE"这个杂志组织的"铁骑"试玩活动的广告，我好想玩"铁骑"啊！カプコン就是CAPOM的日文写法啦，これはもはや びを超えている：这已经超越了玩（的境界）。

机动战士高达战记

由今日起，你们将作为候补MS驾驶员在这里进行学习，我们将在最短的时间内教会你们如何驾驭你的MS、如何运用战术以及如何能够活着完成任务！完成学习后的你们将作为正规MS驾驶员补充到各个战区的第一线，到时你们能够依靠的只有机动战士的性能和你们即将在这里学到的东西！



白热化进阶驾驶课程

白热 1 操纵强化

在这一节课程开始之前，你们首先要记住的是——机动战士不是公仔！不要认为有手有脚会走路，再带上把枪就可以上战场了！真正的战场是瞬息万变的，一个合格的驾驶员不仅要有超于常人的反应、动态视力，还要有能够将MS像控制自己的四肢一般灵活地操控于股掌之间的技术！

前后左右的普通移动通常用于行进中，这种移动不会增加喷射器的热量以便在与敌机遭遇后有效地运用各种攻击、回避动作，但在战斗中仍然单调的运用普通移动是明显不够的，相比之下，前冲配合横移动则可更安全地接近敌机。在通常行进时也可以利用前冲来抢回浪费的宝贵时间，但是前冲时喷射器处于出力全开状态，这时会大量地增加喷射器热量值，极大地限制了遇敌后战术的可变性。

与前冲相同，左、右高速回避亦都会增加喷射器的热量值，此二种动作虽然持续时间短，但足以回避大部分敌机的攻击，并且喷射器的热量值增长较低，使得这二种动作在战斗时的回避动作中占据了主导地位。

喷射弹跳同样是需要熟练掌握的技巧，按照特性可以划分为：低高度喷射弹跳、持续喷射弹跳、空中二次或多次弹跳。其中使用最多的是低高度喷射弹跳，由于喷射器热量值增长度较低及弹跳后仍可冷却少量喷射器热量值，使得此种弹跳在与少量敌机战斗时的适用性大大提升。而持续喷射弹跳则基本用于正常行进中蹬上较高的地形或建筑物时使用，需要注意的是在攀登某些极高的建筑物时应尽量保持垂直喷射，当到达预计高度点时再进行下一步行动，否则机体的运动方向将改变为斜向运动，由此而产生的高度提升速度下降会使喷射器在达到预计高度点前便进入过热状态。空中二次、多次喷射弹跳属于[复合机动动作]类，与低高度喷射弹跳不同的是，它通常运用于与大量敌机进行的集团战斗中，往往因驾驶员使用习惯的差别而产生效果不同的攻击或回避机动动作。



白热 2 射击强化

机动战士的射击基本可分为普通射击；横移动射击；喷射弹跳射击以及特殊的投掷兵器。普通射击即前后直线移动射击或原地射击，前后直线移动射击多用于接近远距离敌机时的牵制射击，但在完全展开战斗后这种射击基本上不会有太大效果。原地射击……纯粹的自杀行为，当敌机轻易地躲避开后就会像攻击炮台一般准确无误地击中你的机动战士。

横移动射击，这是菜鸟在射击战中使用最频繁的射击技巧，表面看来可以一面躲避敌机的攻击一面可以攻击对手，实则也是一种单调且效果低微的射击方法，敌机只要与你相同或相反的方向进行轴移动就可以躲避开你的大部分攻击。根据目前的作战资料显示，即使是横移动时可使用的兵器中射程最远的［头部火神炮］，在横移动射击时有效的射程也在230米之内，敌机在这样的距离下只需要2秒便可以接近你们的机动战士。尽管有诸多不利因素，但此种攻击技巧如果与复合动作配合还是比较有效果的。



喷射弹跳射击，这是射击战中十分实用的技巧，通过MS在弹跳中灵活的机动性闪避开敌机的进攻，随即调整机体姿态以及对敌射击角度同时展开攻击，这一套攻击方式只需短短的2秒钟便可以完成，并且效果显著，但你们需要注意的是尽量避免在战斗中不断的重复使用，如果能够适量的配合横移动射击则能达到更佳的效果。

投掷兵器即手雷之类的投掷爆破型兵器，此种兵器的攻击范围较大，但因其投掷速度过慢，加之不能弹跳中使用，不便对此兵器抱有太大期望。

- 机种：PS2
- 厂商：BANDAI
- 类型：STG+ACT
- 发售日：2002.8.1
- 价格：6800日元（限定版9800日元）
- 记忆容量：363格
- 监督：后藤能孝
- 攻略执笔：星川明人
- 协力：外行“木木”

白热 3 格斗强化

格斗是与射击同样重要的攻击方式，与射击不同的是，格斗是属于相对危险的［埋身战］，也就是说运用格斗攻击时与敌机的距离是相当接近的，使得敌机各类兵器的命中精度均大幅度上升。

在通常情况下，由射击兵器更换为格斗兵器需要3秒左右，但在战斗中导致你们的MS被击坠的原因很有可能就是这很短的时间。安全地接近敌机并发挥格斗的优势，更换格斗兵器的时机是十分重要的。如果仅仅是单纯的接近敌机中更换，80%的几率会是自机受创。其实安全的更换格斗兵器的方法有很多，最简单的无非就是使用射击兵器先将敌机击倒或使敌机产生受创硬直，此时再更换格斗兵器并高速接近敌机展开格斗战；或者利用弹跳接近敌机，同时于空中更换格斗兵器，落地后展开攻击，此种方法需要注意的是在空中接近敌机时要利用不断调整机体姿态来避免被敌机击中。

在完全与敌机展开格斗战后可以使用的攻击方法亦是多样化的。例如攻击力极高的三段攻击，在全部命中后敌机基本上都会倒地，可以利用这段时间调整机体位置为下一次攻击做好准备。因为格斗兵器的攻击范围相当大，除背后外几乎都可生成攻击判定，这就使背后攻击成为了相当实用的攻击方式，即使敌机立刻转身，你们仍有2秒的时间发动三段攻击使敌机再次倒地，但要小心敌机起身后利用高速机动动作回避你们第二轮的攻击。空中攻击，即低高度喷射弹跳中攻击，此种攻击最大的优点就是不会被敌人剑挡，并且落地后可以马上发动三段攻击，整套攻击方式最困难的就是如何在空中调整姿态以便落地前占据最佳攻击位置，对于目前的你们而言难度偏高，只有在实战中不断积累经验来熟练此种攻击方式了。



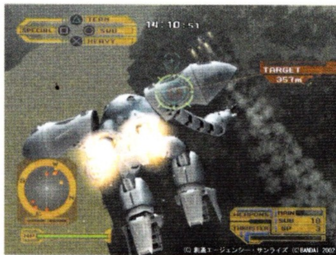
白热 4 战术强化

小队的战术各种队形照特性可以划分为三种：通常队形、突破队形以及各机散开。通常队形又称［箭阵队形］，这是一种攻守平衡的队形，很适合初上战场的菜鸟使用。但此队形的小队整体攻击力过低，使该队形在对厚装甲的重型ＭＳ的战斗中的适用性大打折扣。

突破队形，这是一种强行突破的队形，可以破坏敌军的阵型部署，在遭遇敌机时，僚机会同时展开攻击行动并发挥出小队最强整体攻击力。但此种队形在对敌大量集团作战中极易被敌军所包围，并且索敌性的制限要求驾驶员需要花费大量的精神去注意周围的状况。

各机散开，队长机与僚机各自散开独立作战，其优点在于可以达到大面积索敌以及战斗的双重目的。各机散开的缺点亦是这三种队形中最致命的，各自独立作战的MS很有可能误入敌军的包围圈，被敌军逐一击坠，这便要求小队长必须拥有高超的驾驶技巧，并且不时注意僚机的情况。

另外不得不提的就是防御的运用，它能够在战斗移动中保证你们的机动战士不被敌军的射击兵器所伤害，在某些特殊任务或对某些重火力的机动战士，亦可以利用防御以高速强行突入敌阵。但尽管如此也不要过于依赖防御，其一因为机动战士所装备的防御用盾牌同样会被击毁；其二因为某些机体装备有特殊兵器，在防御后会产生受创硬直；其三，这是最需要注意的一点——防御对格斗兵器是完全无效的。



全攻略始动 联邦军SIDE

MISSION.1

任务指导：本次任务的主要目的是为［奥迪沙作战］进行掩护进行佯攻作战，在佯动作战执行一段时间后便可脱出战区。敌军的哨戒部队配属的MS大部分都是[MS-06J]，对己方不会构成太大威胁，但该部队配备有吉翁军较先进的地面格斗战专用MS[MS-07B]及部分水用MS，请多加小心。

MISSION.2

任务指导：正在补给基地进行维修的[BIGTRAY]一级陆战艇被敌军侦察部队发现并且发动了攻击，本次的任务就是护卫[BIGTRAY]。根据调查，敌军本次的攻击部队由多种机动战士混编而tv，其中包括吉翁军的新型MS[MS-09]，该机体搭载了吉翁军新近研究的［热核喷射发动机］，使得机体的速度以及机动性大幅度上升，发现后请优先击坠。

MISSION.3

任务指导：我军侦察部队发现了正在运送重要物资的[野牛]型攻击空母，将其拦截并击坠就是本次任务的目的。敌军的护卫部队是由[DOPP]型战斗机与MS组成，包括数部[MS-06FZ]，虽然是[扎古Ⅱ]的改良型，但其性能并不十分高，只要避免被多部敌机包围便可。预计[野牛]会在任务开始3-5分钟后进入作战领空，如此时仍有大量护卫部队的话可以利用弹跳落于空母机顶进行攻击，以免在攻击空母时被护卫部队攻击。

MISSION.4

任务指导：本次任务的目的是在废墟城市歼灭即将通过的敌撤退部队。敌军的撤退部队大部分是[MAGELLA-ATTACK]型战车，与少量的旧型MS。根据侦察部队报告，吉翁军有一支部队正在向废墟城市移动中，很有可能是为撤退部队进行护卫的支援部队，其中包括一部[MS-07B3]，根据吉翁军的习惯，该机体极有可能是王牌机师的专用机，请在发现该机体后集中火力优先将其击坠。

MISSION.5

任务指导：我军侦察部队在加利福尼亚一带发现了型号不明的吉翁军的大型攻击MA，从外观判断，很有可能是月面用移动式对地攻击MA[G87]的地面用改良型，而这一次交予我们“豚鼠”部队的任务就是将其击坠。在敌护卫部队中可能配属有吉翁军新近研制的重型水陆两用MS[MSM-10]，该机体的攻击力高且装甲厚重，但由于机动性过低，不会对我方产生过大威胁，但要注意战斗节奏，以免转入胶着状态。



MISSION.6

任务指导：我军潜入吉翁内部并窃取了敌军的极秘资料的间谍被敌军追击部队围困于喜马拉雅山中，搜索并护卫间谍驾驶的[RGM-79D]脱出战区便是本次任务的首要目的，因此要尽量避免与敌机长时间缠斗，待护卫目标成功脱出战区后再歼灭敌追击部队。

MISSION.7

任务指导：吉翁军对查布罗基地展开了强袭战，本次的任务是死守查布罗基地入口并击退侵攻部队。由于敌军MS大多由[野牛]型攻击空母投下，出击位置及敌机配置均无法预测，但可以确定的是敌军一定会投入相当数量的水用型MS，应避免与此类机体在水中交战，可以利用地面树木茂盛的地形与敌机展开格斗战。

MISSION.8

任务指导：吉翁军潜入工作部队侵入了查布罗基地内部准备为深入侵攻打开通路。已经可以确定，由东北方的水中通路潜入的部队由4部[MS-06J]、4部[MSM-04]及2部[MSM-07]组成，而由南方的运输通路潜入的部队由2部[MSM-07]、3部[MS-06J]及1部[MSM-04]组成。请防卫[E-22]装甲门，并歼灭敌工作部队。

MISSION.9

任务指导：本次任务是对吉翁军物资堆放所的扫荡作战，目的是销毁敌军的作战物资以及击坠[GALLOP]型陆战艇。敌军的防卫部队配属了相当数量的新型MS，包括[MS-09]的改良型机体[MS-09F]，炮击用重型MS[YMS-16M]，此机体配备了射程相当远的680毫米加农炮，但攻击的速度很慢，可以利用它攻击的间隙集中攻击将其击坠；以及吉翁军搭载了光线兵器的MS[MS-14G]，该机体的机动性及攻击力均相当出色，是目前为止所遇到的最强的MS，请小心应付。

MISSION.10

任务指导：本次任务的目的为击坠加利福尼亚基地准备升空的[崭新号]攻击战舰。基地的防卫部队是由多种MS混编而成，其中包括数部[MSN-03]的改良型[MSN-03C]，而基地内部的防卫炮台也有相当程度的攻击能力。在战斗中要保持稳定的战斗节奏，以免陷入苦战。另外需要注意的是，攻击[崭新号]时只要击毁舰桥便可以阻止其发射，切忌攻击舰体，否则会引发大范围的核爆炸。

MISSION.11

任务指导：本次任务的目的是全歼加利福尼亚基地守军。基地的守军基本上没有太强悍的机体，但据我军所掌握的情报显示，目前有多支部队正在向加利福尼亚基地方向集结中，其中有大量的高性能机体，其中包括一部王牌机师的专用座机[MS-08TX]，该机体是吉翁军最新研制的格斗战专用MS，此机体的格斗战能力相当高，尽量在其接近前便集中火力将其击坠。

MISSION.12

任务指导：据我军侦察部队报告，吉翁军正在试验一种新研制的重型MA，本队受命强行突入敌MS制压区，捕获或击坠敌新型MA。本次任务的战场是处于吉翁军MS的制压区内，届时将会有大量MS对我方展开攻击。预计敌军新型MA会在任务开始后3分钟左右进入作战空域，该机体配备有高性能米加粒子炮，尽量从其两侧迂回攻击，以避免被其攻击。

MISSION.13

任务指导：我军新研制的高性能MS[阿莱克斯NT-1]在北极基地试飞的情报被吉翁军截获，并对北极基地展开强攻，本次的任务就是为[阿莱克斯NT-1]护卫并击退敌强袭部队。本次敌军的强袭部队大部分由[MSN-03C]组成，并且配属了一部强袭型MS[MS-18E]。此机体拥有相当高的机动性，并且搭载的兵器种类亦是以往遭遇的MS所不及的，发现后应优先将其击坠。

MISSION.14

任务指导：我军于澳大利亚秘密建造的核储备基地被吉翁军侦察部队发现，请立即前往支援，以确保我军的核储备供应，另外我军刚刚投入实战试验的高性能MS试作机[RX-78GP01]亦被配置于基地内，应尽量保证该机体不被击坠。根据侦察部队报告，目前仍向澳大利亚基地移动中的敌强袭部队机体配属数量并不很多，但都是具有相当战斗力的机体，应多配合战术的灵活运用，此外就是在战斗时要十分小心，避免击中基地内的核储备仓库。

全攻略始动 吉翁军SIDE

MISSION.1

作战指导：我军的侦察部队偶然发现了联邦军正在运输重要物资的[米迪亚]型运输机，将其击坠就是本次任务的目的。[米迪亚]的护送部队全部由[RGM-79]与[RGM-79(G)]组成，但不能排除由其他型号机动战士混编的可能性，只要合理运用战术便可以顺利完成任务。

MISSION.2



作战指导：一名潜入我军内部并且窃取了极秘资料的间谍已经驾驶[RGM-79D]脱逃，目前正在喜马拉雅山脉等待与联邦军会合，请立即前往搜索并击坠该间谍驾驶的MS，以免情报泄漏。敌军的搜索部队由[RGM-79(G0]及部分[RX-75]组成，其中RX-75]是搭载了120毫米低反动加农炮的联邦军炮击用MS 应作为优先击坠对象，由于其近战能力低，尽量以高速接近后展开格斗战。

MISSION.3

任务指导：一部联邦军的[BIG-TRAY]一级陆战艇正在敌补给基地内进行机体修理，本次的任务就是将其击坠。敌军的防卫部队由[RX-75]、[RGM-79]及[RGM-79(G)]混编而成，并且有一定数量的[61]型战车及炮塔。由于[BIG-TRAY]主炮的射程相当远，建议先将敌守卫部队诱导至较远距离加以歼灭，随后再集中火力攻击陆战艇。

MISSION.4

任务指导：我军[野牛]型攻击空母正在向新兵器试射场运送重要物资，但被联邦军侦察部队发现。敌军的拦截部队中除泛用型MS外还配备了专为射击战开发的[RGM-79SP]及数部[RX-77-2]，这两类机体有着相当程度的射击战能力，发现后应优先击坠。预计[野牛]在任务开始3-5分钟后进入战斗领空，待其脱出战后我发护卫部队便可脱出战区，或全歼敌拦截部队。

MISSION.5

任务指导：本次的任务是支援通过废墟城市的撤退友军部队，阻止拦截部队的攻击。己方撤退部队几乎全部是[MAGELLA-ATTACK]战车，因此敌拦截部队并未配属大批量的MS，但有侦察报告显示，联邦军非洲部机械化混装大队的数小队正在向废墟城市移动，该部队配属了敌军的量产型地面用高性能MS[RX-79(G)]以及强化型专用机[RX-79(G)Ez-8]，建议待该部队进入作战区域后利用高攻击力的远程射击兵器进行集中歼灭。

MISSION.6

任务指导：由于查布罗攻略战的展开，各个部队均投入了大量兵力，而我们"MS特务游击队"亦被交予了特殊任务——搜索并破坏查布罗基地的地下入口。查布罗基地的守军基本由[RGM-79]与[RX-75]等旧型MS组成，但另有宇宙方面军报告，联邦军的新类型人部队几日前已由查布罗上空附近的宙域突入地球大气圈，因此这次敌方的守军很可能有敌NT部队参战，请多加小心。

MISSION.7

任务指导：本次的任务是消灭查布罗地面的联邦军防卫炮台以及战车，为我军后续攻击部队顺利展开攻击创造有利条件。经过刚刚的强袭作战，此时的联邦军仅剩少量MS进行防卫，只需沿攻击路线清扫敌残余部队及防卫炮台就可以轻松完成任务。



MISSION.8

任务指导：为了确保潜入工作部队的顺利潜入，本队这次任务的首要目的便是破坏查布罗内部的[E-22]装甲门。敌军的防卫部队基本上仍由[RX-75]及[RGM-79]等机体构成，但由于地形复杂的制限，请不要盲目进攻，以免陷入敌方部队的包围圈。至于装甲门，歼灭敌机后再去破坏也是被允许的。

MISSION.9

任务指导：我军放置军用物资的场所被联邦军发现，本队要立即前往支援，目的是守卫物资以及[GALLOP]型陆战艇。本次任务中敌军的强袭部队所配属的MS有着相当程度的战斗力，但由于敌军将部队分为多个小队展开包围战，这样更加利于本队逐一击破。另外，在战斗中请多加注意陆战艇的情况，避免被敌军袭击。

MISSION.10

任务指导：[崭新号]准备升空突出大气层的消息被联邦军截获，由于加利福尼亚基地防卫力量薄弱，本队将前往支援。根据侦察部队报告，敌军强袭部队基本由[RX-79G]及[RX-77-2]组成，敌军很可能对[崭新号]展开集中攻击，应在敌机接近前便进行阻击，对于暂时撤退的敌机亦无需追击过远，本次任务仍以护卫为主。

MISSION.11



任务指导：联邦军对加利福尼亚基地展开了强袭作战，本队的任务是死守基地并歼灭敌强袭部队。在本次任务中敌军投入了数目众多的高性能MS，相信亦会有王牌机师驾驶专用机参加战斗，应有效的利用地形与战术，尽量避免各机散开过远，以免被敌军各个击破。

MISSION.12

任务指导：我军新近研制的重型MA[阿布萨剌斯]在试飞中被联邦军捕获，本部受命前往将其夺还，并且在回收部队到达前进行护卫。本次任务敌部队配属的MS为2部[RX-79(G)]及2部[RGM-79(G)]，不能排除仍然有增援部队的可能性。

MISSION.13

任务指导：据侦察部队报告，运输联邦军新研制的高性能MS的[米迪亚]型运输机已降落在敌北极基地，确认并消灭此新型MS就是本队此次的任务。敌基地内的防卫部队配属有[RGM-79D]及[RX-75]，而2部运输机则停放于基地外部，不能排除敌新型ＭＳ已被运入仓库格纳的可能性，也就是说这部机体很有可能在敌防卫作战中参战，请十分注意。

MISSION.14

任务指导：联邦军于澳大利亚秘密建造的核储备基地被我军侦察部队发现，本队受命前往制压该基地。敌机敌防卫部队是由多种MS混编而成的，其中包括联邦军新近开发的地面用高性能MS[RX-78GP01]，此机体的机动性、攻击力及持久战能力均十分出色，在其出战后应利用突破阵型集中小队最强的攻击力将其一举击坠

THE END

SHIN·SANGOKUMUSOU MOSHODEN

真·三国无双2 猛将传



这一次的《猛将传》不负众望，在《真三无2》的百万基础上，发售日当天，光荣三十万张的首批出货被翘首企盼的玩家们一扫而空，这样出乎意料的热情令光荣自己都始料不及，结果追加突击生产失败（这也应该是光荣历史上绝无仅有的事情），如果不是因为供货不足，那么电击排行榜上发售第一周的销量就绝不仅仅是三十五万张了。但是即使是这个数字也足以傲视群雄。

这一代《猛将传》主要是添加了原先真三国2中“他国势力”的猛将们的独创剧情模式，虽然光荣的历史死忠们一定看不惯袁绍和美男子张颌的结局，但是小孔却觉得这正是游戏才有的独特魅力。

其它的魅力因素还有：很有培养价值的护卫兵养成系统、在原先两种挑战模式（CHALLENGE）的基础上又增加了四种模式（速驱、流星、连击、统一）；武器道具方面也是大大的添加，四十一位武将每人又增添了第五种武器，普通道具增添三种，特殊道具增添十二种，护卫兵武器十五种道具十种……虽然依然是没有小孔最想要的超级无敌威风八面“战象鞍”，但是，也足够感动任何一个收集狂人了。那么，就让我们先从武器道具的收集开始吧！

文/小孔









第五UNIQUE武器入手方法

注：以下拿法全部在“最强模式”中才有效。如果新关卡（如貂蝉千里行）还没出现，请先将《猛将传》无双模式相关人物通关即可；以前的关卡和势力（如关羽千里行）要在ORIGINAL中才能选。新添的光属性是武器上自带一个特殊道具功能（如赤兔镫），风属性是在三方一角或五方一角之后发出的集气攻击（CHARGE攻击）可将目标用龙卷吹飞，但是可被敌将防住。

建议拿法，1P武将能力初期化，装LV1武器，不加攻防道具，这样可以减低1P强弱的修正值，2P使用最强选手上阵，战斗时会有很大的差别……

他国势力

●吕布【鬼神方天戟】（光）

入手关卡：赤壁之战（吕布军）

入手条件：击败四个吴军残党：甘宁、吕蒙、太史慈、黄盖，然后贵重品发现。在地图左下。

武器能力：基本攻击力+50，无双+90，体力+90，攻击力+30，攻击范围+30，赤兔镫。

●貂蝉【炫丽玉槌】（炎）

入手关卡：貂蝉千里行（貂蝉军）

入手条件：击败吕布后获得

武器能力：基本攻击力+40，跳跃力+21，体力+72，攻击力+25，攻击范围+30，无双增加量+10。

●董卓【大暗黑剑】（斩）★

入手关卡：五丈原之役（董卓军）

入手条件：出现伏兵两路（马超两分钟，张飞一定时间经过），尽快干掉五虎将，发生耻笑流星的事件（五虎将死两个），然后在中央樊稠不死的情况下，8分钟内我方中央增援到达，贵重品发现。在地图下方中央平台上偏右。

武器能力：基本攻击力+41，无双+74，防+45，骑乘防御力+53，攻击范围+29，开始时箭数+30

●袁绍【究霸猛成剑】（炎）

入手关卡：虎牢关之战（联合军）

入手条件：在董卓军团援军还没出现前第一个解决貂蝉（最好一开始直接打貂蝉），贵重品发现，在地图左上。

武器能力：基本+44，移动+21，攻击+27，防御+54，弓防+49。

●张角【仙雷神杖】（雷）

入手关卡：南蛮之战（黄巾军）

入手条件：协助4组以上民兵由地图下方中间之据点撤离，贵重品发现。在地图左上方的死胡同里。需要注意的是这关有两个贵重品，另一个是打倒援军诸葛亮时会出现（鼓舞太鼓）不要搞混了。

武器能力：基本攻击力+38，体力+68，防御力+43，骑乘防御力+55，运+18，肉包回复+15

●祝融【龙烈风】（风）

入手关卡：合肥新城包围战（祝融军）

入手条件：解决周瑜、小乔，甄姬、曹丕两对夫妻党，再加上美女貂蝉，有贵重物品发现。在由中



央西侧通往“风之间”的信道口，很多箱子中的一个。

武器能力：体力+78，攻击+25，范围+26，开始时箭数+47。

孟获【影兽王】（雷）

入手关卡：吴郡攻略战（南蛮军）

入手条件：依序打倒陆逊、太史慈、甘宁、吕蒙（不要清除其它武将），贵重品发现。在孟获本阵前方。

武器能力：攻击+30，骑攻+54，移动+24，运+13，charge+8。



伏羲【龙斩大剑】（光）

入手关卡：宛城之战（张绣军）

入手条件：解决甄姬以外的所有武将，等敌伏兵出现后贵重品于地图左下出现。

武器能力：基本攻击力+46，无双+86，体力+80，范围+28，charge+8，孙子兵法。

女娲【龙突细剑】（光）

入手关卡：黄巾之乱（黄巾军）

入手条件：亲手解决刘备军三兄弟后，贵重品发现。在城内左下角。

武器能力：基本攻击力+39，攻击+23，防御+41，范围+30，增加+20，顽铁甲。

魏国势力

曹操【青红奸剑】（光）

入手关卡：定军山（曹军）

入手条件：在黄忠对夏侯渊射箭事件后，击败黄忠（严颜和法正可不杀），贵重品发现。在黄忠军团至刘备军团的山路上。

武器能力：基本攻击力+45，体力+86，防御+51，弓防+58，攻击范围+24，无双铠。

司马懿【穷鬼羽扇】（光）

入手关卡：合肥新城（魏军）

入手条件：在我方援军到达，司马懿大叫“全军突击～”的事件前后解决吕蒙、陆逊、孙尚香、甘宁，贵重品发现。也在风之间附近。

武器能力：体力+71，弓防+55，范围+30，增加+25，顽铁甲。

夏侯淳【疾风麒麟牙】（风）

入手关卡：街亭之战（魏）

入手条件：打倒陈式（在马谡说出逆落的台词前完成），完成马谡包围事件后，依序打倒魏延，姜维，马超后，贵重品出现。在地图正中央L形转角处。

武器能力：基本攻击力+48，体力+82，攻击+28，骑攻+55，范围+25。

夏侯渊【封神狗牙】（斩）★

入手关卡：潼关之战（曹操军）

入手条件：解决马岱、庞德后，引发韩遂叛变事件。韩遂叛变后，解决程银，然后出现贵重品发现。在潼关城内MAP左边。

武器能力：基本攻击力+24，弓箭攻击力+58，骑乘攻击力+58，攻击范围+21。

张合【凤凰虹】（光）

入手关卡：街亭（袁绍军）

入手条件：依序将许褚（在本阵附近）、夏侯渊、张辽（曹军双前锋拔除引发连携回复事件）、曹真、典韦、徐晃解决后贵重品发现。在本阵下方的小山道上转角处.

武器能力：基本攻击力+43，体力+73，弓防+58，范围+25，增加+30，发破传书。

甄姬【真日妖月狂】（炎）

入手关卡：官渡之战（曹军）

入手条件：击败袁熙，发现粮仓引发乌巢炎上事件（解决淳于醇），贵重品发现。在城墙东侧外边。

武器能力：基本攻击力+37，移动+21，无双+68，攻击+22，范围+28。

张辽【龙神钩镰刀】（炎）

入手关卡：官渡之战（董卓军）

入手条件：得到的条件超变态！要将事件出现的橹部队全部用箭击落！等出现“橹部队攻击停止”的讯息后，城内右上出现贵重品——橹部队隶属于徐晃军，徐晃死亡橹部队攻击也会停止但是却没有贵重品，想偷懒是不可能的……所以日本有玩家专门做了一个FALSH来感谢这个发现张辽武器拿法的前辈。建议配置：全满黄忠弓、响雷仙弓或者净炎火矢、无双铠、八人修罗弩兵……

武器能力：基本+48，攻击+27，弓防+53，范围+25，增加+23。

典韦【灭界牛头】（光）

入手关卡：合肥之战（曹军）

入手条件：先打倒陆逊，保护张辽完成太史慈死于张辽陷阱事件、张辽由中央广场撤退事件、张辽突袭孙权本阵事件、再打倒突袭的甘宁后，贵重品出现。在曹操本阵下方路口处。

武器能力：基本攻击力+49，体力+90，攻击+28，防御+52，弓防+50，的卢镫。

许褚【坏尘瀑布碎】（炎）



入手关卡：合肥新城（魏军）

入手条件：击败陆逊、吕蒙、孙尚香、甘宁，贵重品发现。

武器能力：基本+50，体力+82，防御+55，弓防+50，移动+24，肉包回复+14。

徐晃【白虎牙碎】（炎）

入手关卡：潼关之战（曹）

入手条件：在联合军只剩马超跟韩遂时，诱发韩遂叛变事件后，贵重品发现。

武器能力：基本+46，体力+81，移动+23，防御+41，范围+28。

蜀国势力

刘备【龙神剑】（雷）

入手关卡：街亭之战（蜀军）

入手条件：在马谡孤立山顶事件后解决辛毗（马谡要存活）。

武器能力：基本攻击力+40，移动+24，无双+65，防御+40，骑攻+44，开始箭数+27。

孔明【凤龙羽扇】（风）

入手关卡：赤壁之战（蜀军）

入手条件：解决徐晃1000人斩（也可2p千人斩）。

武器能力：基本攻击力+40，移动+22，体力+80，运+22，范围+25。



●庞统【响雷神杖】（雷）

入手关卡：赤壁之战（蜀）

入手条件：打倒增援的夏侯淳，贵重品发现。在地图右下角的陆地。

武器能力：基本攻击力+38，无双+80，防御+56，弓防+50，无双增量+30，Charge+5。

●姜维【极一闪】（光）

入手关卡：夷陵之战（蜀军）

入手条件：将敌方武将消灭到只剩孙权一人。先保护刘备进石兵八阵比较好。



武器能力：基本攻击力+41，无双+79，攻击力+21，防御力+58，无双增加量+20，顽铁甲。

●关羽【龙神偃月刀】（光）

入手关卡：樊城之战（蜀军）

入手条件：击败吕蒙、甘宁、陆逊、庞德，贵重品发现。在右上角箭塔旁，与矢20并列。

武器能力：基本攻击力+49，移动速度+21，无双+82，防御力+60，无双增加量+25，赤兔镫。

●张飞【破邪蛇矛】（炎）

入手关卡：定军山之战（蜀军）

入手条件：先准备一匹马，由左侧的信道上去打倒张颌接着再打倒夏侯渊后，骑着马从黄忠开始的地点往下走到下坡结束，发生蜀军逆落事件后再打倒曹洪，就会出现贵重物品发现。在援军赵云出现的地方附近。

武器能力：基本攻击力+47，无双+83，体力，+81，弓防+58，无双+24。

●黄忠【大黄仙秘刀】（风）

入手关卡：夷陵之战（蜀军）

入手条件：打倒朱然成功阻止火计、打倒陆逊。贵重品发现。在甘宁初期的位置附近，跟玉玺放在一起。总大将刘备很危险，先保护刘备进石兵八阵，或者2P，一刘一黄。

武器能力：基本攻击力+44，防+52，弓攻击力+60，范围+28，开始时箭数+47，肉包回复+10。

●马超【龙雷骑尖】（雷）

入手关卡：成都压制战（蜀军）

入手条件：在庞统阵亡前，用最快的速度解决刘愦，贵重品发现。箱子在最左下角，在原来放的卢镫的箱子旁边。这关也是刘备的生存成问题。

武器能力：基本+42，跳跃+21，无双+87，运+15，范围+21，charge+8。

●魏延【双极碎星】（光）

入手关卡：夷陵之战（蜀军）

入手条件：将除了孙权之外的所有军团清除（副武将可以不打），并清除吴军四个据点，贵重品发现。在通往吴军本阵的桥左方附近。

武器能力：基本+46，无双+82，体力+82，范围+22，增加+20，真乱舞书。

●赵云【击龙胆】（雷）

入手关卡：南蛮夷平定战（蜀军）

入手条件：把敌军团一一击破，包含七擒孟获。

武器能力：基本攻击力+43，无双+78，体力+75，攻击范围+25，无双增加量+20。

吴国势力

●孙坚【天狼霸王剑】（光）

入手地点：合肥新城（吴军）

入手条件：关键是完成开全门事件。击败张颌、徐晃，我方任一军团进入中央凉亭正下方，再清除满宠、曹睿伏兵，最后击倒许褚，贵重品发现。在中央池塘区的右下方，放玉玺的箱子旁边。许褚打倒同时会出现孙子兵法的贵重品，不要搞混。

武器能力：无双＋82，防御＋42，弓攻＋42，范围＋26，角鬼腕。

●孙策【斗神】（雷）

入手地点：刘表奇袭战（孙坚军）

入手地点：孙坚死后，解决刘表配下的蔡瑁。

武器能力：基本攻击力+42，移动速度+22，弓防御力+50，攻击范围+30，无双增加量+23。

●孙权【天狼斩空剑】（斩）★

入手地点：合肥之战（吴军）

入手条件：击破张辽、徐晃，然后解决许褚，贵重品发现。

武器能力：基本攻击力+42，无双+68，体力+70，弓攻击力+52，骑乘攻击力+55。

●孙尚香【龙炎乾坤圈】（炎）

入手关卡：樊城之战（吴）

入手地点：水攻前击破关平，贵重品出现。

武器能力：体力+75，攻击+20，运气+28，攻击范围+30，开始时弓箭数+30。

●周瑜【古锭刀风月】（风）

入手关卡：吴郡攻略战（吴军）

入手条件：两分钟内杀死张英、陈X，开东门，打倒刘繇，太史慈降服后，贵重品发现。在开始地点附近。

武器能力：基本攻击力45，移动+23，体力+82，攻击力+25，范围+28。

●陆逊【光闪飞燕】（光）

入手关卡：石亭谋略战（吴军）

入手条件：依序打倒徐晃、甄姬、张颌，然后等待到15分钟司马懿识破周鲂埋伏的剧情后，贵重品出现。在周鲂本阵的木箱中。

武器能力：基本攻击力+42，体力+80，攻击+24，弓防+55，范围+30。

●甘宁【七海王】（风）

入手关卡：夷陵之战（吴军）

入手条件：石兵八阵突破，击败诸葛亮。贵重品发现。在朱然的小路左侧，被房子围着的三个木箱，与矢20并列。

武器能力：基本攻击力+46，移动速度+24，防御力+45，攻击范围+28，肉包回复+12。

●大乔【乔佳美丽】（炎）

入手关卡：刘表奇袭战（吴军）

入手条件：孙坚死后，解决刘表配下的蒯良之后贵重品出现，在地图右下的船附近。

武器能力：基本攻击+37，6段攻击，体力+65，攻击+26，攻击范围+10，肉包回复+10。

●小乔【乔绫佳丽】（光）

入手关卡：吴郡攻略战（吴军）

入手条件：打倒王朗，严白虎，贵重品报告。在刘繇初期位置附近（注意不能先打倒太史慈）。



武器能力：基本攻击力+38，无双+85，攻击+28，弓防+54，范围+22，发破传书。

●吕蒙【真白虎颚】（光）

入手关卡：合肥新城（吴军）

入手条件：将初期配置的武将全部打倒，并引发风之间及中央池塘弓箭手伏兵事件（可以不清弓箭手），再打倒右下方出现增援的满宠、曹睿，贵重品发现（箱子在中央池塘的左下角）。

武器能力：体力+82，攻击+25，骑攻+50，范围+25，无双铠。

●黄盖【断宙鞭】（雷）

入手关卡：黄巾之乱（讨伐军）

入手条件：在不打倒其它武将的情形下，依序打倒何仪、张宝，贵重品发现。在地图下方敌据点的附近小山丘上。可在对岸用箭射死何仪。

●太史慈【真虎扑殴狼】（光）

入手关卡：合肥之战（吴军）

入手条件：在张辽奇袭事件后解决张辽，贵重品发现。在地图左上附近。和鬼角腕拿法一样，别搞混。

特殊道具拿法（难度普通或以上）

■兽神辔（可以得知最后所骑的马匹位置）

挑战Challenge模式刷新“速驱”记录（1分30秒以内即可）。

■达人装束（自动受身，不倒地）

挑战Challenge模式刷新“流星”记录（击倒100人以上即可）。

■七星宝刀（连击评价上升，炼道具和无双铠必备）★

挑战Challenge模式刷新“连击”记录（1000分以上即可）。

■狂击术书（倒地后不受身的话，起身攻击力变2倍）★★

定军山之战（董卓军）－貂蝉无双第四关，一开始就冲过去打黄忠，在黄忠和吕布交战事件出现后，第一个把黄忠击倒（和法正同时也可）会拾到红色道具。

■鼓舞太鼓（我方士气上升率增加）

南蛮之战（黄巾党），当敌方援军出现后，击倒增援的诸葛亮，贵重品发现。

■皇帝手纲（骑马可踏过任何人）

石亭之战（南蛮军），甘宁小乔增援后解决小乔，贵重品发现，地图左上在原来大乔武器处

■响雷闪弓（可发射雷属性箭）

夷陵之战（黄巾党），在开始后10分钟，如果黄忠及全部“民”仍然生存，会有运输队出现（右上方据点），打倒其队长即可取得。

■战神兜（昏迷防止）

赤壁之战（吕布军），在开始后把全部武将包括副将在内亲手（含2P）击倒（护卫兵打倒也会失败），当船只移动事件发生及敌方增援出现后，把全部增援武将包括副将亲手击倒，会有贵重品发现报告。在右下方据点。

■暗玉玺（玉玺效果加倍，=无双满20秒）

官渡之战（袁绍军），当袁绍进城后引发曹操失踪事件，贵重品发现。

■猛将乱舞书（无双乱舞时可破坏对方防御）★★

合肥新城包围战（孟获军），必须从城之西门（地图画面左方）进城，直接走入箭之域，再经风之域，到达城中心，最后打倒诸葛亮（必须第一个被打倒），会有贵重品发现，在正下方孟获本阵的船上。

■战神灭碎腕（攻击力两倍的情况下对方即使防御也会损血）★

五丈原之战（董卓军），在开始后的7分30秒内，不作出攻击，等待己方武将樊稠被击倒（如果在7分30秒内樊稠击倒，关羽会以敌方第三批援军身份出现；樊稠不死，中央援军赶到关羽就不会出现），当关羽出现后，打倒魏延、赵云、庞统等可供使用的武将去引发流星event，当再打倒马超、张飞、关羽后，会有运输队出现（刘备身后据点骑马快速向正下方下移动），打倒其队长即可取得。

备用方法：玩家自己去将马超引到樊稠身边催他速死，比上面的方法积极，但是有一定难度。

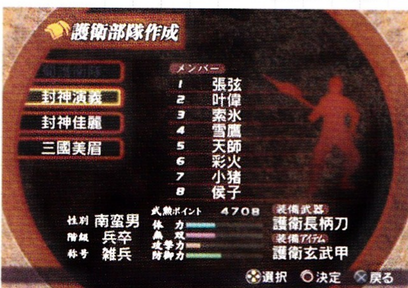
■无双铠（被箭射中不硬直）★

最好先挑战Challenge模式“连击”刷新记录得到七星宝刀，积累一定的连击数量后察看Database或道具装备画面，看右下角神秘问号道具位置应该会由白色转成闪动中的蓝色，之后作战，在任何版图（难度普通及以上、无双自由皆可）中不断使用蓄力连击取得高combo分（100分=perfect），在每次作战胜利后，计分画面中的combo分数会累计，而累计了的分数多少会在道具位置分三阶段显示：1-闪动中的蓝色、2-闪动中的黄色、3-闪动中的红色。当到达第三阶段后，仍要在任何版图中不断使用蓄力连击来取得高combo分，当到达解封的分数时，会在作战胜利后在道具取得画面处自动获得。估算解封分数在3000以上。

■护卫全书（护卫兵专用道具，徐徐加体力）。

挑战Challenge模式“统一”刷新记录（350分以上即可）。

护卫兵修炼须知



首先，护卫兵一共有四种外形，普通男女和南蛮男女兵，后两者要求孟获和祝融分别通关。在OPTION中可以编辑四组护卫队伍，每组八名，护卫兵姓名可自由编辑，要使用日文汉字训读法才能顺利拼出。大家一定要在开始培养之前就决定好护卫兵的姓名，否则名字一变，能力就全部初期化了……偶设的护卫兵是肉盾蜀叔（戟兵）、三国美眉（剑兵）、封神演义和封神佳丽（光荣把胡喜媚什么的也放到随机人名库里面了，按方块即可一一看到）。进化路线如下：

貂蝉千里行（初心者），成长方式都是手动。

1P选初期的董卓什么的，带封神佳丽弩兵，一个人玩的时候一上来就躲在城关最左下角，方针无所谓；两个人玩就跟在2P后面注意护卫兵安全，方针选铁壁，自己捡大剑和盾牌吃小笼包子。

2P选貂蝉，先带肉盾选戟兵，方针铁壁，跟着一起向前冲：

第一关：宋宪道具、魏续道具、护卫兵道具；右边两间仓库中间有于吉仙酒。

第二关：吕蒙加攻、护卫兵武器、太史慈加防。

第三关：张颌道具、夏侯淳加防、护卫兵道具。关卡左侧木箱有道具。

第四关：黄忠加攻、赵云加防、关卡前左侧有小笼包子。

第五关：高顺武器、护卫兵武器、张辽加攻、吕布武器。

貂蝉通五关即可通关，1P即使什么都不做也可以净得武勋4000左右。8分钟通一次成长很快的。

■手动成长分配点数：

人数：不可分配，从初期的两人到后期的八人，武勋每增加25000点增加两人。

体力与无双：初期不需要加，还不如提高阶级。后期肉盾型护卫才需要加，其他都不要加。

阶级：从最初的兵卒，逐渐提升等级至亲卫队。体力与无双也会随之增加。弓击和弓防也会随之增加，弓弩兵先加满这个！

称号：不可分配，从初期的杂兵到最后的修罗，武勋每增加30000点会提升一级。称号提高，护卫兵的连续攻击次数也会增加（所以护卫兵的武器没有连续攻击次数设定）。

攻击力：成长此项目还会自动提升护卫兵的跳跃力。剑兵必加满。肉盾绝对不要加，这里浪费一点，其他的就加不满了。

防御力：成长此项目还会自动提升护卫兵的移动速度。任何兵种都要加，肉盾一开始就加到满。否则战场脱离就全白费了。

护卫兵方针：（方针可以在战斗中暂停按方块改变）。

攻击：不用说，死得很快，剑兵枪兵可以用，可放无双。

防御：不太容易死了，戟兵常用，只能普通攻击。

援护：在远方辅助攻击，弓弩兵常用，尤其后期八人修罗弩兵放集气箭，好像焰火一样：）

铁壁：很少会死，戟兵初期和超难必须，只会防御，但是相当值得信赖。

补充难点：

——吕布的第三身衣服（三国志战记盔甲骑士装）拿法

首先《猛将传》的这七个人的无双故事模式要全部通关，然后在最难模式下选择猛将传的赤壁，选董卓军参战，不能选吕布。以上条件达成后，开始战斗时就会发现战场音乐变成了很奇怪的声音（《三国志战记》配乐），敌方的小兵也穿上了白色系的衣服。吕布大人身穿白盔白甲威风凛凛的出场！如果在这场战斗中成功打倒吕布和貂蝉穿关，以后就可以在选人画面中选择这一身衣服了。同时护卫兵也会出现白色衣服的选项——总共有通常、青色、赤色、绿色、紫色（袁）、黄色（角）、黑色（董）、桃色（貂）、白色九种，后面分别是南蛮夫妻以外的猛将无双通关后得到的。另外，以后还想选这一关的话，可以在按圆圈确定的时候，同时按下L1R1或者L2R2即可。

至于这一关的难度，我建议1P2P配合，1P选初期化，2P最强人配最强斩属性配最强肉盾护卫兵……然后在打的时候随时记录。小孔在打这个的时候，是唯一的一次肉盾护卫兵全灭，上帝保佑，阿门……



V玛斯塔传说



GBA上继暑期游戏王7后的又一款素质颇高的大容量卡片RPG游戏，但其更强调战斗时卡片召唤的华丽性和RPG冒险的剧情化。全游戏卡片共计398张。战斗中引入比较新颖的卡片召唤师，战略性更高。而且召唤出的怪物分为前后左右四个位置，作用也有不同，比较个性化。另外值得一提的是本作的音乐笔者给满分。

GBA	厂商：SUCCESS	发售日：2002.7.26	
	类型：RPG	价格：5800日元	其他：——

序



远古时代，强大的魔法之力支配着整个世界。瓦兹哈尼大陆被拥有邪恶魔力的魔法皇帝古洛斯统治着，人们都惧怕他那强大的V玛斯塔魔法卡片，在邪恶召唤兽压制下的大陆只剩下恐惧。此时，罪恶的乱世中出现了传说中勇者的子孙，他们集结众人向古魔法皇帝进行讨伐。在最终的决战中，魔法皇帝被深深的封印在魔界的底层。古洛斯死后，大陆又恢复了和平，万民皆喜。魔法卡片又继续在广阔的大陆上流传。就在魔法皇帝的恐惧逐渐在人们的记忆中淡去时，V玛斯塔卡片大会开幕，人们狂热的投入到大会中……





天丸的奇遇

盗贼团一行五人潜入封印之地入口，妄想着里面N辈子受用不尽的财宝。数人一番商量，最后为首的头头拿出万能钥匙把遗迹大门开启，争先恐后的进入其中，此时发生了剧烈的震动，只见四周一片漆黑。……



200X年，日本。V玛斯塔卡片地区大会会场。大会第一回合，十岁的小学生天丸VS死党兼宿敌。双方展开绝体绝命之战，最终天丸的女神的祝福还是不敌最终神判而败北。事后二人



怀着截然不同的心态步出会场。天丸还遭到了对手的羞辱，可怜的天丸也只有"……"了（笑）。卡片也赢了，大话也爽了，也该回家了。对手走后，天丸神情甚为懊恼。就在天丸即将回家的时候，突然身后一道强光闪过，一红发古装少女跌倒在地。好心（？）天丸自是上前把少女扶了起来。而少女起身后却说了一些莫名其妙的话，而且还要天丸救她（汗）。就在天丸还没弄清楚事情头绪时，少女胸前的饰物灵光一闪，二人又一同消失在强光中。

当天丸回过神来的时候已经身处古代大陆的克巴町。此时的少女倒是眉开眼笑，说是终于到家了。而从少女口中得知这是在一百年前（汗）。突然盗贼团的一人杀来找麻烦，看样子是来抢称之为某种神器的卡片。少女自又请求天丸帮忙了，并把卡片给了天丸。没办法，MM相求也就豁出去了。在开战前少女会问天丸是否知道卡片决斗的基本知识。选第一项是知道，第二项是不知道。初玩者务必一定要看一下战斗系统。虽然和传统的卡片游戏差不多，但本作有自己的特点。选择召唤师和出牌都会有说明。最关键的决胜原则就在于双方先把前后左右四张牌打出，最后一次性靠四张牌的累计战斗POWER值决出胜负。而先攻后攻顺序就是看召唤士的能力值来定的（详细战斗系统见V阿俊讲座）。初战几乎没有难度，只要把四张牌打出就肯定能赢。战后可得到卡片和金钱若干。盗贼则落荒而逃，但天丸也因体力透支而昏倒在地。

天丸醒来的时候已经身处克巴町的绘画师诺纳家中。通过交谈得知少女名叫诺伊索，是老绘画师的孙女。现在瓦兹哈尼大陆中央的封印之地已被盗贼团侵入。这就将预示世界有可能再一次陷入危机之中。唯一能够拯救世界的就是拥有勇者血统的人。而那个流着勇者血的勇者子孙就正是天丸（大汗）。这个危机四伏的大陆必须要依靠天丸的力量来拯救。此时会出现两个选项。第一是答应下来。第二项是不答应。如果选择不答应的话，他们会再度好言相劝，说明危机的重大性。如果还是不答应的话，诺伊索会极不情愿的开启时空之扉放天丸回家。但后果就是GAME OVER。所以还是答应下来吧。而后老人会给天丸绘制出一张天丸卡片。之后由玩家自己从火、水、大地、大气、森、暗、光、机械八种属性中选择一种。这就要看个人喜好了，笔者选了火。

然后诺纳会告诉天丸他的弟子遍



布大陆各地，每到一处记得到他们的绘师之馆去给卡片升级，不过费用还是要收的（汗）。现在勇者的使命就是通过不断获得卡片大会优胜，前往大陆的中央进入封印之地把魔法皇帝消灭。好，整装出发了。刚要走又被老人叫住了。你以为是什么呀，这是古代，带上导游吧。二人就此踏上为世界和平而战的征途。

冒险初开

另外一方面，战败而逃的盗贼灰溜溜的回到老巢。头头听说手下见到了神器自是欣喜若狂。但又听说战败而归大为不解，难道堂堂盗贼会败给一小女子不成。后来又得知是她请了个保镖（用心棒）。随即下令全体盗贼成员追杀二人。不惜一切代价把加神器卡片弄到手。

现在天丸出现在地图画面上，此行的第一站是南部海边的托托古鲁村。途中色点处会遭遇敌人。其中一战要再次与盗贼对阵，做好心理准备就出发吧。如果不慎战败也不要紧，诺伊索会利用卡片把盗贼击退。来到托托古鲁村后，第一项指令移动中可去的场所有特训所、卡片商店、知识馆、绘师馆。其中特训所里可以选择和人对战。卡片商店可以补充战斗卡片。知识馆里有大量系统知识。绘师馆里则可以付费进行各项能力的提升。第二

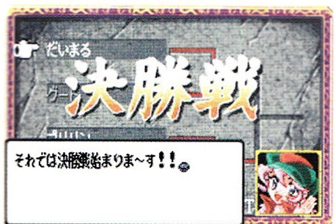
项广场指令是去广场收集情报，注意每到一处必去广场。通过对话会得知大陆来了一种传说中住在贝兽岛的动物。第三项是对卡片组的调整和存档。第四项是出村。该去的地方都去了就出村吧。二人刚一出村竟碰到了传说中的贝兽，模样酷似皮卡秋，甚为可爱。随即进入战斗。战后得知他是和故乡贝兽岛上的另两个同伴来到大陆。而后



二人继续冒险旅程。下一站是加鲁亚町。到达加鲁亚町后来到老绘师的家，他会免费为天丸增加能力值。

之后再原路返回克巴町，与这里广场上的那个渔师对话会有情节发生。另外卡片大会也可以参加了。二人进入到会场内，大会主持人会宣布比赛规则。先是四人分组淘汰赛，然后决出胜者进入决赛。天丸被分在A组与随机一人对阵。其实力不算太强，但很善于利用地形。身上多带几张封杀卡并最后再给他来一张强欲的称师（敌总攻击力下降50%）就足以令其勇夫无用武之地。决战中竟然是与之前的那只贝兽遭遇。最好是速战速决，否则越拖到后面越难缠。而且他的逼和能力很强哦，动不动就最后来一张天灾（不计攻击力直接平局）。最终还是天丸晋级一举夺取了冠军。为此组委会还授予天丸一张017号的火龙。再加赏金1000大元。

从会场满载而出后，二人即刻启





程前往北部的玛里那町。另外一方面，再次战败而归的盗贼遭到了头头的怒斥。并且又派遣出盗贼团中的一人前往强夺卡片。二人来到克巴町后可以先去卡片商店补充点SP功能卡。比如说天灾咱也来上一张，遇上强敌时也给他来个赖皮打法（汗）。另外在广场渔民说曾经在岛上的洞穴里见到过龙。现在从玛里那町出来后发现再往北行的路还未开通。回到克巴町广场找到那个渔师，他说有重大情报要告诉二人，一定要选第二项听取。原来这个名叫左国的渔师家住克巴町东部，而在克巴町东南方的岛上有一座德索



达之塔和一座扎加恩之塔。在那里时常有怪物出没，使得现在连鱼都捕不到了。天丸闻后倒是爽快的答应下来，左国万谢而归。二人出村东行来到左国的家。左国见二人应邀而来大喜，即刻准备渔船把二人载到南部的小岛。选第二项为出发。

二人乘船来登上小岛进入第一座德索达之塔。进塔后突然天丸身上的卡片开始闪光，看来有事发生。碰到一自称是巴库的外貌酷似剑心的修行浪人。他此次东行来到塔中就是要证明一下他的超高剑术，但一直没有机会出手正打算走人。又问天丸二人来塔里干嘛，这可不是小孩来的地方。当得知天丸是来退治怪物的又问要不要帮忙，天丸口气倒不小，说是一两个小怪物就不麻烦了（笑）。二人又来到第二座扎加恩之塔。发现一绿色的大嘴鸟贝兽躺在地上睡觉。他发现二人后像是很喜欢天丸的样子，冲上来就是一吻（汗）。当然，他那么大的嘴直接把天丸的脑袋给叼住了。此场景极为搞



笑。事后才知道他从贝兽岛乘船来大陆，但航行途中遭到风暴袭击漂流到了岛上。都快饿死了，刚才因为看到食物（天丸）当然一口（大汗）。诺伊索闻之立马给了他一个饭团。那小家伙食后精神百倍，还不忘送给天丸一张贝兽召唤师卡片。此鸟兼顾了四种不同的属性召唤，实为强卡也。最后他托二人见到他的同伴给通个信。走时还不忘摆摆手，很卡哇伊呢。二人回到左国的家。左国为了感谢天丸帮他退治了怪物，把一张卡片送给二人作为礼物。

沙漠之旅

现在玛里那町往北的路已经开通了。二人一路去到下一站库托鲁。途中遭遇了盗贼团的伏击。之前存个档，调整好召唤师应战。万一陷入困境干脆读档，战局越拖到后面对我方越不利。二人成功突破盗贼团的狙击后来到库托鲁。一进城就发现这里也是卡片大会的分会场。有了上次的经验（甜头）天丸此次自是不能放过再夺桂冠的机会啦。但难度可是比上次要高多了。想拿奖金?就拿出实力来先。记住决赛肯定是持久战，当某局形式看好时不要得理不饶人，小胜即可。别一口气把大牌都出光了后面就死的惨。当然，速战速决就是再好不过了。一般连胜三场就搞定了。运气好的话两局就行了。天丸勇夺冠军后，获得了组委会颁发的一张055号萨索多拉索巨龙卡。当然优胜奖金是少不了的，2000大元。广场上的城民处也可得到不少情报。其中，广场第三个人会告知从库托鲁西行有一座火炎山，那里有炎之精龙。而有个老头说他家的东西全被一只贝兽给偷吃了（汗）。而关于沙漠地带，一直是库洛波索族的领地。而似乎现在沙漠之塔和王之墓正受到盗贼团的威胁。

从库托鲁城出来后，二人在沙漠碰到了一只白色贝兽。他正好询问天丸是否见到过他的同伴。呵呵，那是当然了。天丸把同伴的口信传达给他。为了感谢天丸还特地相赠一张贝兽召唤卡。原来那三只贝兽是在贝兽岛同乘一条船来大陆的，因海难被迫分离，现正在相互寻找。告别贝兽后二人决定先西行去火炎山一趟。途中一共有连续四战。都很难缠的角色。不过这里的初始地形都是火山，所以库托鲁城就要相应做好准备。多带点炎属性的召唤师和卡片，战斗会稍微轻松一些。千辛万苦总算是到了火炎山（汗），找到了自称是火炎山之主的炎之精龙。此时还没有空白卡片给他制作精龙卡，先走吧。



然后二人原路返回再北上来到沙漠中央的兹巴鲁之泉。在途中碰到了一个自称是早田流召唤剑士的早田剑之介。据说他正在寻找他的兄长慎之介。他兄长是为了追寻宿敌巴库来到大陆。数年前有个叫巴库的剑客（就是之前在德索达塔遇到的那个浪人）来到早田家的道馆，声称要挑战早田流的始祖剑之介之父。慎之介代父出战，最终败在巴库的酒天召唤剑下。而后其兄失去信心，直到得知巴库在大





陆出现才独自赶来寻仇。这里他会把自己的召唤师卡007号给天丸。此人拥有剑炎属性+50的特殊技能。此人在剑道主场配合剑炎属性召唤兽，自身先加两次攻击力，还要封印对方的卡片。达成完胜对手的BT战法，强的不像话（笑），绝对主力。

进入兹巴鲁之泉后可稍做休整，补充点卡片，去广场上收集情报，然后启程北上前往塔鲁索町。途中会有两战。二人进町后发现这里也有大会分会场，稍做整顿后即刻报名参赛。全胜夺冠拿到038号水龙，优胜赏金3000。来到广场探听情报，其中有人卖地形卡，另外得知东面的小岛上的洞窟里有龙的存在。下一战是沙漠之塔，整装出发吧，途中有一战。进入沙漠之塔后，经人指点先去塔西的泽玛爷的小屋一趟。糟老头自称是昔日有名的幻卡片斗士，现在已经退役了，但看在二人诚意的份上愿把珍藏的强力卡片出售。但都是些价格超级不菲的卡片，能买的起一张就不错了。其中推荐"封爷"，效果是封印对方除天灾以外的SP卡。

与此同时，盗贼团方面。战败而归的盗贼又被头头恨恨的海批了一顿。此时突然一阵强烈的地震，一神秘的黑影怪人出来发号施令。他正是魔法皇帝的忠犬阿古拉。而他们企图得到神



器令封印在魔界之底的魔法皇帝复活，统治整个大陆。二人从泽玛爷的小屋返回沙漠之塔。通过对话得知王之墓就在沙漠之塔的南部，但要去的话必须要通过考验，难度可不比分站赛低哦。之后可以去移动项目中挑战，但最后还是等有绝对实力再说吧。二人继续向下一站拥有沙漠之都之称的艾兹托进发。既然是沙漠之都就肯定有卡片大会的分会场。想什么，快去报名拿奖品吧。不过这里的大会规则有所调整。因为是沙漠中最大的都市，所以参赛的人就较之前要多。为8人分组，而且不再以卡片数量为胜员标准，改为三局致胜制。其实这样的大会规则避免了持久战，更加有利于我方。在如此有利的外部环境下，取胜简直如探囊取物般容易。轻而易举的拿到组委会颁发073号风龙和优胜奖金4000大元。然后记得到绘师馆去给自身这张天丸召唤师卡升级加能力。这里要注意的是，卡放在阵中是无法拿出来给绘师升级的，要用其他召唤卡把他换出来才行。另外卡片店里也有几张不错的新卡，别忘了去购物哦（促进消费搞活经济嘛）。

最后二人照例来到广场。在一黑魔道士处得知，在沙漠之都的南部的山区里隐藏着号称鬼众道的恶鬼一族，他们似乎和盗贼团有所关系。二人闻后即刻启程赶赴南部山区。谁知走着走着竟到了一片阴森恐怖的墓地，就在二人双腿弹琵琶的时候突然一个鬼影冲了出来，吓的诺伊索拔腿就跑。眼前的鬼自称是鬼众道之一的无限鬼。此厮非常难缠，而且拥有天灾卡，动不动就在关键时刻赖皮。之前一定要存档，发现战局复杂化时干脆读档。因为被其缠上战局一般是会继续恶化的。笔者也是险胜之（大汗）。战后建议再存个档，因为再往前走将有连续两战。先是一独角女十鬼，接下来是零鬼。比无限鬼要稍微好对付点，但也不能掉以轻心。连战两场进入鬼之里后就是与鬼众道之百鬼的对决了，难度一般。但当二人来到鬼众道几祭坛时，发现有着兆鬼之母称号的京姬正在举行着什么神秘的仪式。把他们战胜后可以得到其召唤师卡片，其中十鬼可封印对手25岁以上男性召唤师天场，是否换上阵中就要依个人喜好了。击败京姬后但仪式还是启动了。鬼众道的最强之鬼兆鬼即将在其邪恶的仪式下复活，只见瞬间地动山摇。无限鬼、十鬼、零鬼、百鬼、京姬五个



鬼众道的傀儡自灭成为祭品令兆鬼召唤复活。眼看着死路一条，坐以待毙？NO！闪为上策也（笑）。

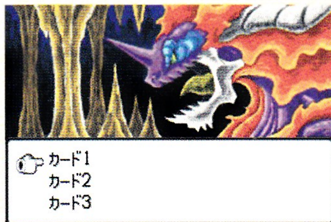
二人飞奔到加鲁亚町老绘师诺那的家。老头倒是对鬼众道十分了解，当得知此次最强之鬼兆鬼也复活的消息很是震惊，鬼魔复活将意味着大陆的覆灭。唯一对抗的办法就是再绘制一张诺伊索的召唤师卡。到时用这张卡令天丸的勇者之力觉醒。另外现在加鲁亚町北部山区里的龙之洞窟已经可以通行了。二人决定前去向龙之长老取得龙之奥义。但上山途中将有连续三场龙骑士三兄弟的遭遇战（昏）。好不容易进了洞居然还要再打才能见长老(倒)。再胜龙骑士后可得到一张174号的玉子龙（赵子龙的弟弟？）。好歹过了第一关，又来一龙骑士（烦不烦啊）。胜之得173号龙卡。二人突破层层狙击终于来到龙之洞窟底层，龙之长老总算是现身了。长老的卡片数高达60张，要做好持久战的准备。战胜长老后天丸得到了号称龙之奥义的226号SP卡龙仙人之守。

在成功拿到龙之奥义后二人即刻



启程赶往鬼之里去封印兆鬼。谁知在途中被一马戏团的小丑拦住去路。硬是要和天丸过过招。二人到达玛里那町的广场时，一黑魔道士挑战天丸，战胜他后会得知水之精灵的消息，并指点二人去玛里那町东北方的多索加岛。退出到地图画面，乘船登陆多索加岛。岛上的卡片商店去逛逛，有什么没有的卡带上几张。整顿完毕就继续向北部的铁达岛进发。途中将停靠两站（战）。上岛后本来想去求见当地的长老询问关于水之精龙的事，谁知一鱼骑士冲出来逐客。对待N站卡片冠军好不礼貌啊，不教训教训你是不行了。此人战败后极不情愿的打开了通往库里亚洞窟的道路。现在可以去找水之精龙了。当然，乘船途中还要遭遇两战才能登岛。进洞后果然见到海的统治水龙。在得到精龙的一番教导后二人重返大陆，继续冒险。

路上记得到火炎山去一趟。火精龙会让天丸从018号炎之精龙的ABC三张卡片中选一张，攻击力高达200。三张卡攻击力都一样，只是召唤的条件不同罢了，随便选一张吧。在沙漠之塔前一站塔鲁索町广场，与最后那个黑魔道士对话，会有剧情发生。塔鲁索町东北部的库里亚岛以北的洞窟里



有大气之精龙。二人来到沙漠之塔，现在应该有绝对的实力挑战试练之间了。考官是库洛波索族的三勇士。这连续三战的敌方属性均不同，但对现在的天丸来说不算什么。获胜只是时间问题。当成功通过试练后，天丸二人受邀请去到许之间面见族长特鲁。但那老头居然还要给天丸来个沙漠之塔最终的试练（倒）。这老头可就不是那么容易打发的了。难缠的很，必须要有绝对的耐心才行。取胜后终于得到了长老的许可前往沙漠之塔南部的王之墓。在去王之墓的途中还会有一个不服气的库洛波索族人前来挑战。二人进入王之墓后见到了传说中的沙漠之龙。

当然二人赶到鬼之里时却发现兆



鬼已经逃走了。只得先返回沙漠之都。当来到此处的训练馆时，天丸身上的V卡片突然散发出光芒来。二人回头一看，原来是遇难的第三只贝兽，终于是出现了啊。当他得知前两位同伴都先后遇到后二人并安然无恙，大喜并将自身的078号贝兽召唤师卡送给天丸。此时二人从沙漠之都出来，走出沙漠的路就开通了。

探索精龙

路上，碰到了一个从阿斯索国来沙漠边境来大陆找人的红发少女米诺特伊。她委托二人帮他找一个叫做洛



古斯的少年，并把自身的027号召唤师卡和200号的HELP卡送给天丸。但事情远不是想象中的那么简单的。这一切已被魔法皇帝手下的阿古拉所探听，而且又派出了魔女。二人继续前进的路上又遭遇到盗贼团的狙击。击败他后到达拥有北限之村之称的大陆最北端的边疆城市欧托鲁。与此同时，盗贼团和魔女设计埋伏把一有着赤子之手称号的少年洛古斯抓走。这里的卡片商店有几张新卡片，记得买下来。而据广





场上的人说巴库也到过此地。而后二人继续向下一站卡片专卖屋进发。这里的卡片都比较经典，大伙依自身的情况看着把没收到的卡片买下吧，价格是比较合理的。接着前往平原之都斯鲁。

不愧是都市级的地方。卡片商店中有大量强力卡片出售，绝对要大大的破费了（笑）。054号召唤师卡命铃和号HELP卡恶魔的所业都是必买之物。其中命铃有女性召唤兽十倍攻击力的特技。而恶魔的所业可直接封杀对方HELP卡，并取消对方一切破坏效果。在强化了卡片整容后就去挑战当地的分战大会吧。同样是8人分组形式。但取消了三局致胜制。获胜后得到组委会颁发的141号机械龙多特恩Z一张和赏金5000。在广场上可以1000元的价格购入一张空白卡。现在有了这张空白卡就可以去王之墓，找沙漠精龙制成056号沙漠之龙普斯欧萨多。在广场最后那个少女硬是往天丸身上贴，说是要见识一下冠军的卡片。谁知竟是盗贼团中最后的刺客所乔装的，被其顺势把卡片抢走。就在其大喜过望逃走之时，贝兽两兄弟及



时杀到将之截下。但与此同时魔法皇帝也派出了新杀手独角兽，另外那个被他们设计抓来的洛古斯已经被其暗恶

化操纵。

在平原之都西北部的古兹斯索二人又与米诺特伊相遇，她知道盗贼团的本部所在地。三人决定同往剿匪。而盗贼团则听闻三人杀来而大惊，仓促迎战。一路击败两个盗贼后直接杀入盗贼团老巢与其头头对阵。击败他后暗之洛古斯登场。而他竟就是米诺特



伊的哥哥。但已经被暗恶化操纵的他出手把其妹打成重伤。看来一战难免。战胜他后可收到其049号召唤师卡，此卡非常强劲，见人封杀天场，初始值顶级100，必抢先出牌。天丸试着用卡片之力驱除他的暗之心，可惜没能成功。与此同时，诺伊索也被独角鬼掳走。另外魔法皇帝的强力手下魔人也告登场。

天丸独自一人逃出魔窟后向南部森之了望台进发。天丸来到南部森林后又再次和早田剑之介相遇。他得到情报说他兄长在附近的町中出战了卡片大会。广场的人会告知一些关于森林的情报。在南部的德古索大森林中的万年古树中住了森之精龙。另外在大陆最南端的岛上有个瘴气之沼终日散发着毒气，森林居民为此遭受生存危机。现在回到地图画面出现了两条路，天丸决定先去西南部的森之遗迹。途中会遇到号称东方无双之男的万丈目五镯，战胜之可收到其041号召唤师卡。在森之遗迹的广场上中可以1000元的价格购得一张空白卡。现在可以去找水之精龙制作其卡片了。另外在此地还会遭到一森林族德古索人的挑战。击败他后可以打通南下进入德古索族之村的道路。途中还会遭到两个森林族战士的狙击。天丸进村后找到族长说明前来帮助族人前往瘴气之沼，但族长显然对天丸的能力持怀疑态度。击败他后可拿到他的055号召唤师卡。得到许可前往瘴气之沼，并指点天丸登岛后去拜访住在岛入口的老贤者多古。

多古老人非常热心的向天丸提供情报。原来这个毒岛每隔十年喷发一次。现在是它的休止期。另外在岛上的瘴气之穴中住着暗之精龙。此行会见暗之精龙途中将遭遇四只毒物，小心行事吧。排除万难进入瘴气之穴中，还要再打毒物。而且因为瘴气过重战后天丸要回地图画面透气，千万不要掉头走人啊。这里要进入三次击败三色毒物后再次进入才能见到暗之精龙拿到其107号暗之精龙卡。现在返回森之了望台走另外一条路去森之町。路上击败一牛头可收到一张025号召唤师卡。进町后直接挑战卡片大会。在决赛中的对手竟然是早田剑之介的兄长慎之介。获胜后可得到其006号召唤卡和组委会颁发的090号森龙以及赏金6000。而大会后两兄弟也终于团圆了。另外在给天丸召唤卡升级的时候要注意，4段以上的召唤卡每级只能出战一张，为了不损失其他的强力卡宁可不升，等到再积累一级的时候一口气跨过去。

广场上可以打听到西南森林中万年树的通路，还有町东的古代人之塔。其中万年树正是之前早有耳闻的树之精龙的所在地，先去会会精龙吧。但与此同时魔法皇帝也在派人前往取得精



龙之力。等天丸赶到万年树时树之精龙竟然被魔人吸取。那还了得，天丸一举击败他救出精龙。精龙为此连空白卡片都自备了，送给天丸091号树之精龙。在前往古代人之塔的途中独角鬼再次现身，以诺伊索相要挟天丸到塔中用神器换人。独角鬼的卡片高达70张。要击败他必须善用必杀轮。但将其阴谋击破后还是被他掳着诺伊索逃走了。无奈，只得回森之町往下一站洛古鲁之町进发。进町后照例先去



卡片商店淘金。之后在广场上打听到本地有个剑豪，巴库正要去踢馆。天丸赶到时剑豪火暮斩出门修行去了。但巴库仍有对手，那就是早田慎之介。剑客间的对话，最终还是以慎之介的败北告终，但可贵的是此战令慎之介看透了胜负，悟到了武士的真谛。

勇者VS魔王

在广场上还能打听到町东北山区的勇者之穴。与此同时魔法皇帝幕下的最后一人假面才登场了。在去勇者之穴的第二战可能会遭遇守墓人，做好持久战的准备。当天丸来到墓地时昔日勇者的灵魂出来教导他的子孙。但被假面杀出将勇者灵魂击破。啥？连老祖宗都敢动！三下五除二KO他。而



后继续南下前往海滨城市多艾索加。挑战完这里的分战赛后再向着魔法皇帝的老巢逼进。出城后东进来到卡特索比拉城。在东西广场打听到南部时之岛上住着贝之精龙。与船着场的人对话后可开通返回大陆东侧的加鲁斯町的航道。此时回去老绘师听说孙女被魔王掳走大惊，天丸只有再营救诺伊索。现在千万不要再升级了，因为以后的战局中会收到强力召唤卡，天丸一升级就占用了最高等级的位置了。另外卡特索比拉城是决战前的最后一站了，有什么该补充的做好最后的准备。进入决战是无法退出的。卡片大会的总决赛会场就设在城内。在那里遇到了贝兽三兄弟，他们也决定和天丸同往助一臂之力。在天丸报名进入最后的总决赛场中，发现这里的气氛很奇怪。而各派人物均组队登场摩拳擦掌，就连盗贼团也组队参赛了。而天丸则有幸与早田兄弟及巴库这三剑客组队。

当主持人宣布这次大会的恶梦之开幕式时，大家才发现是被组织者魔法皇帝所阴谋设计了。其真正意图在吸取各大卡片高手的力量而复活。瞬间大家都被魔物所包围，就连盗贼团和暗之少年洛古斯也被出卖了。好在有



三剑客在掩护天丸突围，当天丸赶到魔城前最后一站封印之地的入口墓守之家时，兆鬼总算是现身了。送上门来的买卖，杀呀ing。兆鬼不愧是复活的最强之鬼，很难缠，不利用精龙组合等超强必杀是很难有胜算的。成功击败兆鬼后得到其召唤卡。兆鬼卡实为最强召唤卡，其等级无限，年龄？可召唤所有的卡片。而且出场直接封印对手天场，也就是说封杀掉对手发动必杀的机会。现在知道为什么不要给天丸加等级了吧。不过笔者已经中招，不得不忍痛把天丸换下。惨痛的教训啊。而后天丸来到封印之地的南之大门，也就是游戏刚开始盗贼团闯入的那个地方。与此同时深知被利用的暗之洛古斯也来找魔法皇帝算帐，而兆鬼此时也杀到与之对峙，并施法把洛古斯打回原型。清醒过来的洛古斯终于与他妹妹相认，并执意要与兆鬼对决。把012号召唤师卡给天丸自己留下来做掩护。

当天丸进入南之大门来到封印之地时，惊奇的发现在群山中竟然隐藏着如此巨大的建筑群。魔城的中心究级之塔被十九座圆塔所围绕。而此时地图画面上显示着第1之塔（汗），看来独闯魔城需要莫大的勇气和毅力啊。天丸进入第1塔后就碰到了一个酷似人造人的怪家伙，但他见了天丸居然吓得先跑。原来他是守墓人，数月前盗贼团闯进来令魔法皇帝再次苏醒。诺伊索就被关在次元牢里。而魔法皇帝幕下的六魔众都是正常人被其洗脑控制的。进入第2塔遭遇到吸血鬼，胜之可收其067号召唤师卡。要注意的是现在的地形是魔界，魔鬼属性以外的卡一律无法召唤。必须把能出场就变地形的剑之介排第一位出战。第3塔战胜六魔众之一剑士火武后天丸用神器为其解除洗脑，感激之余把其046号召唤师卡送给天丸。在牢1中可得到217号HELP卡。进入第6塔为水之守护者解除洗脑并拿到其召唤师卡。再走第4、7、8塔击败独角鬼和魔女拿到他们的召唤师卡。牢2中拿到HELP卡福袋的魔神。



然后再经由牢3攻打第9塔救出森之王多格并拿到召唤师卡。再依次攻打第5、10、11塔废掉魔人夺取召唤师卡。牢4是一个卡片商店。其中不但有大量的魔属性卡片，而且还有一张156号的魔之精龙，必收。第13塔是光与暗的魔人洛兹多。而最后就轮到魔城中心的究级之塔了。魔法皇帝也只剩下最后一条忠狗阿古拉。屠狗前进（笑）。另一方面，在洛古斯两兄妹强大意志力下兆鬼居然良心发现自己离开了(汗)。当天丸登上究级之塔的顶层时，魔法皇帝已经吸收了六魔众的力量复活。最终BOSS就在眼前，还等什么？纳命来！



谁知取胜后魔法皇帝用诺伊索要挟天丸交出V卡片神器。在两难的选择下，天丸只有无奈的交出神器卡。魔法皇帝终于还是成功的达成了他的野望，并欲对二人下毒手。好在危急时刻伙伴们及时赶到。此时老绘师专门制作的那张诺伊索卡发挥了作用。在接过诺伊索的229号勇者的觉醒后，真正的决战开始了。最终在强大勇者之血的冲洗下，魔法皇帝被再次封印到魔法阵中。值得一提的是最终战可收到魔法皇帝的召唤师卡，可以用它去和朋友通信对战啦。而完成使命的天丸也返回了现实世界。回到了令他梦幻的那个地方，那个时段。死党见他傻站在那又回头来叫他回家。实乃一场游戏一场梦也。最后提示：记得看完穿版动画字幕后按提示存档。





阿俊讲座

改造

在町中的绘师之馆中找绘师进行能力改造。依次是：1升级，2属性变更，3付属性变更，4攻击力修整值，5召唤属性，6特殊效力。其中特殊效力的改造最为关键。效果为召唤相应属性的战斗卡攻击力加N倍。

战斗卡

冲锋陷阵就全靠他们了。战斗卡的攻击力是首要的，其次要看其特殊技能。再就是必须要和召唤师及地形配合默契才能最大的发挥其攻击力。战斗卡应配合好其他各方面，最忌杂乱，很容易因地形等关系自相冲突。

召唤师

出牌的人。他们各自拥有其擅长及无法召唤的属性战斗卡。召唤师一要看他的段位，段位越高召唤出相应属性的卡片加的攻击力就越高。二要看他所能使用卡片的广泛性，越多越好。最后要看他的特殊技能。此三项综合评定。然后五个召唤师必须要搭配好。同属性或五个都不同也不行。最佳方案是以三种属性为主。召唤师定了后再来调整战斗卡。

魔法卡

特殊魔法卡有HELP、ALL、R辅助卡三种。其中HELP比较实用的有补充女神等。R辅助卡以左界仙之梨、右界仙之林、天界之桃为代表，效果为分别在左右天场复活一张已用过的战斗卡。ALL的功能主要是破坏。推荐双子星两兄弟，他们分别拥有封印对方单（双）数攻击力卡片的特技。

SP决胜卡

此类卡片是无论如何都要配备的。SP是起到最终决杀的作用。有一张好的SP卡，之前的战斗卡抽的再差也能扭转乾坤。按照强力度排列笔者推荐：强欲的称师（早期主力）、恶魔的所业（后期主力）、召唤兽交换、送还、障壁魔人左（右）、天的奇迹、天灾。除此以外的SP卡不是非常实用，最好就不要带入阵中，以免占了容量。

F地形卡

各种属性的地形卡也是左右战局的关键一环。但没有必要每种都有。根据召唤师的特点配备两三种就够了。多了反而占了对阵卡片的容量。另外就是各种地形都具有有利的属性和不利的属性。比如墓地，暗属性有利但光属性无法生存。炎浆中炎属性有利而水属性和森属性无法生存。这点也必须要考虑到。同样的，利用这一点可对敌造成破坏作用。

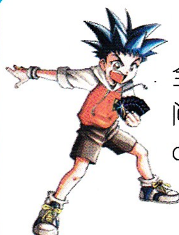
战术指南

玩任何游戏都必须最大限度的利用胜员规则。先往坏处说：本作每局最少要出四张牌，换句话说也就是没有能召唤的卡也要废掉一张。往往这张对下一个出场的召唤师很重要。到了这种局面就已经很不妙了。此时有两种选择。阵中如果有天灾立即使用平局，让此局的出的牌数要保留，在下一局取胜也就相当于赢了两局。另外就是按SELECT键选择中止此局比赛，直接进入下一局。另外，本作只算每局的出牌张数，而不算双方攻击力的差额，这也是和游戏王等正统卡片游戏最不同的地方。所以根本没有必要狂胜对方，此乃大忌。好牌应留着应不时之需。不到万不得已时不要使用。而且要依当时情况有选择的用。比如强欲的称师、恶魔的所业这种强力卡，不到关键时刻不要出。

必杀轮

最后，本作和麻将一样是算番数的。达成不同特定的条件有相应的翻数，相当于麻将的各种胡法。基本发动条件是在阵的四张牌全部存活。具体条件是：如三张战斗卡同属性就是两翻，攻击力相同为四番，属性攻击力全部相同为五翻，精龙六翻。启动必杀轮不论攻击力直接获胜形成必杀。双方同时发动翻数大的胜。往往发动一次必杀轮就可以一局分胜负。其他达成方法在战斗中SELECT键里有详细说明。另外，如果发现对手达成必杀轮时，一定要使用SP卡破坏。此时恶魔的所业、送还、召唤兽交换、障壁魔人左（右）等封杀卡就显得很重要。同理，对手也会全力破坏我方发动必杀。这里有两种方法对之。其一就是看准对方阵中一张我方可用的卡，故意出一张杂卡造成非必杀的假象，那么对方也就不会使用SP卡破坏。最后我方利用召唤兽交换把对方的那张卡换过来形成必杀。其二就是用恶魔的所业这张超级SP卡和敌对杀相抵消，当然也得看运气了。

作者后记　阿俊语



因阿俊的QQ实在不堪重负。故致全国玩友：阿俊主笔过的游戏之相关问题请发到专题论坛：gba.6to23.com。感谢大家的支持，谢谢！



文/电软の召唤士：南昌　严俊



Z.O.E 2173 TESTAMENT

ZOE最大的优势就在于他的制作人。由MGS之父小岛先生为首的精英开发团体。当初的PS2版本就因为附带MGS2体验版而逐渐被玩家所认识。2001年，GBA版本制作发售。笔者斗胆说一句：如果ZOE诞生在机战之前，现在游戏界是怎样的格局很难说。截稿之前，PS2版ZOE2发售预定。

GBA	厂商：KONAMI		发售日：2001.9.27
	类型：SLG	价格：5800日元	其他：——

序

20世纪初叶，人类的社会问题居然增多。诸如人口的增加、自然环境的破坏、将来石化燃料的枯竭，等等一系列危机无不令地球堪受重负。这也使得人类加强了向外星球移民的渴望。但这也是人类再度加大贫富差距的又一个开始。2045年，人类不断加大对宇宙新天地的拓展进程．地球与宇宙之间架起了空间轨道，这也标志着宇宙时代的开始。殖民星的探索计划启动。不久后，被称为人类新道具的物质被发现。有人作业LEV机体开发，在木星的卫星上发现万能矿物，在宇宙中高速移动成为可能，人类进出宇宙变为现实。在短短一百年间，有多达超过20亿的人口被移民到月球土星木星以及其他的行星上。看起来一切都很顺利，但这也是人类新问题的开始。继续留在地球上的人类和移民星人之间产生了巨大的偏见，相互歧视。另外一方面，移民对当地政府的残酷管理颇感愤怒。地球与各殖民星的关系也日益紧张。2158年，火星的反地球武装组织BIS设立。而新型LEV的秘密开发令地球本星开始了连年的动荡。2173年，装载了新一批地球移民的宇宙飞船在火星上着陆……





系统操作

标题画面：新游戏，读档，战斗中断档，系统调整。
话中菜单：存档，读档，机体改造，机体能力调整，机体状态栏，系统调整，次话。



第一话 战神の掌上

- 胜利条件：黑机体击破。
- 败北条件：克伊兹（ケイジ）机体击破。

地球火星间移民船比那鲁托三号，还有50分钟飞行就将到达火星。主角克伊兹出来帮助乘客整理行李准备下飞船。但不想被一壮汉纠缠，好在同事阿希斯帮忙才脱身。事后得到袖珍PC一台。就在飞船快要降落的时候，驾驶员突然发现一可疑的谜之飞行物在向飞船靠近。B格纳库中，神秘少女米欧娜闯了进来。但就在此时突然一阵剧烈的震动，飞船与不明飞行物相撞。飞船顶部被撕裂，动力炉和一切装置都被迫停止运行。B格纳库的舱门也被封锁，呆在这里无疑于等死。就在危急时刻，格纳库内的一LEV战机突然启动。在米欧娜的指引下，克伊兹登上了战机。

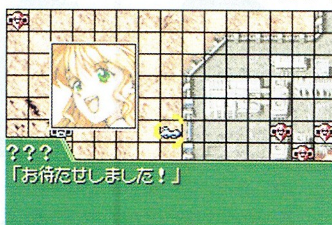
就在战机刚刚脱离后，飞船就发生了大爆炸，而且不明飞行物全速朝战机袭来。内部电脑判断其有92.24%的敌对嫌疑，只能迎击。此战就算是被敌机击破都不会GAME VOER。当然，胜利是唯一的目标。攻击时会切换到手控战斗画面，在8秒的瞄准时间内追击锁定敌机开火即可。如果击中红色的闪光点就形成会心一击，稍有点动作神经就能搞定。就在击退敌机的同时，机体突破了火星的重力圈进入了大气层，坠落在火星表面。



第二话 流转

- 胜利条件：装甲车脱出或敌全灭
- 败北条件：克伊兹、装甲车被击毁

当然，这次的灾难并没有夺取二人的性命。但坠落时的剧烈冲击，令身份本来就很神秘的米欧娜失去了记忆，连左右等一般的常识都遗忘了（汗）。经过机体内部电脑的精密检查，米欧娜患有一种叫做遗传性失忆症的疾病。但就此时，他们被火星上的UCM治安维持部队第三小队包围了。原来，机体在坠落的时候把火星上的重要UNSF设施破坏了，他们以破坏行动防止法为由被逮捕。另外一方面，UNSF的高层正在密谋着什么。二人被带到取调室由将校夫若扎伊审问。但幸存者竟然被误认为是击毁地球火星间移民船的原凶。就连唯一能证明克伊兹清白的火星卫星检测仪的记录也被洗去。击毁飞船，破坏UNSF设施，夺取LEV，三项罪名任何一项都令克伊兹吃罪不起。而后二人被关进独房待审。米欧娜分析，肯定是有人伪造ID混入飞船，伺机夺取黑色LEV。然后现在二人身处冤案中也定是有幕后人操作。就在此时，阿希斯及时出现帮助二人逃出独房。



二人再次登机从火星基地的左侧脱

出。一开始会遭到两台敌机的狙击，不难对付。但击毁他们后，终于被敌基地发现了。夫若扎伊会亲自带队朝二人围攻过来。N对一，实力悬殊太大，必死无疑！？危急时刻，友军三台机体出现，他们正在护送装载着幸存者的装甲车向地图最西端脱出。克伊兹只要配合好友军行动即可。装甲车不要和敌军过多纠缠，迅速向脱出点前进，或者干脆全员就地全歼敌机也行。另，装甲车可为临近机体恢复HP。

战后，UNSF特务部队的少女娜娅赶赴火星基地，任务不明。

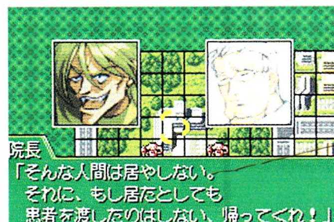
第三话 ノゾマレヌノゾミ

● 胜利条件：德夫斯索抵达疗养院或敌全灭
● 败北条件：克伊兹或德夫斯索被击破

克伊兹来到他脱出火星基地后的目的地：反地球同盟BIS的本部。大家总算是可以睡个好觉了。但很显然，克伊兹不敢想自己的处境是好是坏。但从大家相处的气愤上来看，不像会有什么坏事发生。从同盟首领德夫斯索的对话中可以得知，他们正在被UNSF特务组织追击。突然据最新的情报，UNSF已经袭击了疗养院。而且有一批治疗重力伤害的新药正在运往疗养院的途中。很显然UNSF此行的目的还有就是夺取新药然后高价卖出。

等大家整装赶到疗养院地带的时候，UNSF已经侵入了疗养院，而且运输车也被挟持了。此时一眼镜酷男尤克托乌及时杀出，一脚一炮把两台挟持敌机击破。而把新药及时运到疗养院的任务就交给德夫斯索了。全力为其扫清障碍，开路前进。当敌机全灭的时候，敌头目涅兹多（ネッド）驾机登场。此人张狂至极，更扬言现在住在疗养院的人都是些有罪的地球人，该死。这终于把克伊兹激怒了，我方也赶来增援。但此时德夫斯索最好走远点，万一让他逮到可不是好玩的。另外，德夫斯索机体拥有补充弹药特技。

战后院长谢别众人。大家返回到BIS本部。其实，反地球同盟并不是想象中的那样，他们只是一群为着在宇宙中生存下去的最低要求而抗争的人们。UNSF高官的腐败，对他们人权的无视，等等一切都只有逼迫他们反抗。但就在谈到关于家族话题时，失忆的米欧娜突然记起一些什么，大呼父母被大火围困，狂奔而去。看来她定有一段不为人知的过去。



第四话 诱い退ける剑

● 胜利条件：德夫斯索到达工场、击落涅兹多
● 败北条件：克伊兹、德夫斯索击破

BIS本部。大家决定帮助米欧娜找回自我，先是试着查找飞船登录的个人资料。但这种移民性质的秘密飞行是不用真实姓名的。难道说要查出米欧娜的真实身份就只有去地球一趟？大家更借为米欧娜恢复记忆之便，正式邀请克伊兹和阿希斯入伙。阿希斯那家伙倒是干脆，克伊兹也只能就范了（笑）。但UNSF并未就此罢休。连夜又袭击了圣病院，并嫁祸到BIS头上，而且更为重要的是，BIS的重要盟友"女神"也在那个区域。看来，必须要采取行动了。大家决定前往女神的秘密工场处。女神也就是经常帮助BIS的一个叫做洛索的女性。



等大家赶到战场时，城市早已经被UNSF破坏。众人要抵达地图东北角的工场处与女神洛索汇合。第二回合人员才会全部到达。击破在阵的全部敌机后，迅速让德夫斯索前往工场处。否则第十回合敌人就会增援。但如果是想要练等级的话也行。当众人抵达工场时，与洛索取得联系。但此时涅兹多再次出现，开火攻击工场，欲杀女神。好在金发少女梅比尤斯驾机及时赶到重创涅兹多，为大家解了围。恼羞成怒的涅兹多又率大量机登场。注意这批无人机速度快体积小，回避率极高，最好是手动攻击之。想直接过关的话就围攻涅兹多。在涅兹多败北后，UNSF特务部队的娜娅出现把涅兹多救走。看来今后肯定是要和她交战了。

洛索随众人返回本部。德夫斯索正式把同盟新成员克伊兹介绍给洛索。同盟的机体食品以及活动资金全部由这位女神供给。原来她正是拥有巨额遗产的洛索财团的主席。接着是美女梅比尤斯的自我介绍，又引发了同盟里丝米茹和拉兹玛那对活宝的大乱斗（极搞笑）。

与此同时UNSF方面，娜娅的恋人（？）帕洛夫少佐登场。

第五话 届く声，遥か

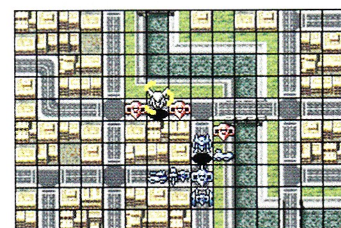
● 胜利条件：拆除炸弹，击破涅兹多
● 败北条件：克伊兹击破，未拆炸弹前攻击敌机或乌希索击破。



政府日益腐败。就连从地球上过来的进口食品也增加了129点的关税率。而且据洛索秘书的最新情报，未来三年间的进口的全都是些野菜之类的非人食品。由此令物价再次暴升。这完全是践踏正常手续的强行政策。而且此时传来消息有一名狂暴男子正驾驶机体疯狂的攻击孤儿院。全员紧急出击！

等大家赶到孤儿院后，发现又是UNSF所为。涅兹多已经绑架了三个孤儿在三台机体上并装备了炸弹，以此相威胁。而且初期的胜利条件为???。看来，此时只有原地待机静观其变了。眼看着装载着孤儿的敌机步步紧逼过来。关键时刻，炸弹专家乌希索登场，负责把机体上的炸弹拆除。此时控制他分别飞赴三台敌机旁边待机拆除炸弹，切记在此之前千万不能攻击人质机。也不能攻击涅兹多的机体，他身上也有炸弹。否则GAME OVER。最速拆除方法就是先把乌希索移动到大部队旁边，引一敌机体自动靠近。另外两台就在次回合直接飞到他们中间一次性拆除两台。整个过程只需要两个回合即可。把炸弹全部拆除后就可以全力击破敌机救出孤儿了。当三个孤儿全部得救后，疯狂的涅兹多欲炸毁孤儿院。好在阿希斯驾机及时赶到拆除了孤儿院的炸弹。阴谋破产的涅兹多又率机群狂攻过来，全员迎击之。就在克伊兹驾机击破涅兹多后，他竟然启动了自爆装置，欲与克伊兹同归于尽。就在生死关头，激发了克伊兹的潜能力，全力一击送涅兹多上路。

但机体因此遭受重创，克伊兹也昏迷不醒。



第六话 契ソレ片翼

● 胜利条件：敌全灭
● 败北条件：克伊兹击破

敌总部，帕洛夫少佐与高层泽夫鲁斯发生激烈的争吵。看来，他是要出动了。似乎现在开发出了一种新型的机体。在政府方面，唯一正直的国连宇宙军内部监察室室长基鲁也面临着重重危机。BIS方面，受上次事件的影响，情绪低落的克伊兹竟私自驾驶战车外出。好在米欧娜及时制止了他，米欧娜的坚强令克伊兹打消了逃避现实的想法重新振作起来。而与此同时，敌袭警报响起。二人被UNSF军包围，好在大部队及时赶到把克伊兹救出。



此时孤儿院方面发来信息，表示对克伊兹奋不顾身拯救的感谢之意。但信息突然中断。敌袭？！全员转战。当赶到现场时，孤儿院已经剩下炮击后的火海。凶手正是实验新型机体的帕洛夫少佐。这就连同行的娜娅也看不下去。而冷血的帕洛夫的理由竟是把培养未来敌人的毒牙拔除。不过好在拉兹玛早已把孤儿接上战机。而卑鄙的帕洛夫竟妄想高薪把拉兹玛拉拢过去。做梦！紧接着克伊兹换乘新机体出战。全员挥师南下，决战。但帕洛夫HP降到30％就会撤退，要击破他就得注意战略了。

暗中，两个神秘人物正在密谋着什么。

第七话 背中合わせの交线

- 胜利条件：帕洛夫HP30%
- 败北条件：克伊兹击破



BIS，米欧娜的特制营养食品令克伊兹精神百倍，实际上是难以下咽强颜欢笑（笑）。此时前方传来消息，因不满食品增税的市民展开了示威游行，但被UNSF军队炮击镇压，死伤惨重。全员出击。

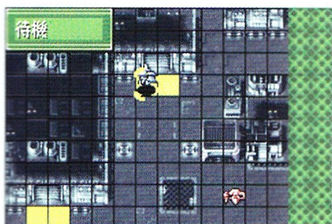
暴动现场。可笑的是就连前来镇压的治安维持部队和UNSF特务所属部队竟也发生了冲突。此时市民的愤怒气焰高涨，一市民驾驶着作业用LEV冲向UNSF部队，但瞬间被击毁。众人实在是无法忍受了，全员启动。一方面迎击敌军。一方面保护市民的作业用LEV向南方撤退。在第二回合，克伊兹的机体内部电脑会指引克伊兹前往城市东部的闪光处取得专用装备。之后的战斗只要是在城市中，一般都会有类似的闪光点，里面的道具不要错过。当所有的市民都撤退后，UNSF帕洛夫再度带队登场。他仍旧是HP降到30%就会撤退。而且他的攻击力可是超强的，近身一击2000以上攻击力。可得小心应付了。但击落他可有不少的经验值和金钱啊。

据有关情报得知，UNSF特务组织和有关集团联手行事。而且有着地球最危险男之称的人调入UNSF组织。

今后的仗将会越来越难打了。BIS为此特别派出拉兹玛等人专程前去敌基地收集相关资料。

第八话 暗を暗に染めて

- 胜利条件：侵入口发现
- 败北条件：敌发觉



拉兹玛顺利归来，带回来了敌方基地的机密照片。照片上清晰的显示着帕洛夫驾乘着新型的OFLEV兵器。而这张照片正是在敌方基地的秘密工厂里拍摄到的。而这种新型机体的制造材料据说是使用到极为稀少的万能金属。而当时击毁移民飞船的那台黑色机体也就正是OF新技术研究下的实验品。为了收集UNSF秘密开发禁断兵器的证据，德夫斯索决定潜入敌秘密工厂。洛索的秘书也为大家提供了敌方基地周边地区地形以及相关设施图。并再三叮嘱要留神基地里的警备LEV。最后，祝大家此行好运。

在成功潜入敌基地后，接下来就是要深入到秘密工厂中了。但这里一共有五个入口，到底哪个才是真正的秘密工厂入口呢？基地中果然有大量的警备兵。此行决不能让敌兵发现行踪，否则将GAME OVER。正确的通路应该是在东北角的闪光处。这里敌兵的可视范围是三格。小心前进吧。只要我方一台机体到达即可。机动性最高的是克伊兹和尤克托乌，随便派谁去都行。成功到达发现正确通路后，第一阶段侵入计划就完成了，全员撤退。

第九话 诚实

- 胜利条件：拉兹玛脱出
- 败北条件：拉兹玛或克伊兹击破。

UNSF基地，娜娅和帕洛夫激烈的争吵。娜娅认为如果再这样下去，早晚要爆发宇宙全面战争。而在帕洛夫眼里，清除异己就像清除大地的杂草一样。流血正是改革的前提。为了他的未来前程，再大的牺牲也不在乎。但他说不会忘记与娜娅的约定，但要等他的计划告一段落后再带娜娅去地球生活。闻此一席话，娜娅的心又软了。但，突然警报大作。BIS侵入被敌发觉。

初期胜利条件仍为？？？。等到第三个回合后，拉兹玛从敌基地处成功获得资料脱出。但帕洛夫和娜娅也率大军围剿BIS一行人。此时要全力掩护拉兹玛突围到达地图最下端。当第四回合时，克伊兹的机体电脑显示前方的设施下有强烈的反应炉，并且肯定有爆炸的可能性。必须让拉兹玛的机体



加快速度逃到安全区。当拉兹玛成功从地图最下端脱出时，基地也即将爆炸。在撤退之前，克伊兹急呼让娜娅逃离基地。但她还顽固的要和克伊兹决胜负。生死关头，已经没有时间多解释了。克伊兹冒着生命危险独自飞到娜娅机体旁，厉声怒喝之才让她离开。众人在爆炸前一秒脱出秘密工厂。

而后，克伊兹遭到了大家的训斥。大家都对他去救敌方女子而大为不解。而且此次冒险单独行动如果被敌方俘虏的话将不堪设想。不过好在此次行动算是顺利完成了，也成功得到了敌方的详细资料。

第十话 纯心との代价

- 胜利条件：人质救出、敌全灭
- 败北条件：克伊兹或装有人质的机体击破

战斗节节胜利，大家也有了难得的轻松时间。米欧娜等几个女生更是出门逛街买洋服了，男士们还得坚守本部（汗）。另外还要加紧对刚从敌方地基窃取的OF新型机的相关程序进行破解工作。另一方面，敌部，UNSF高层正与其合作集团进行会议。投资方的总裁拉亚索显然对UNSF在秘密工厂事件上的不利极为不满。双方为此展开了激烈的争执。BIS方面，经过众人的努力，OF内部程序初步被破解，但要彻底破解仍需要很大的进展。通过检测，OF内部的电脑登录程序中所记载的驾驶员ID竟然是一个年仅12岁的人类男性。还是个孩子？似乎电脑内还有着其暴走死亡的记录。看来在没有完全破解之前一切都是个谜。此时，前方突然传来消息，一民间企业的工厂发生了大爆炸，大量工人被UNSF的帕洛夫抓获成为人质。更扬言就在今天正午时刻对其全员进行审判。这显然是敌方的圈套，就等着BIS去钻。但又不能不去救人。而且，出去逛街的女生们也极有可能遇难。在一再请命后，洛索终于同意出击。

现场，米欧娜等人果然无一幸免，全部被俘虏。此时娜娅终于没能忍受帕洛夫的暴行。出手把4人放出。但此行立即遭到了帕洛夫的训斥。另外在他身边还缠着个叫做阿玛索的暧昧女性。此时的帕洛夫就连一同到地球生活的约定也可当即破碎，这一切令娜娅无法接受。就连泽夫鲁斯也亲自出马发号施令。但他的话竟然让失忆的米欧娜记起些什么，并开口称呼他为博士？！难道？看来事情是越来越迷离了。此时时间已到，眼看就要处刑了。关键时刻治安部队将校夫若扎伊一炮为大家赢得了时间。众人赶到现场展开救援行动。敌方不但机体很多，而且在这里安装了定时炸弹。看来情况危急。但先不要急于进攻，现在还不足以抗衡敌机。等到第三回合尤克托乌和乌希索会赶来增援。把除了夫若扎伊外全灭敌机后再去处刑台救人，飞上去待机即可。此时夫若扎伊会来救他的学生（娜娅），令人感动啊。之后帕洛夫和那个小妖精又带领4台敌机登场。现在就不用给他客气了。





第十一话 ダブル・ディール

- 胜利条件：守护德夫斯索十回合或敌全灭
- 败北条件：德夫斯索机体击破

BIS本部。此次众人再展开潜入行动。但就在此时，UNSF部队的阿玛索带领敌机袭来。看样子是来抢夺失去的OF资料的。大家必须全力保护德夫斯索的机体不被击破。成功守护之十个回合或是干脆来个敌全灭都可以。其中第六回合在我后方会有敌机增援，初期最好不要离开德夫斯索机体。

战后，拉兹玛建议不如使用LEV正规军正面突入敌基地，夺取移民飞船事件的真相证据。但显然是无理的。德夫斯索决定下一次潜入的目标是窃取移民飞船的航行记录。以进一步调查飞船失事的真相。（未完待续）



携带电兽2

GBA版的携带电兽分为SPEED版和POWER版，以不同的主人公来完成故事，不过剧情是大致一样的。拯救电兽世界是游戏的主题，同样也表现出了人与人之间的亲情和人与电兽的友情。另外，笔者是以POWER版为准写的攻略，供大家参考。

GBA	厂商：SMILESOFT	发售日：2002.4.26
	类型：RPG	价格：5800日元	其他：——

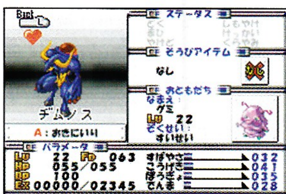
——文/鱼骨头

二代的进化



操作系统变得简单，进化系统更是简化了不少，不过进化比原来更全面、更多样化。此次作品还取消了随机遇敌，大部分的敌人都可以躲过或者是砸晕。但也有美中不足的地方，电兽贴图单一，敌人太过于简单，电兽种类太少等等。但总的来说这款游戏还是可遇不可求的好游戏。

另外，战斗系统进化了不少，比如每种电兽都有一只援助的电兽，战斗时会随机出现，发动援助攻击。



最后再提醒一点，要想让电兽参战，首先是要能参战的战斗，并且要在电兽的状态彩单里点一下"A"键，出现红心，不然战斗起来可就惨了。当初笔者可是研究了半天，最后发现原来就是这么简单，险些喷血而亡！（苦笑~~~）



攻略启动

通过主人公キョウ（修）居住的城镇的天线树来到了电兽世界，タケダマ村就是修冒险开始的地方。



首先到村子右上和河边的那两只电兽对话，然后到右中的房间和屋子里粉色的可爱电兽对话，从这里得知这个世界的アンテナ树（天线树）都枯萎了，无法使用，必须找到アンテナ的种子（天线树的种子）才能恢复使用。找到改造屋上面的那只电兽，从它那里了解点情况。向上走，先安抚一下那只满地打转的电兽，最后再回到右上的河边，说服河边的电兽レックス加入。一切准备就绪后就可以从左上出村，接受第一次考验。

一直沿着大陆走，来到タケダマ洞窟，首先从左边的宝箱中拿到钥匙，打开右中的栅栏门取得里面的钥匙（石头后面的宝箱要等能推动石头以后才可以拿），最后打开上中的栅栏门，到里面取得第一个天线树的种子。刚要离开，身后出现了一只很酷的电兽，告诉修一些关于这个电兽世界的事情，之后就消失了。此时的修会自动回到洞窟外。



回タケダマ村，再到右中房间找那只粉色的可爱电兽对话，跟着它种下天线树的种子，这个村子的天线树又恢复到了枝繁叶茂的景象。



从タケダマ村右边出去，向右上走来到トカリ村，不过这里暂时无法进去。从对话中得知它们的项圈被抢了，而修决定帮它们夺回项圈。出村子马上向右，从第一个向上的路口上去到达トカリ森林。稍微向左下绕一下就可以看见那个人了，和他对话选择战斗，战斗后夺回项圈。



回到トカリ村，交完任务就可以自由出入了。刚进村就遇见了情敌兼宿敌的ユウ（优），优喜欢ミドリ（米达丽），而米达丽喜欢修（这就是小孩子的本质），这里不免又要打一场了。

来到村子右上，得知米达丽跑到了村子外面。出村子，来到这块地图的左上角，在这里找到了遇到危险的米达丽。救下米达丽后就可以从トカリ右上来到クフモク山路。

クフモク山路有很多山洞，山路最右上面的被两只电兽挡住了，以后要来这里的。一路绕到左下，通过チアワタ的森林到达チアワタ村。跟着电兽进入中间的房子，接受找回アンピピット的委托，完成后才会告诉修天线树的种子的位置。出来后向上，遇见了优，看来他先到了一步，并且正在找アンピピット。修跟进森林，在森林的最左上找到了他们，但アンピピット却跑了。一路追着アンピピット，直到它无路可逃，打败它就可以回村了。回到中间的房子交代一番，得知天线树的种子就在森林里。刚出房间又遇见了优，他先出发去寻找天线树的种子了。

回到森林，找到チアワタ洞窟。在里面先找到优，有钥匙的宝箱被一块巨石挡住了，而优则奋不顾身的撞了上去，巨石纹丝未动，优却受了伤。这



一幕刚好被来找优的修看到了，修马上打电话给米达丽，叫她把优先接走，这时修已经来到了洞外。回到洞窟向左上走，来到木栅栏门前，打开门发现力大无穷的ヂマノス在撞木桶，难怪周围会为之震动。ヂマノス会因为修的到来而发怒，打败它后，从旁边的宝箱得到新的手机，然后就可以让ヂマノス加入了，它加入以后就可以推动巨石了。先去优受伤的地方推开巨石拿到钥匙，然后一路通过巨石的阻碍找到天线树的种子。回到村子左边种下种子，之后那只很酷的电兽又出现了，叫嚣一番后就离开了。

从村子下面出去，向右走一点博士就会打电话给修，叫修先回家。通过

天线树回到修居住的城镇，这里出现了3个怪人エルエス、ルソバ和バルカン，他们企图盗取实验室里的手机，但此时的箱子已经打开的了。这时博士正好回来，他们3个就匆忙逃跑了，而博士检查物品时以为他们3个盗取了箱子里的手机。博士赶到修的家里，叫修马上去追他们。当修到达天线树的时候，那3个人已经抢先一步逃之夭夭了。修回到家里，和母亲告别，之后再次返回电兽世界。

刚到电兽世界就收到了米达丽的电话，然后会回到チアワタ村。从下面出村向右走，然后向下，来到メリバロ村门口，不过这里的皇冠被盗了，所以禁止任何人出入，而优还被误认为小偷关在村子里。从优那里得知盗贼是3个人，现在应该在クフモク山路，说完优就被带了回去。来到クフモク山路的最左上，打倒看门的守卫找到他们3个，他们留下皇冠就仓皇而逃了。

来到メリバロ村，交出皇冠使这里恢复了通行，而优澄清了自己以后就又离开了。到村子中间的房间接受委托，然后到改造屋后面和那里的电兽战斗，胜利后就可以向下一个村子进发了。

通过比较复杂的道路来到キワトラ村，修和米达丽在这里竟然见到了自己的父亲。这个村子似乎没发生什么事情，没事的话就可以离开了。不过在离开以前可以和2位父亲对战一下，他们的实力很强的，不过战胜后他们会给你的手机下载新的铃声。

向下出村，来到ヒエロ洞窟，和守卫对话就可以进去了。要记得小心地上一些着色较深的地方，踩上去会掉下去。沿路走不远会得到一把钥匙，打开木栅栏门。通过第2个楼梯一路走，来到地上有很正的大洞地方，勇敢的跳下去，找到另一把钥匙。回到木栅栏门的地方，从第一个楼梯上去，又看见一个木栅栏门，用钥匙打开就可以进去了。一路找到那3个怪人，他们这会学会了反抗，竟然叫出一只电兽和修战斗，胜利后会自动出洞，对话后学会了跳跃（“B”键）。下面将是最可怜的一件事，就是回到遇见3个怪



人的地方，从楼梯下去，来到ヘルチカ山地。

ヘルチカ山地一直向上绕，通过一条河来到ヘルチカ村。这个村子空无一人，一直向上来到天线树那里，电兽们都在这儿，原来一帮横行霸道的电兽经常来抢劫这个村子，说道这里，那帮电兽突然来了，并且还挟持了一只电兽。没办法，修只好出手了，把它们打跑后，村子暂时恢复了活力。刚才被修救的那只电兽住在左边的房间里，找他可以回复。修刚要到天线树那里调查一下，那帮可恶的家伙竟然又来了，打败它们后追出去，再打一仗，之后才发现中了它们的圈套被送进了监狱。



监狱的隔壁竟然是优，和他对话几次，决定了越狱方案。成功出来后，优又独自离去，看来修要独自走出监狱了。下楼，首先用石头压住蓝色机关，然后通过刚才的门找到一个红色机关，踩下去就可以了。后面的路也都如此，蓝色机关要巨石压，而红色机关只要踩一下就可以了。最后在一个房间里又遇见了那3个怪人，修和他



们的手下打了起来，而优则挡住了门口的追兵。胜利后，那3个人再次逃跑，而优说了两句话后也离开了。修踩下了房间里的机关打开了最后的大门，然后回到了ヘルチカ村。

刚要出村，米达丽出现，决定和修一起去下一个村子。出村来到刚才敌人设圈套的地方，继续沿路走，翻山越岭来到ビジニア村。路上如果看到被人挡着的洞窟，一定要记好位置，因为一会儿要在这些洞窟中找天线树的种子。和村子右边的房间里住的人对话，调查到了天线树的种子的位置，然后得到了通行的许可，刚才那些被人挡着的洞窟现在就都可以进去了。

在ビジニア山路好好找找，总共有4处洞窟，其中离ビジニア村最近的那个地板是浅绿色的洞窟可以较晚一点去，因为这里最后的门要另外两个洞窟的机关开。首先到地板是红色或蓝色的洞窟，无论进入哪一个，都会先接到父亲的电话，然后踩下这两个洞窟的所有机关，之后回到地板是浅绿色的洞窟，来到最后被打开的两道门里，压住两边的机关，这样地板是绿色的洞窟的门就被打开了。最后来到的宝箱前，刚要拿宝箱里的种子，优再次出现，打败他后就



可以取得天线树的种子了。得到种子后会出现选项，选第2个是直接出洞窟，而第1个，嘿嘿，自己走吧。

回ビジニア村，到村子右边找那个人报告，这时会来到ヘルチカ村，在上面种好天线树的种子，然后那个摆



酷的电兽再次出现，并且告诉修还差一个电线树的种子。剧情过后又回到了ビジニア村。

通过村子上面道路来到ウラーニ村，这里就是最后一棵天线树的所在地。到右上的房间打听天线树的种子的位置，然后准备前往海底洞窟。修刚要出村，优也到了这里，优说了两句就准备前往海底洞窟。出村后，从右边绕上去到海里，然后绕到能到达的第一个旋涡里，进入ウラーニ海底洞窟。这个洞窟没有上下层，所以比较好绕，最后到宝箱前遇见了バショウ，选择第1项和它发生战斗，不过无论选择哪项它都会加入。胜利后优赶到，不过他自认晚了一步，然后又走了。宝箱还没开，修就被送了出来，因为海底洞窟里的宝箱并不是天线树的种子，因为真正的种子已经被バショウ掉包了（不信可以回去看看，东西也不错）。

马上回ウラーニ村，当修再次进入右上的房间的时候，发现那讨厌的3个怪人也在这里，他们趁优赶到的时候逃跑了。到天线树那里种上种子，白色的电兽再次出现，恭喜修一番后就离去了。

优在村子上面的出口等修，并且决定和修比赛看谁先得到北方洞窟宝箱里的东西。出村后北上，这里有许多的地洞和树洞，道路并不复杂，一会就找到了。这时优也刚好赶到，俩人大战一场以后，修胜利了，并且得到了宝箱里的物品。然后准备回村，回去的时候比来的时候难。

通过天线树来到チアワタ村，从这里到达クフモク山路。还记得右上被电兽拦着过不去的地方吧，现在可以过去了，这里就到了ウジヂヂ山。先



上到山上，找到那3个怪人，修被撞了下去，幸亏优和他的电兽及时赶到，把修救了上来。然后从山下的洞窟开始绕，先在半山腰找到第1把钥匙，顺原路返回，一路走到山顶的洞窟，进去后用钥匙打开木栅栏门。从这个洞窟出来后，再从下面的洞窟找另一把钥匙，出来后进右边的洞窟，打开木栅栏门，绕出洞，到达山的最右侧。继续向上爬，上面的洞窟是正确的，里面没有敌人，顺着中间上去就能看见那3个怪人了。战胜他们后，酷酷的电兽又出现了，把他们传送到了山上，而自己又消失了。修回过神来看后面的宝箱，里面已经是空空如也了。米达丽打来电话告诉修キワトラ海滩对面发现了新的岛屿，而修此时已经出了ウジヂヂ了。

马上赶到キワトラ村，从下面出村就是キワトラ海滩，从右边下海找到米达丽说的那个岛屿，并且在岛屿上发现了洞窟。这个洞窟路线相当单一，几乎每个小版图只有2个口，不过确实是长的要命。最后来到电兽守卫的出口，打败它就可以从下面出去了。

出来后向上走，发现一棵新的天线树，进入后来到一个新的洞窟。从右面的楼梯下去是正确的道路，半路在墙上发现一个大洞，进去后又遇见了那3个人，轻松解决掉他们，这回他们无处可逃了，修正好问问箱子里的东西是不是他们偷的时候，他们说并没有偷，他们到的时候箱子已经是开的了。修给博士打完电话后就放走了他们。

继续向里走，到后面发现了一个地洞，这时修的父亲赶到，为修回复了一下，鼓励了他一番，就在边上等候。修勇敢的跳了下去，等待他的竟然是那时一直耍酷的电兽ディアボロス，它是最后的电兽了，而且一切的罪魁祸首就是它，为了正义，为了ENDING，为了ディアボロス的电话号码，勇敢的战斗吧！

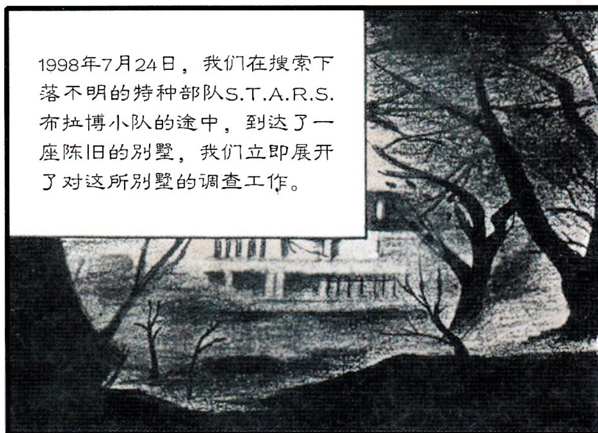


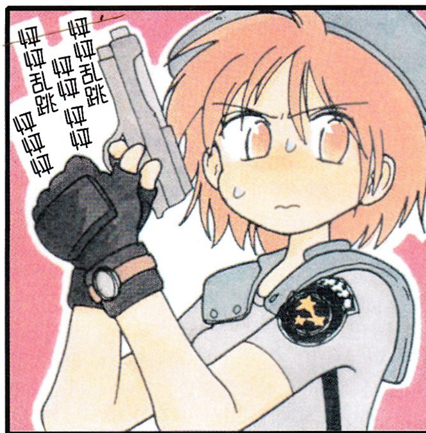
◆……绯茶子小姐，这个游戏虽然很恐怖，但是……？

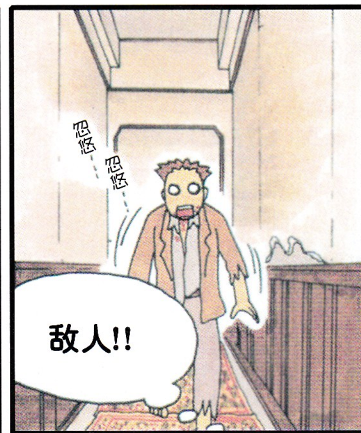
绯茶子的 biohazard 体验记

漫画欣赏

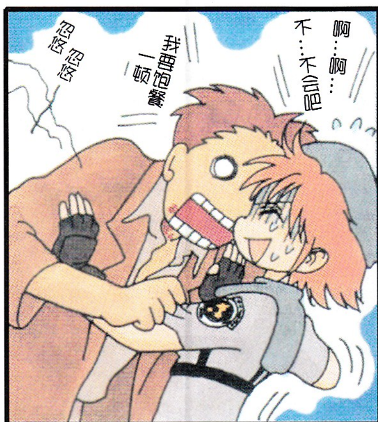
绯茶子





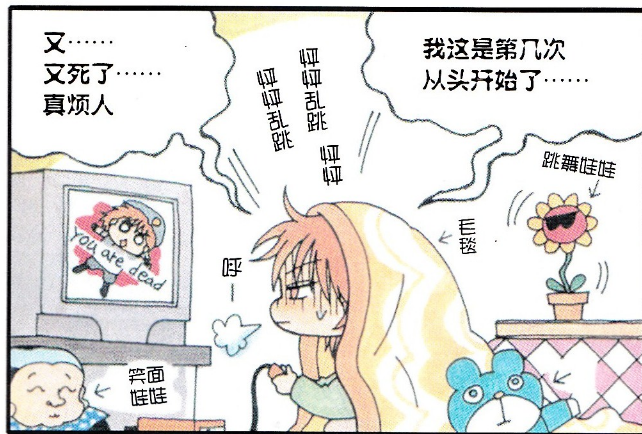










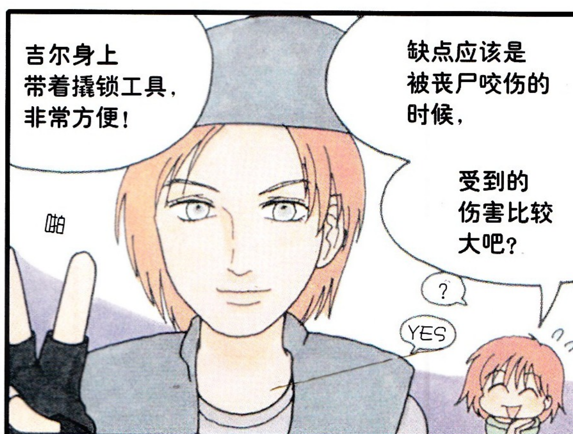


↑ 没有朋友在身边，就不敢玩游戏。









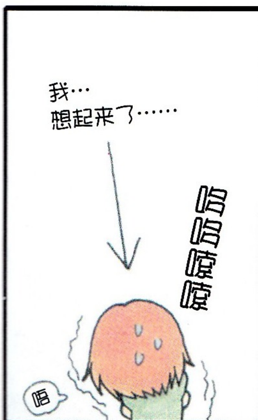






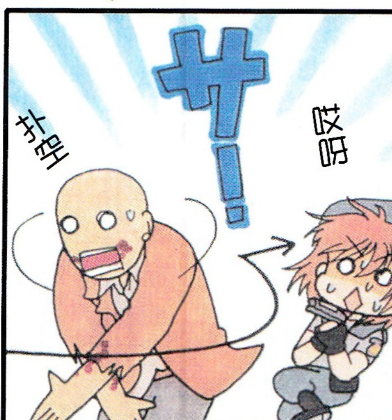








紧张



唰



终于放心了……

探险探险
探险探险探险探险
探——险
我…我胆子小，所以不唱歌就不敢往前走！
大家怎么样？
闪光

打火机！
LIGHTER OF LIGHTER
发现！

太棒了!!
接下来，只要找到那个东西，就能烧死丧尸了!!
嘿！

嗯？可是东西太多了……
正在收拾东西
已经有八个道具了

早…早知道会这样，我要是好好整理一下东西就好了!!
…
呼！

吱吱

真让人兴奋呀
嘿嘿嘿
啊，这里大概是解谜的地方吧！
斗志昂扬

道具已经整理过了。

我最喜欢解谜了，而且解谜的时候不会出现丧尸。

咦？怎么又回来了？
呼

失败。

哼
呼

又失败了。

啪啦！

终于成功了!!

太好了！只剩一个面具了！
呼

八——……
我还想再多解点谜题。
失落…

其实我主要是不想出去!! 我已经被丧尸尝过好几次滋味了!!
DANGER

我非常胆小，如果开门的时候门上着锁，
我反而会松一口气!!

我不想出去——
我不想出去——
可是，如果不从房间出去，游戏就无法继续！
コワイ コワイ コワイ
东张西望

所以，我的房间里到处都是布娃娃……

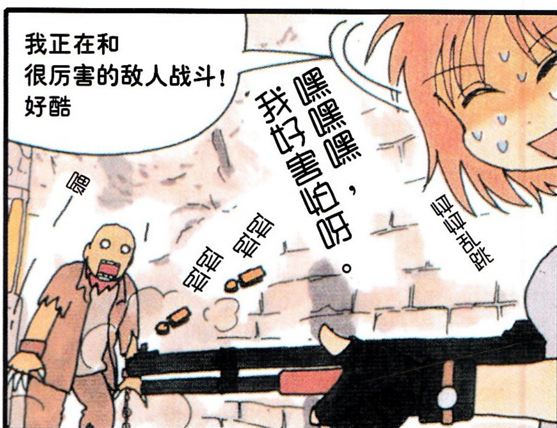


































↑ 布娃娃又增加了。

龙哥热线

买正版就是走康庄大道——本栏目主持人是XTT13★41



今期最高评价应是PS2的完美直读，真牛X，天语服了。我们都希望大家养成购买正版的习惯，因为正版可以让你加倍珍惜游戏。但前一段据闻是SONY查抄了京沪两大城市的游戏专卖店，直至今天排版时，是否风头已过，尚不清楚。先是任天堂，后是索尼，对中国大陆展开的行动简单说就是“不许你卖未经我授权的主机和正版游戏软件”。

可天语觉得还是有点问题在里面。一是SONY没搞清雷声和雨点的关系，二是他低估了直读商和游戏备份商的道行。索尼这么一闹，只能加速直读的普及。天语现在甚至从日本往国内带正版游戏，索尼不能再这样胁迫我们下去了！

否则我们起义，倒霉的不过是索尼和任天堂而已……



k&6@NsHy*$MPv@E
第501机动对战车中队
Project Dragoon鬥戰勝13

GUNGRIFFON
THE FIRST HIGH-MACS TEAM 501

● 我是一个GBA用户，买时为了保护屏幕，就买了一个保护膜，后来发现巨伤眼睛，就揭开丢了，但是机子屏幕周围一圈全是胶，擦也擦不掉，用手擦，越擦越脏，玩时看的太不舒服了，希望你能帮我解决这个问题，我会感激不尽的，谢谢。我的邮箱是 guowenqi8848@yahoo.com.cn，QQ号是172738649。一定要帮我。

我说什么，大家也不信，这回好了。反正我们是坚决反对在GBA屏幕上做手脚的，你这种情况我想也不是一个人出现了，不要说花几块钱买的所谓“贴膜”，就是原装的，天语也极不看好。因为这个东西根本就没有任何意义。

GBA屏幕是不需要保护的。天语根本不拿GBA屏幕当回事，也就没有了这些麻烦。就像PS2的光头，你不要太在意它，你在意，它该坏也得坏，并不是说你在意它就不坏了。用AR2的时代，我们就推荐AR2，直读完美了，我们可以很方便的在店里换装IC——推荐直读时我们决不推荐AR2！！！

同理，主机该拿到店里去修，就一定不要自己乱来。后面可能还会有例子，大家一看就知道了。

● 我买PS2近一个月了，不知为何现在出仓时会出现很大响声（有时没有，有时很小）不影响读盘，进仓时无异常。我的机子是加完美直读那种，竖着玩没事请解答。谢谢龙哥！

PS2的设计整脚，出仓响只能说是非常正常的一个“毛病”。其实那里面有油脂，但时间一长总还是会响。都这德行，你莫在意。



● 龙歌，您好！现在小弟有一台GBA出了问题，就是开机时发出嗡嗡声，带上耳机更大了，不知是何原因，请龙歌给予解答并告诉小弟解决方法啊～谢谢了！另：我想买一台主机，因为RMB有限，要PS好还是DC好，哪个上面的经典游戏比较多？

嗡嗡声是绝对不应该出现的，最近总是有复杂的个例，很难分析清，反正我的GBA没事。“RMB有限，无法选择买哪一台主机好，而且不知道哪个经典游戏多”，所以我的建议是你不要买什么主机，而去买一个“EZ FLASH”烧录卡，这个玩意最有意思。GBA上的经典游戏最多，不买烧录卡的话亏大了。真的，有关烧录卡的话题还远远没有结束。

● 小弟前几个月搜肠刮肚赚铁650T购入GBA橙色一台，用了数月后发现问题若干煞是苦恼。特向你请教请回复。谢！

1：我的GBA在用外接电源时有＂嗡嗡＂声很大，我以为是变压器电容过小，但是我在用两节南孚电池时还是有“嗡嗡”声，这是怎么回事？

2：在购机时BOSS说是日产的，机后的铭牌也是MADE IN JAPAN，可本人拆机后发现32位的芯片上的JAPAN被一红笔划去，可见芯片不是日产的对吗？那机子也就不是原装的是不是？

我的GBA无论是用20元的破电源还是金霸王电池都没有“嗡嗡”声。GBA最好买日产。

终究有一天你会明白我·续

我要去前线了，刚刚接到军部（《电软》）首脑（XTT）的密令。

> 战场地点：Game Arts之《GGB》（PS2版《武装雄狮激战篇》）>作战目的：不求完胜，只需一试……（说白了就是不必活着回来，去了就成）>武器装备：XTT提供之完全金手指（就是没“机体血无限”，汗……）>任务时间：2002年暑假……（偶的暑假～555……）

本人的困难所在：

1：无PS2，先要和BOSS借。（缺铁……）

2：GGB通关已经不指望了（难？哭……）

3：有关HU的游戏文章都是是违“大势”的言论（汗……）

4：自己也不知能否从GGB战场活着回来……

经过前期摸索，转眼又是三天的地狱GREECE鏖战……

战斗几乎没有什么进展，难道底力已经完全耗尽？HELL难度下还是无法挺过最后的黑色三分钟。

即便是一样的任务，每次作战都令人窒息。精神200%集中——HM3已是不停顿、无间隙的“索敌>攻击>闪避>援护>补给……”虽是个人极限，但我还是想做得更快、更好、更究极……

第10次再战！

见到僚机被轰的直蹦，自己又被3辆坦克纠缠，个中滋味难以言表！面对敌一波又波的的攻势，一个闪念，半个迟疑，自己就在莫名中报销……

第100次再战！

战斗到死为止！这是《GGB》的信念！在任务中，我只是一个基本的作战单位。若不能完成任务，就要死在战场上！战场情况瞬息万变，战术打法千差万别，但是技术——掌握在自己手中！拥有好的技术就是拥有了掌握自己生存的主动权（装备免谈，天师的13式无装备优势可言！）

精神的极度压抑、恐惧，那种求生不能，求死一瞬的感觉，已将我的心理防线击了个粉碎！肾上腺激素分泌量加大，心跳加强加快，心输出量增加，血压升高，呼吸加快……作战地点虽然是37度的高温，但我却感到异样的寒冷。战场是残酷的，消灭敌人是为了自己的生存。

……第无数次再战……

作战开始……敌北东方（NE）侵入……敌目标确认……交战中……03号僚机移动不能……援护请求！援护请求！……03号被击毁……自机红屏WARNNING态……ALL SYSTEMS BROKEN DOWN……

呜呼！死生，昼夜事也，死则死矣，而境界危恶，层见错出，非人世所堪。痛定思痛，痛何足哉！

以上，见习机师：世嘉续梦人（菜鸟）

菜鸟之《GGB》战地报告 无限延期中……

● 龙哥！你好呀：

第一次寄信，幸会呀！问几个问题——

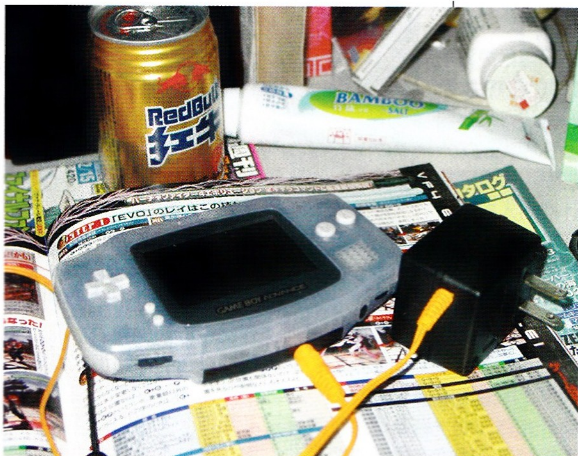
1.马里奥赛车把所有赛道都得到第一后，开机画面的云彩变黄了，这是为什么？（原来是蓝天白云，现在是夕阳西下了???）难道有什么隐藏东东（除了那个满100金币有隐藏赛道，那个我知道了），望龙哥指点迷津。

2.街霸zero3up的画面真的那么棒么？让人不敢相信是gba上的游戏？

3.最近有什么gba的游戏值得一玩？

4.gba老是自动断电，确和电源有关！我换了N多电源，有一半不能用！（都是30元一个的"正版"电源）这gba怎么那么脆弱呀？（北京 小贝）

1、这我哪儿知道！任天堂的游戏爆机一遍主题画面都有变化。N64版也是这样！ 2、棒什么棒？GBA玩得了街霸3么？用四个键我看玄。 3、钻地A啊！？ 4、你看看下图我的电源，20块钱的，用起来什么事儿都没有，反正我买它时就知道它根本没法当电池用，所以我只是把它当做电源，在家里面玩。一切都跟GBA无关，明明是你在搞鬼，GBA咋了？



● 天师：你好～

今天刚将世嘉拉力2的所有隐藏车取的，难度之大令我惊叹，看到贵刊每期都有梦美的消息，令人妒忌，个人感觉李翊丰、阿新他们有令国人骄傲的成绩，一半的功劳在于电软的宣传。而拉力呢？操纵感，赛道之难绝不逊色于梦美（李翊丰也这么说），而贵刊却几乎都不提，算了， 现在只希望能将我的QQ 46394410 登出来，全国世嘉拉力迷们应该团结起来，为早日向梦美宣战做准备～（笑）

（福建福清：言诗の小生）

另外附上所有隐藏车及隐藏赛道的取得方法～ 隐藏车名 必要条件

1：seicento 要在 ARCADE 模式中取得前8名

2：sabaru impreza 555 要在 10YEAR CHAMPIONSHIP 中取得第1站的第一名

3：lancer evolution iv 要在 10YEAR CHAMPIONSHIP 中取得第2站的第一名

4：celica gt－four st185 要在 10YEAR CHAMPIONSHIP 中取得第3站的第一名

5：lancer 3 要在 10YEAR CHAMPIONSHIP 中取得第4站的第一名

6：renult maxi megane 要在 10YEAR CHAMPIONSHIP 中取得第5站的第一名

7：lancer delta integrale16v 要在 10YEAR CHAMPIONSHIP 中取得第6站的第一名

8：131 abarth rally 要在 10YEAR CHAMPIONSHIP 中取得第7站的第一名

9：205 turbo 16 要在 10YEAR CHAMPIONSHIP 中取得第8站的第一名

10：alpline renault 要在 10YEAR CHAMPIONSHIP 中取得第9站的第一名

super s.s 要在 10YEAR CHAMPIONSHIP 中取得第10站的第一名

11:lancia 037 rally 要在 super s.s 中取得第一名



● 龙哥：我的PS2（美版30001）是5月份买的，两个月后AR2引导金手指坏了，BOSS说还是换一个“美赛亚”直读好，我一咬牙花了700“铁”改了一个直读，到目前还没什么异常情况，引导成功率100%，但是有很多CD音乐碟片读不出来，不知何故（用PS读的很顺畅）？BOSS讲改过机后可以兼容全区DVD，但是我的机子只能读2区和全区（标有ALL的碟片）DVD碟片，何故？还有能否刊登《横行霸道3》的攻略，这是一款自由度很高很血腥的游戏，我喜欢！世嘉出的《育成足球2002》也是一款不错的游戏，总体感觉比SS的《育成足球2》难！我的球队在初期是连战连败，球员们纷纷要求转会，我的资金也严重不足，我已经快不行了，教我赚钱秘诀，怎样才能让我的球队战无不胜？！

龙：听CD应该没任何问题。但是完美直读无法玩PS了。GTA3我看很一般，没有制作攻略的必要。而育成足球如果你实在不行，可以考虑用“金手指”来改嘛。

● 龙哥：我有个十万火急的问题要请教：前些日我叫在英国留学的同学帮我带回一原装PS－ONE液晶屏，耗铁 1350（含关税），但没想到它竟是PAL制式的，试过所有版本的PS－ONE（包括欧版），出来的图像都是一样：有色彩但不断上下跳，无法游戏！我的天啊，这些钱难道就打水漂了吗，现在我真的欲哭无泪了，痛苦啊！请龙哥一定要想个法子救救我！（广西大学 佳锋）

这封信我用邮件回过了。登出来的目的是想让大家在行动之前三思，无论买什么东西，一定要想清楚，看看到底有没有意义、有没有用。不要想得挺美，买了东西却用不了，那样一来堵心的肯定是您而不是我。因此奉劝大家三思而行。

我们玩俄罗斯方块儿的达人

天师好：

嗯，昨天把俄罗斯方块上的死亡模式爆机了。并不类似于电新上所说的“全世界没有几个人可以爆机”的说法。因为我昨天就达成了两次，我的一个朋友更厉害，几乎可以次次成功。

当初第一次看到那家伙玩，觉得果然很可怕。后来仔细地琢磨，其实还是不难的。因为我和那个朋友本身都有玩文曲星的9层9速17种图形漂移的功夫。所以当然想试一试，没想到真的成功了。

当让挑战这个难度需要当时的精神高度集中，但不是说要高度紧张，因为在那几分钟里不能有一点的闪失。还有就是一定要有坚持下去的的决心。这个模式是以下落的图形达到999就算爆机，而不是计分制，所以如果有很小的错误，那就不要着急一点一点的补救，因为确实也没有必要，总之就是心态很重要。

我们的最快的时间是7分43秒。时间比那位电新上的达人慢了很多，主要就是利用了程序的一个小BUG。就是说当方块落到最底下的时候，狂按左右键，方块就可以滑动而不固定。有了这个就可以在精力实在不成的时候缓一下。但是如果是新手，这个很可能会使不好，多试试就会习惯。

当然和那个家伙还不能比。现在我们正在冲击时间的记录。争取比他快是我们的目标。

天语：和日本人比试游戏水平的高低，我想是很有意思的一件事。

找朋友

自从街机上火爆了跳舞机，我就与DDR有了不解之缘，因此我想结识各地热爱DDR的朋友，希望龙哥能把我的QQ登出来！

QQ41798965

江苏省苏州市 陈斌（街机舞王）

E－mail:dancedanceking@163.net QQ:52739207



SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!

Game bar

游戏点评

GBA 钻地小子A

厂商：NAMCO　类型：ACT　媒体：卡带



笔者第一次结识钻地小子还是在GBC时代。当时在其N年难得一遇的纯游戏性下获得超感动。GBA发售时，钻地2竟然成为了笔者最期待的游戏。时隔一年，钻地最新作A登场。初玩，再次被感动。因为，本作是GBA史上第一款拥有主题曲（真人演唱）的游戏。

本作在冒险中引入了各种要素。比如商店和道具的使用就是系列进化之一了。各种辅助道具成为冒险中遇难时的救命草，再也不用闷头傻钻了。此次虽说可以使用道具，但难度则依然不低。能完美穿版才能称的上是ACT真-高打。而另一个新要素就是对奇异生物帕克特利亚的育成。他们刚出生叼个小奶嘴的样子给人感觉非常的卡哇伊。而且还可以和他们交谈玩耍哦（完全人语发声）。其表情动作甚是讨人喜欢啊。他们的食物则要通过去每关冒险中得到。所以说本作的给料是很丰富多彩的。前作耐玩度稍低的弊病也完全得以改善。

另外，本作的可用角色可是大为丰富了。除了前作的主角斯斯姆和其好友外，还有斯斯姆的老爸等。就连斯斯姆的爱犬普奇也有份登陆哦。最后，本作实为GBA史上最适合给MM玩的游戏之一。

——南昌　严俊

角色：8	操作性：8
画面：8	创意：9
音乐：10	移植度：—
情节：7	总评价：8.5
游戏时间：NN小时	

NGC 超级阳光马里奥

厂商：任天堂　类型：ACT　媒体：8厘米DVD



万众期待的超级大作终于如期面世了，一种消失了多年的游戏感觉又回来了！

这次的马里奥绝对是目前动作游戏的最高点，游戏的精髓——动作性比前作丰富了很多，水枪的加入使玩法更加有趣多变。每个关卡设计都给人感觉奇妙不可言，超乎想象。有人说本作的画面比64版强不到哪儿去，而看过实机图像的朋友应该能体会到这种说法的荒谬。丰富的场景，出众的光源，艳丽的发色以及最令人吃惊的水的刻画，构成了一个无比真实温暖的3D世界。另外此游戏的3D视点更是同类作品中的最强典范，魄力十足且体贴入微，技术实力非同反响。本人最感兴趣的是卸下水枪的迷你游戏关卡，挑战性极强。

当然本作也存在着一些不尽人意的地方，例如情节过于自由，显得有些松散……但这些比起它给我们带来的惊喜和震撼根本就算不了什么。反复的游玩，无尽的探索，这种快乐还是任天堂带给我们的最纯粹。

——辽宁　顾炎

角色：9	操作性：10
画面：9.5	创意：10
音乐：9.5	移植度：—
情节：8	总评价：9.5
游戏时间：无法计算	

PS2 机动战士高达战记

厂商：BANDAI　类型：ACT　媒体：DVD-ROM



不知万岱近年来是经验积累多了还是人类潜能被逐渐发挥，总之眼镜公司以高达类为题材的动作游戏制作的越来越出色了……

本作的画面无疑是以往的作品中最出色的，天气的变化；机体的金属质感等等，都已经达到了更高的程度，但相比之下本作中战斗时通信的语音虽然增加了战斗的临场效果，但来去都是那几种对白则略显淡薄了。音效方面也表现平平，几乎仍是前作中的程度——不过收录了不少原作中的经典BGM。

故事的设定延续了以往作品的风格——以一名普通机师的眼光来展现整场战争，也许是NT不大好表现的缘故吧。另外就是本作任务的设定，联邦军的"鼹鼠"及吉翁军的"MS特务游击队"所执行的任务几乎都是相对的，虽然安排的巧妙但也不免有偷懒的嫌疑……

本作中最值得称道的还是操纵感，各种攻击、回避机动动作的运用成了战斗时的首要手段，同时也为游戏增色不少，一味硬拼的玩家可要下下苦功夫了。机体的性能表现也可说是淋漓尽致，［ZOCK］的沉重、［GP01］的轻巧、还有［旧扎古］那垃圾一般的性能…参りました…

——北京　星川明人

角色：8.5	操作性：10
画面：10	创意：10
音乐：8	移植度：—
情节：9	总评价：9.5
游戏时间：目前2小时	

GBA 黑色细胞ZERO

厂商：NEC　类型：SLG　媒体：卡带



NEC与小厂合作的黑色细胞最新作。前几作销量累计达到35万套，就这种几乎不为人知的非主流游戏来说，也应该是不错了。游戏类型方面近似于战棋史上的颠峰巨作皇家骑士团。虽然本作的世界观远不如皇家那么厚重，名气更是不及。但也绝对没有辜负为之等待延期一个月的GBA机主们。甚至可以说是惊喜。

在黑色细胞的世界里有三个种族。白翼的天使、黑翼的恶魔以及人类。这原本是俗不可耐的正邪关系。但出乎意料的是正恰恰相反。天使相当于政府暴政军，恶魔则是起义军。主人公则是一个普通的人类，而且可以选择拥有白翼或是黑翼。这是新意之一。本作的系统方面也有自身原创的特点。人员被击倒后并不会退出战场，及时回复HP还能复活。如果躺在地上再补上一枪才会彻底没戏。也没有像火炎纹章那样人死不能复生的BT设定。这是新意之二。再有，本作的魔法无论是攻击型还是回复型都是不分敌我的。也就是说如果我方人员站在攻击范围内照打，反之回复也是一样。这是新意之三。战后所得到的经验值可以选择自由分配到各项能力。大大的增加了培养个性角色的自由度。这是新意之四。

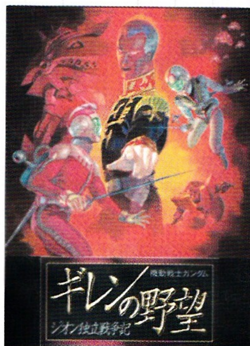
值得一提的是，本作战斗场景异常的精美华丽。不夸张的说就这方面已经超出了皇家和火炎。另外魔法攻击也很有看头。要说本作唯一的缺陷就是敌AI运算速度偏慢。但本作也实为今秋强烈推荐之佳品。

——南昌　严俊

角色：8	操作性：6
画面：9	创意：8
音乐：8	移植度：——
情节：9	总评价：8
游戏时间：穿版	

PS2 基连的野望～吉翁独立战争记～

厂商：BANDAI　类型：SLG　媒体：DVD-ROM



与前作一样，把U.C.0079年"一年战争"宏伟地表现了出来。玩家可扮演连邦或吉翁任何一方（不过初期强制使用吉翁军）。各位熟悉"一年战争史"的朋友们完全可以按照原作剧情来进行游戏，不过那些喜欢"恶搞"的玩家也可一反历史。另外，游戏中还加入了0080与08MS等作品，使剧情更加丰满。

系统与前作有了较大区别。采用了消耗点数型的指令选择系统，这就避免了玩家在资源巨大情况下疯狂开发、生产（笑）。指令的选择也更加细化，可进行更细微的调整。战斗时更可选择带有各种效果的"模糊指令"让电脑帮你搞定，不过如你想亲自"指挥"的话军团长则会"忠诚-3"，但我想这不会阻止玩家与敌人"周旋"的。稍微不足的战斗时选择"反击"或"防御"时我军资料是不会显示出来的，这在一定程度上影响了战略的使用。

战斗画面给人的第一感觉就是惊讶——已经进化成这样了！但时间一长便发现有很大的不足，同种MS的动作竟这么整齐——完全一样！？也太机械了吧？（众人：废话！它们本来就是机械！）此方面BANDAI应向光荣的《决战》学习学习。不过播动画时够清晰。

另外本作给人最大的感觉是"还是这么难呀！"（笑）。对于我等玩惯《机战》的SLG菜鸟来说，简直就是噩梦！那些刚接触此系列的玩家可要做好充分的思想准备哦！（笑）

——南昌　藤崎文也

角色：10	操作性：9.5
画面：8	创意：7
音乐：8	移植度：——
情节：9	总评价：8.6
游戏时间：不明	

GBA 棋魂(ヒカルのご)

厂商：KONAMI　类型：TAB　媒体：卡带



费了好大的劲儿才弄到手，还是往北京打了N个长途的结果。我是一名业余围棋爱好者，碍于客观因素，"清风"网站只能偶尔登陆。中国虽说是围棋的故乡，但感兴趣的人却越来越少。棋魂的推出真是好事一件，可以随时体会纹枰对战的乐趣。

图形界面很亲切，易于上手，十九路棋盘看上去清晰得很。AI的实力也不容小觑，有时不由得会产生"很厉害呀"的想法。如果你能把上级者的100道题都做对的话，那么，估计你应该能达到业余段位的水平；即使你对围棋一窍不通的话也不要紧，这款游戏不仅有初级者设定，还可以下让子棋、指导棋，佐助（高高手）还会给你讲解围棋的基本常识。

值得一提的是它的汉字显示，正楷，空间点阵用得不大，看起来却相当清晰。希望各位大虾在汉化GBA游戏时能借鉴一下。（暗自窃笑）在制作群中赫然发现日本棋院一七段，不禁感叹JP的STAFF够专业。另外，《棋魂》漫画的作者小畑健可是和月伸宏（代表作《浪客剑心》）的师匠，功力深厚。2代预计8月推出。

唉，中国的围棋，不但"恐韩"，而且"恐日"。所以，所以，大家去玩棋魂吧！

——吉林长春　高璐璐

角色：9	操作性：9
画面：9	创意：7
音乐：8	移植度：——
情节：6	总评价：8
游戏时间：≥50小时	

GBA 洛克人EXE2

厂商：CAPCOM　类型：ARPG　媒体：卡带

随着前作给大家留下的好印象，此作也在众高手面前杀出一条血路，卖出30几万套的好成绩。



我是一个"洛克人系列"的忠实FAN，所以在一代就产生了大多数人都有的疑问，ACT转RPG，能接受吗？但事实告诉我们多虑了。她将ACT与RPG有机结合在一起但并非A·RPG，只是将她ACT部分"出现在应该出现的地方"：战斗。而她却与"圣剑"不同，靠的是敏捷的反应和精妙的战术而非搓招，所以显得与解谜部分同样费脑（显出的智慧还要多？），并且每场战斗都不一样，并不会感到厌烦。

剧情部分非常吸引人，除主线外的支线（依赖揭示板），我觉得更能体现出网络世界的友情与善恶，虽然攻略并未登出它们的解决方法，但它们存在着起着绿叶的作用：不但增加了游戏时间还将游戏更加充实。

还有一个不得不提的就是精髓部分："芯片"系统。这个类似"口袋"的卡片系统，可以说支配着整个战斗，没有它们，光靠爆击枪是不够的；每种卡片的特效都很显著，似乎没有用不着的卡片？虽然如此，但有卡片还是想使也使不着（笑），这时，连线交换就厉害了，有些卡必须通过联线才会取得。最关键的，使卡习惯还将左右你的变身方向。唉！快成卡片游戏了（笑）！虽然变身很新颖，但个人认为意义不大。

——辽宁　邓尧

角色：10	操作性：10
画面：9	创意：10
音乐：9	移植度：——
情节：9	总评价：9.5
游戏时间：除了S/L外35小时	

无聊的二重唱

——MM与XTT的疯狂乱弹



风林：这样的谈话形式咱们已经进行好几期，不知道会不会令人觉得反感？

天师：当然令人反感(笑)！但有些话还是要说，“不吐不快”嘛——我相信很多读者都会进一步思考我们的话题。

风林：不过有时候要想一个好的话题开聊还真不是一件容易的事情，比如这次，好像就没什么可说的？笑……

天师：是啊，我最近想买台PS2，要那种“洋”版半透蓝的，我现在已经有分量线和记忆卡以及手柄，还有GGB，机器入手后再买台厦华75HZ逐行平面电视，我想自己会很高兴。而且听说VF4E要给家用机移植了，虽然PS2性能一般，但给它做反正我不吃亏啊(笑)！我不像你，你NGC的游戏也很多了，甚至对XBOX大作也跃跃欲试，我想可能PS2更适合我一点。对了，你最近玩什么呢？“阳光玛莉”多少颗SUNSHINE了？

风林：其实在上期结稿的时候120的大任就已经完成了，不过速度上算不上快，所以就没再提这事了。最近对XBOX和GC投入了很大心力，时间也基本花在这两部主机上，一来是PS2年内没有什么令我提得起精神的作品（RPG？算了，MUMU真的没有时间来打啊……唯一要买的就是“钟楼3”），二来是越是二线的主机越容易诞生出色的游戏。比如CT3？

天师：好话！阳光玛莉带给我的感动还真不小呢！NGC得到了三上的支持，一定有其道理。我也觉得个性化的游戏多一点好，但PS2游戏恰恰缺乏“个性”。其实我也想买GC，然后是XBOX，但是铁啊——你在哪里(笑)？还有，最近有一种叫“NH”的通用型PS2直读比较火，硬是把PS2全部给破解了，而XBOX更是早就有了所谓“完美”直读。预想中2100多元的PS2会燎原，但天知道会不会又像当年PS普及那样假货横行，可能XBOX会好一点吧！不过我可不会加直读啃！

风林：坚持正版路线的天师，我要树为榜样（笑）！PS2目前在国内的普及势头其实已经算是蛮迅速了，现在进游戏店中大部分都是买PS2游戏的玩家。不能说像当年PS普及的速度一样快，但应该不逊，毕竟现在国民的生活水平也提高了嘛。另外，现在很多有了PS2的玩家都在准备购买第二部主机了。这些现象都充分说明了国内玩家对新主机、正版的接受速度正在加快。不过，游戏机多了，还要有游戏支持，希望大家还是不要过于盲目，对游戏，也要认真负责。

天师：哪里哪里！对于至爱的游戏一定要买正版的，莎木现在在日本才100日元，我花了550元买的，但我决不后悔(汗)。VF4出新作我还买摇杆呢！像你刚才说的疯的3，在1代模式下都能得到S级评价，8千来分儿，够可以的了(笑)，要是买盗版，可能你就不会每天早晨一起床就先“疯的”一把。说到这个，我觉得许多美式风格或是美版的游戏倒也颇值得一试，日本那种RPG大炒作时代我想已经过去了，最能“糟”钱的史氏被收购后，我看她倒老实了许多。如今的好游戏比较分散，各机种都有顶级作品，眼界确实不能太狭小。



风林：眼界若要宽的话，就要多掏钱才行啊。现在各主机的竞争非常激烈，即便是销量不尽如人意的XBOX也照样可以数出不少值得打的游戏，所以作为玩家而言，最好的做法就是专一些吧？（笑）说起CT3，现在每天都是5：50起床开打，每天的游戏晨练一直都坚持着，虽然很多人表示不解。

天师：哈哈哈哈，我看未必吧(爆笑)！？为一个游戏买主机的人不是没有，以PS2为“唯一”的也不是很多，起码我接触到的朋友，都是两三台主机的。无论如何，玩游戏自己一定要开心，玩游戏是私事，与别人关系不大。除非你想提高自己的技术而去学习交流——听说，还有为铁骑而连控制器的“专用桌子”一起买的强人？（笑）

风林：是啊，不过玩铁骑的话还真得配个合适的桌子才行啊，相当于在家里装备一套体感筐体了。现在玩游戏总要付出很大的代价，真是头疼。

天师：玩游戏一要花钱，二还要下很大工夫、费时间费脑子，但即便如此，我们还是乐此不疲——因此也才出现这么多游戏专卖店（笑）。我真的希望国内的游戏环境能够宽松一些，否则玩家岂不是太累？

风林：从目前的条件来看，恐怕还不容易实现吧！玩家水深火热的日子恐怕还得再过一阵子。其实即便是我们这些编辑有时候也有力不从心之感啊。

天师：反正我和你风木木不同，我爱玩的游戏太少了，98％的游戏我看不上这是真的，但自己游戏实力极其有限却也不假。唯一能做的，是走“少数精锐”的路线支持正版，真的，这是我心里话。我能今日入手GGB，明日入手VF4E，就是要向D版挑战，就是要以实际行动来声援苦难的国内玩家。

风林：正说到兴头上，版面就不够了……那么下期我们将会继续这样无厘头的二重唱……



动手之后是等待

文/铁杆合作组 吕宁

这一天终于到来了，索尼动手的一天，逃也逃不掉。

相信大家都很清楚，这种事迟早会发生，但我们从来没有认真面对过这个问题；相信大家也都不愿意看到这样的状况，一向温和有礼的索尼，终于把脸皮撕破，但这也已成为事实，无法逃避。

知道这件事的过程还历历在目。当天下午，我和朋友正走在著名的"游戏一条街"上。当时暑假尚未结束，街上本该很热闹才对，但我们走得几步，却觉后脑勺发凉。也许以通常的眼光来看，这条街一切照旧，可是——该开的店，几乎都没开，简直是死气沉沉。之后，终于从一个比较熟悉的店主那里得知了原委——索尼在中国大陆投下巨额资金，在有关部门的协同下清查PS、PS2的盗版及走私市场，再根据清查结果，决定2004年是否正式向大陆开放PS2的销售代理权。由于目前国内PS2的销售全部没有代理权，这也就意味着，中国大陆的PS2市场——假如索尼的清查成功的话——将几乎完全消失，而且2004年还未必恢复。

当时屋子里的光线挺暗，除了从飘动的门帘缝隙里透进来的一点点阳光之外，屋里的所有东西，包括人，都被昏黄的白炽灯灯光笼罩着。当然，还有面对着我的，朋友的那张带着无比惊骇的脸（我自己的表情想必也是一样的）。在这种环境中，我一下子就晕菜了——套用现下流行的，带点小资情调的"美女作家"的口吻，我崩溃了——我醒着呢么?

确实是没想到索尼会出这么一手。不是没想到它会这么做，而是没想到它会选在这个时候。如果说玩家是和尚的话，索尼就得算是几座叫得上名儿的大庙之一；不过我们这些和尚不是名正言顺地住在庙里的，而且赶也赶不走。但是又有这么一句俗语叫"跑得了和尚跑不了庙"，现在住的厢房被拆了，咱们也就成了没庙的和尚。但这庙的本主却把轰人的日子选在了做法事之前的几个月。

话虽难听，可都是事实。索尼最近和任天堂、微软的商战越来越厉害，面对两家对手在美国E3展上的气势，索尼却好似泄了气的皮球。当然，明眼人都知道，索尼此时蓄势不发，是在等待年底圣诞期间真正的"世界大战"。如果此战成功，再加上前两年PS2打下的基础，确实新世代主机霸主地位的目标就等于已经实现。如果失败，NGC和XB就还有咸鱼翻身的一线希望。而且在9月到圣诞前，NGC的大作仍然在不断推出，如果索尼阵营不能充分做好圣诞期间新软件的宣传工作，恐怕在平安夜就只能在袜子里找找圣诞老人的礼物了。

然而就在这"养兵千日"的时刻，索尼却对中国市场开了刀，也许现在这个时候还算是年末商战前相对轻松的时候吧。但是索尼面对着中国市场，却终于不得不承认：自己有点动心了。毕竟这个市场是一块基本未被开发的"处女地"，虽然上面长着不少野草。

不过这件事背后的弯弯绕，可不是那么容易就能清楚的。中国这个市场太复杂了，以通常的经营模式思维去考虑，有很多问题难以解决。按照游戏界的经典模式，硬件商要以低于成本的价格销售主机以抢占市场，然后再以收取软件商、游戏店利益的方式来获得利润；单纯贩卖主机，必然是亏本的（这也是索尼无法忍受中国市场水货的原因）。但是在中国，真的行得通吗?

索尼要想让每一台卖出去的PS2都有相应的软件利润回报。因此它一定得对游戏店的销售状况了如指掌，虽不至于像任天堂那样连进多少种软件，每种进多少份都要严格限制，但最起码的销售情况走势是要保证的。这样的话，首先它要确定目前在大陆处于待销售状态的PS2水货全部绝迹，这本身就是个浩大而艰难的工程，其困难程度定不亚于XB打开日本市场。退一步讲，即使这个清查工作胜利完成，有多少家店会因此而销声匿迹（这样的清查对于以PS2为主的游戏卖店来说，绝对是致命的）? 又有多少店能存活下来? 即使能够勉强支撑，又有几家能在2004年与索尼"联姻"，每年交纳几十万的权利金去卖游戏? 镜花水月罢了。再退一步，就算这个销售网成功地建立起来，也难保不被任天堂、微软利用。这就如同刚开发网络游戏时的SEGA一样，为他人做嫁衣裳。

假如再发一发狠，算PS2在中国成功普及，那么钱已经先赔进去了不少，如果软件商没利益，索尼这个老大照样饿肚子。杂志上也经常说"决定主机命运的是软件"，那么就来看看软件的情况吧！像在北美一样，索尼肯定不会在中国市场推出日版主机，而是做中国版，软件也不会例外。且不说日本厂商能不能做出真正符合中国人口味的游戏，就算它们把经典RPG全部汉化，以迎合目前国内"如火如荼" 的RPG风潮，又有几个能保持日版的原味? 很多游戏改做成美版欧版后便全无味道，更何况咱们国内还出过类似"天鹰战士"这样的"经典烂作"啊！如果用"天鹰战士"的原班人马再做一个什么"全中文版"樱大战（请注意，到了那时候，樱迷们只能玩到中文版樱大战3），……我不敢想象结局！

其实索尼这个公司是非常有胆量和创意的。它早在PS时代就成功地拉拢了大量以前从不玩游戏的人加入到游戏阵营之中，现在又是头一个真正甩下血本进军中国市场的吃螃蟹者。像刚才那样把中国市场比作处女地的话，索尼现在正在做的，是把野草用火烧掉，再静待两年，看看是否除根；如果效果良好，再播下种子。创业者，总是可敬的。

说了这么多悲观的，还是希望它成功吧。毕竟我们这些人，是吃着"粮食"长大的啊。不过现在的我们，只有等待。

游戏新作情报



GunGriffon:Devine

PS2	厂商：GAME ARTS		发售日：2003年第一季
	类型：高帧FPS+战场ACT	价格：未定	其他：XB版有。PC版?

这三张图是PC版画面。GG是FPS，此处图片不能说明任何问题。GA将游戏包给韩国厂商制成在线游戏，具体未明。但家用机版由GA亲自主理，唯希望维持足够的硬派度，并实现FPS联机。







鬼泣2

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2003年1月31日
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

大名鼎鼎的喧哗比酷游戏鬼泣已经出了二代。动作上比一代要丰富，MOTION更加多彩，STYLISH COMBO特意追加了双枪乱打和刀枪并用型。STYLISH的英文意思是什么，大家可以查一下字典。显然，卡普空一方面扮酷装蒜，另一方面还不忘去“恶心人”，瞧那BOSS。





宿命传说2

PS2	厂商：NAMCO		发售日：2002年11月28日
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：——

这个游戏据说相当多的玩家都“大期待”中。故事发生在前作十八年后，当年主角之子登场，并有一谜样女子“突然登场”，新冒险始动。



↑下雪场面还挺感人的，玩起来一定顺畅。

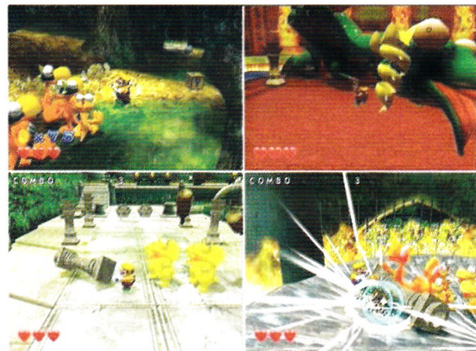


←难道这就是传说中的RPG战斗系统超级大连锁？值得注目。

瓦里奥世界

GC	厂商：任天堂		发售日：未定
	类型：AVG	价格：未定	其他：Tresure协力?

超有名的坏蛋角色WARIO在NGC上登场了。这次的游戏好像有财宝公司参入，不知会增加何种新鲜要素？但有一点，场景变成了全3D，瓦里奥的动作更加变化多端，这是可以肯定的。其实解谜要素应该不会被削弱，只会更强。NGC的长处是巨型BOSS和光影效果，相信会让迷友满意。



SPYRO

GC	厂商：THQ		发售日：未定
	类型：ACT	价格：未定	其他：PS2版有

曾经风靡一时的动作游戏“宝贝龙”，终于在GC上登场了。就像CRASH BANDICOOT古惑狼一样，GC赢得了厂商的青睐。这款游戏也有PS2版，玩法上从图片看应该和以前没有太大区别。





↑←极其扎实的NGC。

MALICE

XB

厂商：ARGONAUT GAMES 发售日：2002
类型：ACT 价格：未定 其他：——

这作品按说还是要给予一定关注的。玩家操纵的是一位清纯女来拯救世界，因为世界已经被解除了封印的罪恶(MALICE)之魔鬼所践踏。只是不知这种美式迷宫级ACT是否能被我们接受?



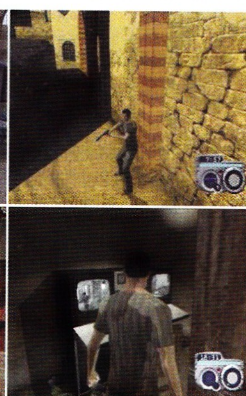


Mission Impossible:Op.—Surma

PS2

厂商：Infogrames 发售日：今冬
类型：AVG 价格：未定 其他：——





↑其实有很多画面都可以看出MGS的影子。

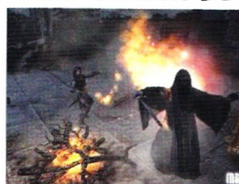
这款“不可能完成的任务：色玛行动”现在就交给你来“实现”了（笑）！因为PS2硬件实力所限，画面比较粗糙，但由于此作是美版，玩家不妨也换换口味。

指环王：双塔

PS2

厂商：EA电子艺界 发售日：2002年11月5日
类型：AVG 价格：未定 其他：忠实原著

电影The Lord of The Rings，不知赚取了多少人的眼泪！天语当时是一边看一边哭的。如今电影被改成了游戏，我们这些铁杆魔戒迷一定要玩！这游戏里面包括甘道夫和阿拉贡等全部角色都要作战，尤其是射剑小帅哥儿。场面暴大，有点像三国无双。







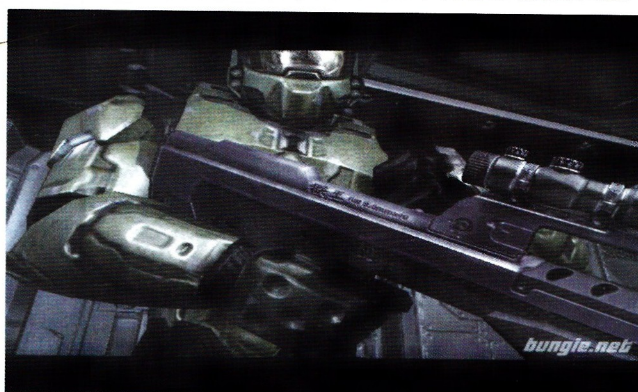


HALO2

XB

厂商：MICROSOFT 发售日：未定
类型：FPS 价格：未定 其他：家用机最强画面

只说一句：下图是即时演算画面。至于想不想挑战，自己拿主意。



荣誉勋章

GC

厂商：EA电子艺界 发售日：未定
类型：战场ACT 价格：未定 其他：XBOX版有





↑场景非常真实。





↑二战场面真是迫力大。劝君不要轻易尝试。

SEGA RALLY世嘉拉力

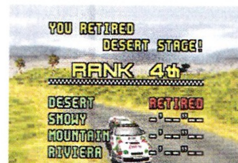
GBA

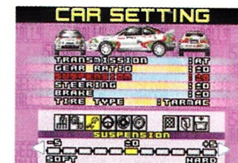
厂商：SEGA ROSSO 发售日：2002.冬
类型：TAB 价格：5800日元 其他：最大四打（联机）

前两期我们一再提到世嘉旗下专业制作赛车游戏的SEGA ROSSO公司，竟在GBA上制作了究极拉力赛车游戏——世嘉拉力！这一方面说明世嘉的战术和实力，也说明GBA很强。如果你还没有入手GBA，我想看到这里应该有想法了……









←这小画面，还带回放呢！

游戏古玩街

YOUXIGUWAN Station

我是本店的掌柜，欢迎各位来"淘"令人心仪的游戏精品。——宇部

PART 10

SOFT WARE 玛莉赛车64

这款N64游戏发售于1996年底，至今仅在日本就已售出228万套，在全球更取得了900万套的惊人销量。我是在1997年初托人从香港SOGO买回来的，刚到手试过后不是很满意，感觉太简单有些失望。后来偶然在网上发现日本的网站上有许多本作的研究和隐藏要素，以及单机挑战时间模式的排行榜，这些内容重新激起了我对玛莉赛车64的浓厚兴趣。此后的很长一段时间里，我的这盘卡都没从N64机上拔下来。通过不断的练习和钻研，深刻体会到玛莉赛车64的独特魅力，并且在时间模式中打进了日本网站排行榜的第二名（海边赛道）。看到自己的签名和成绩登录在异国他乡的网站上，心情无比喜悦的同时更加期待续作的到来。——江汐

厂商	任天堂
类型	动作RAC
娱乐度	■■■■■
稀有指数	★★★★☆



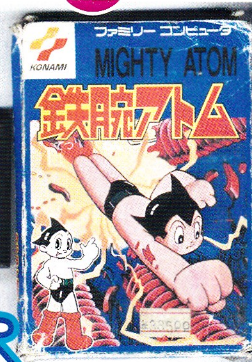




SOFT WARE 铁臂阿童木

厂商	KONAMI
类型	FC游戏卡
娱乐度	■■■■□
稀有指数	★★★★☆





柯那米公司出品《铁臂阿童木》（见图）是一款动作解谜游戏。总共只有8关，因为有解谜要素，还是很耐玩的。有一关居然是播一段向八音盒一样的音乐后，要你敲击5口音钟演奏出来，真想得出来。阿童木飞起来很英武，而一旦能量用完了茶水博士就会跑出来忙前忙后的修理，游戏的音乐富有童话色彩，所有这些让人通关后回味深长。——蒋嗣奋

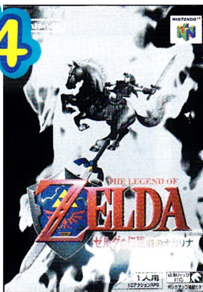
SOFT WARE 鳄鱼先生



SOFT WARE 塞尔达传说64







经典之中的经典，获得40分的评价曾经一度成为人们津津乐道的话题，它的推出，告诉了人们什么是游戏，游戏到底是什么样子，游戏的音乐效果无比的震撼，尤其是选择SURROUND音效的时侯，那强大的音场让人如同身临其境，游戏的音效可以在立体声、单声道、耳机、环绕声四种里选择。受到卡带容量的限制，游戏的人语十分的少，玩惯了PS游戏的人看着屏幕上一行行生生蹦出的小字可能会有一点不适应。游戏画面有着电影般的效果，镜头的推拉摇移的运用有着很高的专业水准，游戏结束后的ENDING画面，儿时的LINK与ZELDA公主相见的蒙太奇镜头令人感动不已，有情人终成眷属。在操纵上，更是用上了N64手柄的全部按钮，值得一提的是，PS2手柄的256阶感应早在N64手柄上就已经体现，只用摇杆，你可以控制LINK进行4种不同速率的移动，随着移动摇杆的力度不同，你可以让LINK做出各种幅度的动作。游戏本身可以存储三个记录。本游戏对应震动，借助震动，你可以发现游戏里的更多秘密。本人是在玩了模拟器费尽全身解数后才得到这盘全新的卡带的。——赵琳

厂商	任天堂
类型	3D动作RPG
娱乐度	■■■■■
稀有指数	★★★★☆

征稿启事　凡藏有与GAME有关的古玩的读者均可投稿至本栏目，稿件要求：详尽的文字说明和彩色照片以及联系地址。来信请寄：北京6129信箱古玩街栏目收　邮编：100061　E-mail地址：cubelead0664@sina.com

百期老鸟再现豪情

八年伟业根深叶茂

电软百期

100页全彩



2001年12期，总第89期

36页彩色

80页黑白

正16开本



2002年1期，总第90期

52页彩色

48页黑白

正16开本



2002年9期，总第94期

52页彩色

48页黑白

大16开本



2002年10期，总第99期

80页彩色

32页黑白





ISSN 1006-5032

邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　定价：8.40元

创刊八年！贺百期！电软全体员工感谢广大读者对本刊的厚爱与支持！

2002 11

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

总第壹佰期

定价 8.4元

感谢·感激



震撼特报：东京游戏展明年移师上海?!

传言再起：南梦宫改姓任天堂?!

特别策划 秋冬27款RPG大作通缉

FFT．宿命传说2．FF水晶编年史等27款RPG在此集结!!

怒涛攻略

飞空之舞4 初级玩家入门研究

真·三国无双2猛将传 全武将武力值与连技无保留大公开

武士的成长 樱国冒险

HACK VOL.1 感染扩大

Z.O.E 2173

黑色细胞ZERO

特别策划

任天堂对FAMI通体制续报

TGS2002展示女郎视觉强袭



无双报道

生化危机0

摩托GP3

电脑战机MARZ

混沌军势

异星物体X

陆行鸟乐园

星际争霸：幽灵

LOVE STORY TOMAK

GAME SOFTWARE Vol.100 新作期待特辑／最终幻想战略版·塞尔达传说·无尽的少加等27款大作RPG最新情报拨云见日／秋冬RPG通缉令震撼登场

电子游戏软件

《电子游戏软件》创刊100期特别纪念特辑！

电子游戏软件 100

100期是个吉祥的数字。证明《电软》虽然称不上"高寿"，但活得挺长。中国有句俗话叫"无寿即无福"。当然活着并不证明伟大，有的人活着轻如鸿毛。所以不但要"益寿延年"，更要紧的是活得有滋有味。这"有滋有味"四个字，对编辑而言是热爱自己的工作，对读者而言是一种精神享受。

100期是个整数，意味着下一个"1"是个崭新的开始。全体小编最大的心愿就是有第2个100期，而且是比第一个100期更精彩的100期。

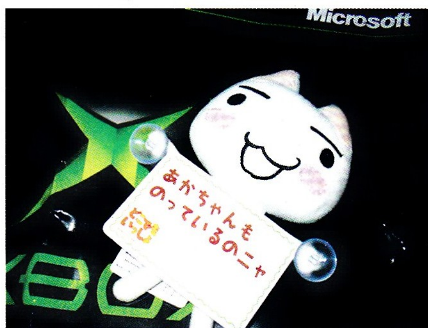
这要看我们的努力和奋斗。


20款游戏情报公开热力无限!!任天堂特稿双箭齐发!!
2002 10
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
特别策划
马里奥与任天堂原力
专家解读GC外形的「亲切感」与「中性化」

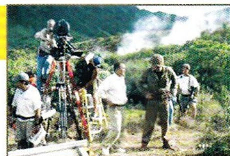
编辑手机 100期

风林 铁骑

▇在小屋中体验玩铁骑，那叫一个挤！越发觉得家里的居室面积不够了，与操作台同床共枕中……
▇第100期了，总算对大家有所交代。
▇写此文时GLAY的演唱会还差几天，已在幻想中……
▇本届东京展真是挺无聊了，没有令人激动的游戏展出。当然，TEMCO展台还是很令人激动的……汗。
▇疯3点数刚刚突破10000大关，虽然这个成绩在3里面算不是很出色，但也算是风林努力的肯定吧？回手抄起一本日本全研究，发现人家的成绩都在20000以上……
▇还得提提铁骑。从日本邮寄过来，结果因为某些原因（太重？）被速递公司扣下，害得风林大老远打车领取。到了"报关厅"，当着工作人员的面给大盒子破了膛，在场的人皆惊。可以感觉到当时从数个角落投来怪异的目光，解释一番在所难免。当然，最后风林还是顺利的领回了，为了铁骑，真是跑断腿都值得！



天师



PS2，还是PS2，它已经降到RMB2000元了（连直读），但天语仍未入手（汗）……用大彩电玩和分量线GGB的感觉真好，只因GGB和VF，所以PS2绝对是本人永远的首选（大汗）！……

然后天语会买XBOX？浏览了几个不错的HALO同人站后，现在本人也已沦为一个彻头彻尾的HALO迷，现在编辑部只有彩火和天语还在坚持玩这游戏。XB疯3也不错，堪称集大成的佳作，速度感调得比DC版梦美还高，像街机DAYTONA2……

又，南方周末某投稿者说吴宇森"自恋"，也有些人说中国名导演张纪中发狂——天语觉得，很多东西我们是看不懂的，因此不能胡乱否定艺术家的劳动果实。我们几个编辑在特一级电影院看了美国大片《风语者》，大家非常满足，觉得这部片子非常精彩！虽然算不上深刻，但至少在视觉上，批评者所鼓吹的那些东西还真是远远甚至永远达不到。



游戏不是电影，电影只要看，看就足够了，请您千万别再往多了想！——游戏与电影一个最大区别在于，它的层次更高，它需要玩，要走脑子，要思考，要获得视觉以外的多种复杂感受，确实是一种综合艺术（电影的技术也有很多项被反映到游戏中）……HALO算是游戏中的极品。

宇部



●没想到在9月26日就拿到了《星际火狐冒险》，居然比日本正式发售还早一天，很是得意。尽管之前疯狂搜寻了大量本游戏的影像资料，有了一些思想准备，但实际把玩后还是令我出乎意料和惊喜，同时更为RARE离开任天堂感到惋惜。毕竟像RARE这样认真做游戏的公司是绝无仅有的，相信每一个仔细领略过《SFA》或《超级大金刚》系列的玩家都会有此感受。

●十一放假前去影院欣赏了尼古拉斯凯奇主演的《风语战士》，感觉没有一些影评说的那样差，挺过瘾的。

●即将在民族宫礼堂上演的相声剧《明春曲》让我期待了好一阵，这是由姜昆，赵世忠等相声名家策划演绎的舞台作品，绝不能错过。

MASCAR



大家好，我是MASCAR，初来乍到，请各位指教。

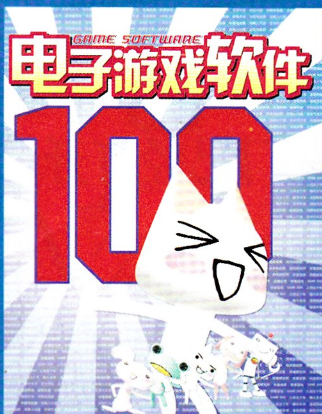
最近疯狂收购DC正版游戏，特别是究极射击游戏《斑鸠》的入手，使得自己又找回了久违的射击避弹的感觉，期待NGC版的推出。

疯狂地收购游戏导致严重缺铁，听说星之海洋3延期至明年3月，一方面为ENIX的跳票传统感到无奈，另一方面也有了更多的精力（更重要的是铁）来应付11月底的大作狂潮。



由于众所周知的原因，自己很长时间没有买到新的DVD影碟了，不过前一段去影院看了数码原版的《风语者》，算是有所补偿，希望能看到原版的《少数派报告》。

买了一盘GBA的SFZ3，画面优秀，手感一流，并且有新角色加入，立刻爱不释手，准备入手正版，到店里一问，答曰：没有。：（（



本期封面：井上多罗

电子游戏软件 CONTENTS

VOL.100 2002/11

GAME INDEX

月刊/每月 14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长、主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来
地址：北京6129信箱
邮编：100061
邮购部电话：（010）64472177
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

无双报道

他是朋友？还是敌人？

让你疑神疑鬼的悬疑之门已经打开！！

异星物体X episode Ⅱ

曾经名噪一时的恐怖电影《异星物体X》终于在游戏上推出续作了！诸位将在挣扎恐怖和悬疑的漩涡中，体验到超出想象的颤栗！

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2002.10.25	
	类型：射击AVG	价格：未定	其他：——



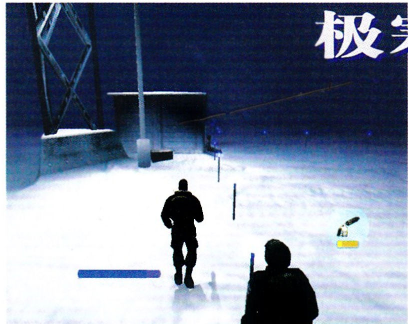
经典恐怖电影即将在PS2上推出游戏续作！

作为科幻动作电影的续篇，本游戏融入了很多与怪兽战斗的动作要素，以及在基地内调查、破解机关的解谜内容。玩家将扮演救援队队长，赶赴与外界失去联络、远在南极的秘密基地。那么等待他的真相是什么呢？这一切都需要玩家来揭开谜底。



疑心

不明身份的敌人可以模拟人类形态，救援小队的成员们因此开始互相猜疑。



极寒

在冰天雪地、零下数十度的南极大陆，生存是相当艰难的问题。



信赖

同伴间的互相信任、互相协作是必要的，但他们还是我的朋友吗……

恐怖

恐怖和猜疑令队员们纷纷陷入恐慌之中。难道非要将自己的枪口对准已经精神错乱的队友吗……

回顾20年前在日本公映的「异星物体X」

某天，在南极进行调查的美国考察队为了追赶逃跑的狗而开枪射杀，结果被正赶往基地的挪威队员目击，看着危险迫近的挪威队员在万般无奈之下开枪击毙了对方。但是出乎人们意料的是，这只狗竟然是未知的宇宙生命体，是一种能侵入动物和人体内，并与之同化的未知生物。考察队员们先后遭到未知生物的袭击而丧命，死亡的恐怖渐渐笼罩了所有人……



『异星物体X』的制作情报在此汇总

●DVD●2002/4/19●监制/约翰·卡佩达●出演/马克雷蒂，卡特·拉赛尔等●发行/索尼娱乐有限公司●2500日元

同时介绍

「episode Ⅱ」story

在寒冷的南极，美国科考队员神秘死亡的数月后。政府决定派遣救援小队前往南极大陆的科考队的驻区，调查科考队员神秘死亡的原因。在调查过程中，救援小队发现了种种与未知生物有关的迹象。面对这些没有固定形状，能与人和动物同化的未知生命体，队员们还能顺利生还吗？



作为目的地的美国基地已被完全破坏，成为了一片废墟。

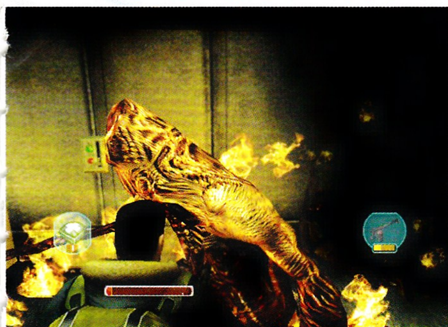
科考人员的基地已经成为未知生命体的巢穴……原来温暖的寓所瞬间化为人间地狱，救援小队要如何应付呢？



在恐怖与信赖之间袭来的未知疯狂令人绝望!

CREATURE 敌人

未知生物的神奇模拟能力 令救援队陷入无尽恐慌



未知生物只要与宿主身体接触就可以进行同化，而且就算将其杀死，体液也会维持该生物的生命力。

从电影中我们得知未知生物来自宇宙，是一种能对地球生命造成毁灭性打击的可怕物种。在挪威考察队从南极挖掘出的UFO中，救援小队发现了类似未知生命体的物质，但其真正形态仍然包围在迷雾之中。我们只是从残存的记录中得知，这种未知生物的生命力非常顽强，并且可以同化接触过的生物。本作忠实地再现了电影版中未知生物沉眠于冷冻舱内等诸多情节。



能侵入人类和动物体内 与之同化的寄生生物

WEAPON 武器

运用各种武器和道具 同恐怖未知生物殊死一搏!

凭借各种武器和道具，玩家将与未知生物进行激烈的战斗。不过大家绝对不能赤手空拳的攻击以触手和体液作为武器的异形。值得一提的是，用火焰对付它们会比其他攻击方式更为有效。这一点非常重要。

除武器以外，游戏中还有体力回复和照明弹等道具，玩家要善加利用。





在电影版中我们也曾见过类似的景象。要打倒生命力顽强的敌人，熊熊火焰是最有效的方法。

以生命作赌注的死斗仍在继续……

武器与道具的种类

武器与道具的种类	
散弹枪	近距离·远距离都有效，但近距离能发挥更大威力
狙击步枪	用来对付远距离的敌人，配合瞄准器进行狙击
火箭筒	发射火箭弹，击中目标后爆炸并将周围引燃
冲锋枪	最初持有的基本武器，可以连射
火焰喷射器	近距离喷射火焰，游戏中将出现只能用火焰对付的敌人
照明弹	照亮可视范围，用于探索基地内黑暗的地方
急救箱	可以回复自己或队友的体力
手雷(A)	投掷后一定时间内爆炸，可调整投掷距离
手雷(B)	投掷后一定时间内爆炸，威力远大于手雷（A）

冲锋枪最适于对付移动速度较快的小型敌人。先封锁怪物的行动路线，再将其烧个片甲不留。





超强力的武器，近距离使用的话甚至会伤及自己，在远距离攻击中会派上大用场。

无双报道

努力工作也好，无所事事的悠闲生活也好——《牧场物语》系列的最新作即将在温馨的GC上登场！高自由度的魅力尽在其中。



牧場物語 ワンダフルライフ

牧场物语·美妙的生活

GC	厂商：VICTOR		发售日：2002年冬
	类型：SLG	价格：未定	监制：和田康宏

全新的登场人物与故事舞台大公开!!

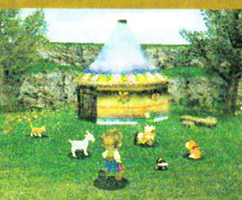
经典RPG《牧场物语》系列最新作在GameCube上隆重登场！玩家可以耕田和植农作物，在牧场里养鸡养牛，甚至改良作物的品种，彻底体验真正的牧场生活。本作的时间跨度为30年，共分六章，包括结婚、生儿育女等人生的重大事件。注意！同期将发售与其联动的GBA版（本页为GC版介绍，右页为GBA版游戏情报）。厌倦了喧嚣都市生活的玩家绝不能错过男耕女织的如梦体验。

ダリル
…ん、キミはぼくじょうのひとか？
なかなかいいウシをかっているね…。
いちど、ゆっくりみせてもらえないかな？

↑如果付诸行动的话将会得到该行动的回报，不过也有什么都不去做的情况发生。

我们把两个世界

两个版本的《牧场物语》合二为一！用GBA的数据线将GameCube和GBA连接起来，让两个游戏中不同城镇的人互相往来，大家串门一定会很热闹吧！



↑两个游戏相互影响，故事情节会发生变化吗？

我们将新设定称为





↑→合理的灌溉小麦等农作物争取好收成。辛勤的耕作吧！

一起培育动物和农作物吧！





STORY

由于我比较安于现状，或者说比较满足于衣食无缺的生活，所以虽然我有很多理想，但是仍然过着庸庸碌碌的生活。在某一天，我终于迎来了改变，我遇到了一个名叫塔卡库拉的男人，他将一个破旧的牧场交给了我。我抱着“不管怎样都要在这里做点事”的轻松心情，在牧场定居了。总之，我决定在这个牧场寻求和过去生活不同的，对我有很大改变的东西……但是牧场生活并不轻松，我已经忙得不可开交了……虽然可以像以前一样轻轻松松、无所事事，但是为了实现自己的梦想，我决定认真做好每一件事，在每一次成功和每一次失败中体会生活的真谛。无论如何，我下定决心改变自己，不过究竟会变成什么样子，这还要由你来决定。

真是让诸位久等了！『结婚事件』登场

大家关注的结婚事件登场。玩家不仅可以在游戏中生儿育女，还可以和孩子们共享天伦之乐，充分体验当爸爸的乐趣。经过30年后，你的孩子们将会变成什么样子呢？

他们长大后能继承父业吗？



↑→将孩子养育成人并不像说“宝宝乖”这么简单。

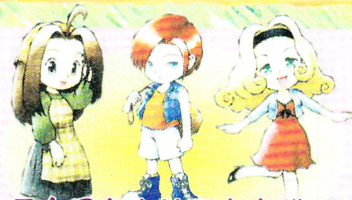
登场角色多达40位以上！

登场人物全部是新角色！人数有40人之多。将他们的梦想充分体现在属于你自己的牧场生活中吧！交流的乐趣尽在其中。



主人公

↑这是玩家操纵的主人公。今后30年请多关照！

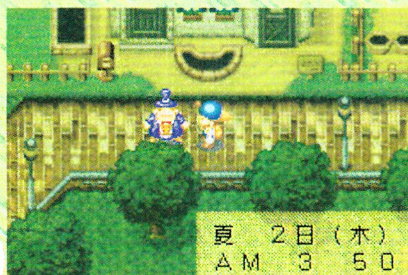


还有很多个性化角色登场！他们与主角是什么关系呢？

牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち

牧场物语·米奈拉鲁镇的伙伴们

GBA	厂商：VICTOR	发售日：2002年冬	
	类型：SLG	价格：4800日元	监制：和田康宏



下面我们将为大家介绍GBA版的牧场物语。这回大家可以随时随地的享受田园乐趣了。

舞台是令人怀念的"米奈拉鲁小镇"!!

继GC版《牧场物语》后，GBA上也有系列的最新作发售！这里的故事舞台是被称为米奈拉鲁的小村镇，也就是PS版《牧场物语》的舞台！游戏者终于可以和老朋友们在数年后重逢了。

游戏世界中不仅有耕种农田、饲养禽畜的牧场生活，还有许多丰富多彩的特定事件。GC版和GBA版两款《牧场物语》将演绎游戏中精彩的人生！好好把握，不要再虚度光阴。

数年后的世界



↑与前作人物再次相见！这真是令人感慨万千的镜头啊！

紧紧连在一起!!

通过与GC的联动，不仅人们的对话内容将发生变化，还会出现特定事件以及珍稀的动物和道具，令游戏乐趣大幅提升。看来玩家必须考虑购买GAMECUBE了！



"重叠链接系统"

游戏的进行方式完全由你来决定！

培育农作物

先开垦荒地，然后耕作农田，在播种后要适量的浇水施肥，保证作物健康生长。让我们按部就班地展开工作吧！



↑→以丰收为目标努力地培育农作物，体验农民们的艰辛。



饲养各种禽畜

可以饲养牛、羊和鸡等动物。玩家不仅是简单的喂食，清理卫生和交谈也是很重要的。倾注作为牧场主人的所有感情认真地饲养吧！

↓动物们也有灵魂，因此玩家要常和它们交流。



迷你游戏阵容空前丰富!!

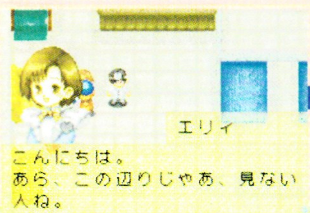
本作中有很多迷你游戏。比如赛马、斗鸡、和爱犬散步等等，全部充满乐趣。努力通过各种迷你游戏与动物们和睦相处吧！



迷你游戏

与朋友交谈

玩家不能只在牧场内生活，也要和镇上的人多交往。随着剧情的发展，一开始对你态度冷淡的人说不定也会成为知心朋友呢！好期待啊！



100余种事件令人应接不暇!



↑根据玩家的不同选择，会有各种各样的情节发生，上百种特定事件在等着你去触发！

游戏中登场的佣工也能成长！



游戏中会有许多佣工帮助你干活，可以通过各种迷你游戏提升他们的能力。

方向キー左右とAボタンを使用して僕らが5羽の鶏にエサを与えるの。

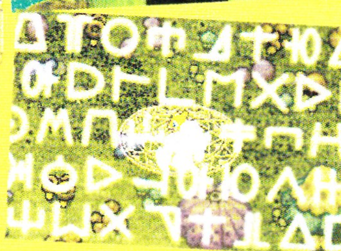
不许偷懒 努力工作

无双报道









チョコボランド

陆行鸟乐园

万众期待的适合全年龄玩家的益智游戏终于登场了！这回，我们憨纯可爱的陆行鸟将给大家带来怎样的惊喜呢？

GBA	厂商：SQUARE		发售日：2002年12月
	类型：TAB	价格：未定	对应：通信线

超人气

大家都喜欢的陆行鸟隆重登场GBA！

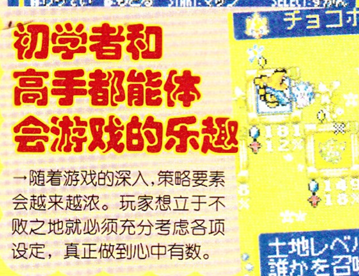
由于FF系列而深受玩家喜爱的游戏角色“陆行鸟”终于要出现在GBA上了！这款计划在圣诞期间推出的《陆行鸟乐园》是1999年PS版《陆行鸟收藏宝鉴》中的《陆行鸟乐园》的改良升级版。游戏是靠投骰子进行，购买地和对手竞争的大富翁类的益智游戏。不过GBA版并不是简单的PS移植版，其中还加入了很多原创要素，是一款需要玩家费点脑筋才能获胜的游戏。在游戏中还搭载了适用于掌机的简化系统。方便玩家随时随地的进行游戏。好了，现在就让我们体验一下这个游戏吧！





←使用GBA数据线可实现最多4人同时游戏。在对战过程中还可以由玩家自己设置按键，以方便玩家的操作。体贴设定随处可见。

设置好按键后就可以方便的操作了！



初学者和高手都能体会游戏的乐趣

→随着游戏的深入，策略要素会越来越浓。玩家想立于不败之地就必须充分考虑各项设定，真正做到心中有数。

POINT 1 新要素大大提高了策略性

与PS版相比，这款《陆行鸟乐园》增加了很多全新的游戏舞台，以及可以攻击对手的新道具“魔石”！这样一来，玩家就必须采取和PS版不同的游戏策略（好像FF游戏中一样吗？）。拥有这么多新要素，看来这次的《陆行鸟乐园》一定会掀起陆行鸟游戏的大热潮！

↑大量的追加要素让游戏策略变得多姿多彩，PS版玩家也会羡慕不已吧！

POINT 2 有多种游戏模式

这款游戏有单人模式和多人模式可供选择。单人模式会按照剧情推进游戏的发展，而多人模式可以让多个玩家在一台GBA上轮流操纵自己的角色进行游戏，也可以将4台GBA用数据线连结起来进行游戏。我们推荐大家利用多人模式游戏，相互陷害栽赃的乐趣定会令你欲罢不能。

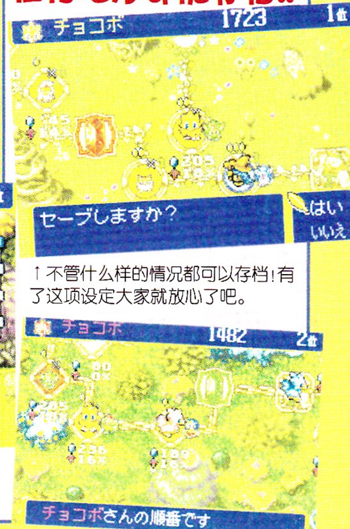
POINT 3 追求游戏的易操作性

快捷、方便、操作简单，《陆行鸟乐园》在基础系统上下了很大功夫。例如，投了骰子之后，可以移动的步数和可以移动到的目的地都会鲜明的表示出来。这样的设计不仅让人一目了然，更能使游戏的操作变得简单起来。还是让我们把所有的精力全部投入到游戏中吧。

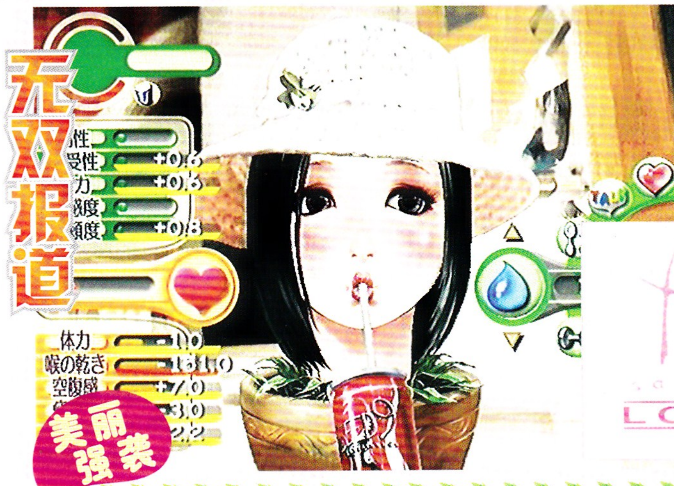


↑为了方便玩家快速确认各种信息，开发小组重新设计了菜单界面。看来更加亲切了。

任何地方都能存档!!



↑不管什么样的情况都可以存档！有了这项设定大家就放心了吧。

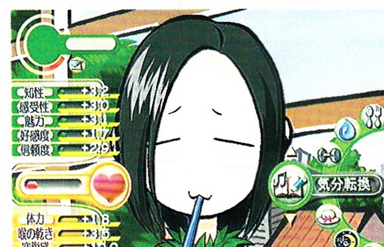


美丽强袭

只有脑袋的女神降临人间……
情窦初开的你能得到她神圣的爱吗?

PS2	厂商：SUNSOFT	发售日：2002.12	
	类型：SLG	价格：5800日元	其他：——

Tomak LOVE STORY



从韩国流传来的究极恋爱传说登场PS2!

由韩国公司制作，在日本也有部分的玩家通过PC版或者网络炒得沸沸扬扬的TOMAK终于登陆PS2。不过玩家的恋爱对象竟然是只剩下脑袋的女神（竟然还用盆栽……），每天对着美丽的女神（头部）虽然有些奇怪，但是为了大团圆的结局只有充分发挥广大玩家的想象力了。这种极具视觉冲击的挑战我们绝对不能错过。作为育成恋爱的经典之作，TOMAK将为大家讲述一段感人至深的真爱物语。敬请期待！



这是常常做梦的主人公……还勉强算得上是帅哥吧！

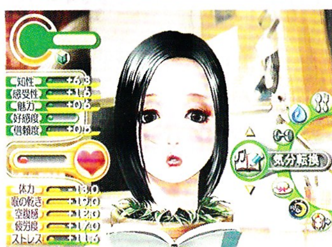
STORY 只有她的爱才能拯救地球

某天，众神决定将凡间物欲横流、沉溺酒色的人类彻底消灭。只有美丽的爱神——爱比安提出了反对意见，但是她却得不到众神的支持。这时，司管嫉妒的神提议道："如果你舍弃美丽的身体，只剩下一个脑袋还会有人类爱你的话，我们就听从你的意见"。此后深信人间充满真爱的爱比安只带着自己的脑袋来到了人间——。在和傻头傻脑整天作梦的主人公相遇后就被带回了他的家中。



笑脸背后隐藏着艰巨的使命，她能够最终达成自己的宿愿吗？

point 1 不依赖华丽画面的实力派游戏

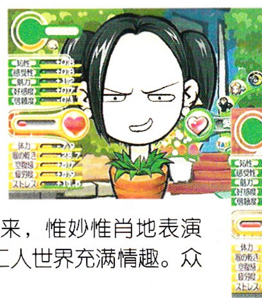


可以对她做抚摸、挤压、捏等动作，是否还有什么更亲密的隐藏动作呢……

和只有脑袋的女神爱比安相爱拯救人类的故事，以及游戏整体画面质量的改进都让人感到眼前一亮。与PC版相比，PS2版对操作系统进行了大幅改善，并增加了原创剧情。即便是已经玩过PC版的玩家也有必要再次体验如诗如梦般的真爱故事。是否还想更全面的了解本作呢？下面我们将对游戏的最基础部分进行介绍。

point 2 多变的表情也颇为引人注目

根据不同心情，爱比安会做出丰富的表情。如果给她戴上帽子等装饰品，或者在她口渴时给她喝饮料的话会有更多的表情组合出现。当她心情好的时候还会要求你将她打扮起来，惟妙惟肖地表演一番，让主角和女神的二人世界充满情趣。众位玩家很是期待吧！？



她的性格也颇为引人注目。虽说只有脑袋，但毕竟是女神，如果做什么过分的事情的话……

丰富的设定参数

虽说和爱比安培养感情是最最重要的，但是诸如吃饭、调节气氛等琐碎的小事也不能忽视。毕竟她只有一个脑袋而已，需要你的无微不至的照顾。



参数中甚至还有「口渴度」这样的细微设定。看来我们必须细心呵护。

分支情节非常丰富



约会场景一瞥。大白天在咖啡屋和异性见面，难道这也是韩文化的特色？

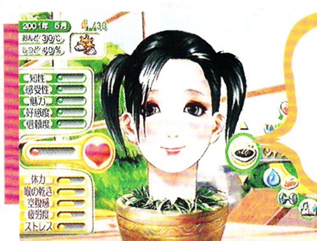
除了爱比安以外，还会有青梅竹马、初恋情人等很吸引人的女孩子登场。虽说拯救地球不能感情用事，但主人公毕竟是个情窦初开的毛头小子……

point 3 豪华的声优阵容令人期待

- 榎本温子
- 金月真美
- 堀秀行

还有更多

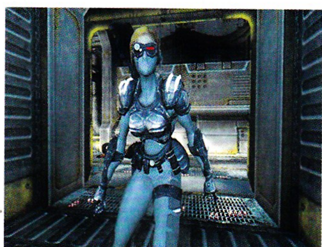
作为育成SLG，游戏声优至关重要。左边的表格为我们介绍了一部分游戏中角色的声优候选。到底谁会为美丽的女神配音呢？据说厂商会根据日本玩家的选择，最终选出7名最有实力的声优。让我们一同期待声优们的精彩演出吧！



快点来吧！
我等你啊！

PS2 星际争霸：幽灵

厂商：BLIZZARD		发售日：预定2003年
类型：动作AVG	价格：未定	其他：——

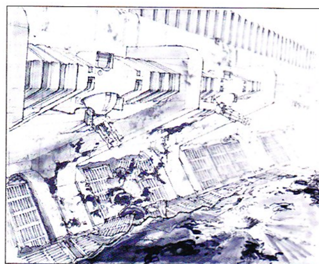


↑游戏以《星际争霸》中相当受欢迎的兵种之一幽灵特种兵为主角，从第三者的角度诠释了这场永无止境的三国大战。

暴雪在2002东京电玩展上正式宣布了该公司姗姗来迟的新作《星级争霸：幽灵》。展览会首日，暴雪公司在日本地区销售代理COPCOM的主展台上正式发布了这个消息，并且包下了新大谷饭店的一间会议室，向日本新闻界、全世界新闻界进行了游戏的演示。这是一款以该公司在全世界创下500万份销量纪录的代表作《星际争霸》的世界观为主题的战术射击游戏。

外传版主人公是传说中的幽灵特工

游戏中的时代设定在《星际争霸：母巢之战》结束之后到尚未公布的《星际争霸2》开始之前，主人公是一位名叫Nova的女性幽灵特工。在《星际争霸》中登场的总共有3个种族，分别是人族、神族和虫族，幽灵特种兵则是人族的高级兵种，他们是操纵遗传因子制造出的突然变异体，拥有单枪匹马毁灭敌国的能力，是最强大的人型兵种。



↑设定原画中人类基地的外部设施。

幽灵特工展示令人信服的超能力!!
从第三者角度诠释永无止境的三国大战



↑她就是女主角Nova，因为是幽灵特种兵的缘故，性感就谈不上了。跑动的时候马尾辫左右晃动。

幽灵拥有隐身能力、利用暴风迫使建筑物暂时停止机能的锁定攻击能力，以及指定核战术的攻击目标、请求进行核打击的能力。在游戏中，相信也会充分发挥幽灵的这些特殊能力。不仅如此，为了出其不意地打击敌方，幽灵还拥有神出鬼没的加速能力。而传统的光学兵器也很有可能成为女主角的标准装备。



↑俗称“口水兵”或“刺蛇”的虫族战士。



↑射击是游戏中最重要的动作要素。



↑幽灵特工伏在高处，看样子动作非常敏捷。



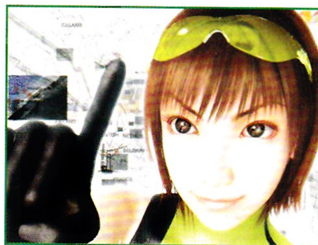
↑合理利用各项设施和道具也是很必要的。

PS2 摩托GP3

厂商：NAMCO		发售日：预定2003年1月
类型：摩托RAC	价格：未定	其他：——

疯狂的公路角逐挑战竞速的极限！

NAMCO公司制作的PS2摩托赛车游戏《摩托GP3》，是全程由16场比赛组成、最具权威性的“世界摩托车越野大赛”正式授权的作品。在这款游戏中，玩家不仅能驾驶巴雷迪诺·洛兹、马克思·帕基等顶尖骑手的爱车，赛道的路线和骑手也会根据实地测量和摄影所获得的资料得到忠实地再现。这次我们将向各位读者介绍最新的游戏画面，让诸位先睹为快。



↑NAMCO当红花旦吉乃瞳为新作代言。她充满阳光的笑容给玩家留下了深刻的印象。



↑2002年度冠军洛兹的爱车RC211，后面的人是加藤大治郎。



↑吉乃瞳在1983年9月6日出生于东京，血型A，爱好是体育运动和购物，擅长化装。

丰富的赛道值得期待!!

本作最引人注目的地方是丰富的赛道。赛道数量共达15条，加上虚构的路线，总共有近30条赛道可供选择。此外，车窗视图中增加了龙头以及各种仪表，忠实地再现了每一款车型的不同之处，连排气管等细微之处也得到了完美的表现。



↑这是利用自然的高低起伏修建的赛道，自然环境优美，中低速弯道较多。



↑这是车窗视图中的画面，这次新增了龙头和各种仪表。而且每辆车都不相同。



←在弯道的视点更加有魄力！

疯狂的公路角逐

关注现实中的摩托车赛的玩家想必不用多说，游戏充分展现了4冲程与2冲程的摩托车你追我赶的激烈角逐，画面中各种新车型的逼真再现令人兴趣盎然。在热血的赛道中展示自己的绝伦车技吧。



↑令人疯癫的极限竞速上演了！

XB N.U.D.E.

厂商：RED		发售日：2003年春预定
类型：育成SLG	价格：未定	其他：——



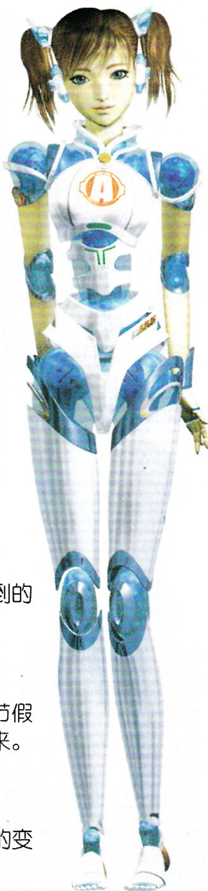
作为最新美少女型机器人P.A.S.S的试验监控者的你，要通过语音的交信来培养她。最初处于“无垢”状态的P.A.S.S几乎没有智能，但是随着玩家的语言刺激，会渐渐地记住单词，直到可以用完整的意思进行语言的交流。游戏由5个部分组成，在完成每个任务之后，P.A.S.S都会更进一步的成长，更像是人类。

被认为不可能实现的策划企案

其实早在七年以前，也就是在《樱大战》第一作火热登场的时候，“N.U.D.E.@”的构思就已经被提出了。最近两年，科技界对机械机器人两足步行能力的开发实现引起了广井王子的注意，不只是由于运动方面的问题，更是对“人类感情”的再现产生了兴趣。《樱大战》中以L.I.P.S的形式将“登场人物的感情”融入到新系统中去。但是，在次世代主机刚刚诞生的时候，以当时的游戏机性能要实现“N.U.D.E.@”的策划相当困难。不过，经过几何级硬件性能的增长，基于声音的对话、3D人物微妙的表情变化等等需要高级硬件支持才能实现的梦想，终于可以在如今的游戏主机上货真价实地实现了。



↑在TGS2002上，广井王子信心十足地向世人宣布了自己的梦想。



游戏三大特点

声 记忆听到的声音、用学会的语言对话

并不是播放准备好的声音文件，而是直接记忆听到的声音，生成单词来对话的。

时 根据对话时间而改变反应的P.A.S.S

由于X-BOX内的时钟机能，时间、四季交替、节假日、风俗祭日等等都会按照现实的时间轴再现出来。

传 能学会喜怒哀乐等复杂的感情变化

根据与你的进一步交流，P.A.S.S还会学到感情的变化，表现出喜怒哀乐等表情呢！

PS2 混沌军势

厂商：CAPCOM		发售日：预定2003年
类型：动作AVG	价格：未定	其他：——

悲剧让两个男人的命运发生翻天覆地的变化



超级克隆鼻祖级大师CAPCOM最新力作正在锐意酝酿和制作中。从公布的图片来看，我们可以很容易地从中发现新型动作游戏代表“魔颤”的影子。无论是游戏进行方式还是主角冷峻的造型，似乎都表示本作是典型的克隆型作品。不过毕竟是大师手笔，就算再缺乏创意的设计也能做出质量上乘的作品。所以对本作的期待还是非常值得的。





在《混沌军势》中，在操作主角的同时，还要驱使召唤兽列基恩与魔兽战斗。敌人的魔兽都会成群地大规模攻击主角，而主角召唤出的列基恩也会率领着大批的军队。这样就会展现出前所未有的超魄力战斗场景！这样就需要擅长操作敌我交错的混杂战斗了。在游戏中还会插入精美的CG动画，来叙述登场人物的关系以及心理活动。这样超乎想象的决壮战斗将会以怎样的方式结束呢？



↑酷毙的二人组是游戏的主角，他们的战斗能力令人信服。但我们仍要灵活操纵。

GC

生化危机0

厂商：CAPCOM	发售日：2002年11月21日	
类型：动作AVG	价格：7800日元	其他：——

恐怖变异的生化兵器资料公开

在生化危机系列中，最著名的其实不是瑞贝卡、斯科特等这些游戏中的人物，而是以僵尸为代表的生化兵器——B.O.W。

所谓B.O.W，就是BIO ORINGE WEAPON的缩写，也就是生物工程兵器的简称。在历代“生化危机”中，各位已经领略了各种衍生兵器，而在“0”中，各种B.O.W的始祖将会登场。下面就让我们来窥探一二吧。

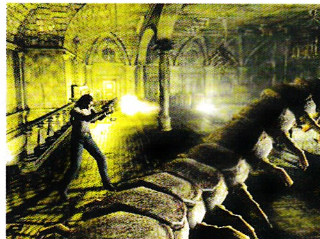


以各种各样的昆虫为基础，使用T病毒改造基因而产生的昆虫型B.O.W，体长超过两米，用镰刀一样的前足捕获猎物。

喜欢藏身于天花板的阴暗处，突然袭击接近的猎物。作为早期的B.O.W被开发研制，但是其致命的弱点是低智能，无法执行命令。随即中止研究。

昆虫型B.O.W







猎人

由于T病毒的投放，在遗传因子构造发生变化的人类的基础上，再加入其它的遗传基因而产生的B.O.W。行动敏捷，能准确地捕获猎物。其名称“猎人”就很好的体现了这一特点。



只能理解简单的命令。

属于实验中成功的种类。从外观看像是爬虫类，更准确的说应该是融合了两栖类的遗传基因。会给人一种生理上的厌恶感。





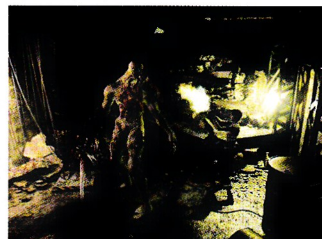
追击者原型

追击者的前身，属于“未完成型”。受到T病毒的过度影响，全身的皮肤和肌肉都腐烂了。样子酷似“追击者”，但是由于缺乏思考能力而又极度狂暴，遭到弃置处理。



身高超过250cm的怪物。

如此巨大的身躯自然拥有惊人的破坏力。对于像瑞贝卡这样普通的人类而言，只一击就足以受到重伤甚至毙命。



PS2

电脑战机MARZ

厂商：SEGA-Hitmaker	发售日：2003年春预定	
类型：机器人对战	价格：未定	其他：——



世嘉的超级武器

历史名作浩荡的舞台从街机来到了PS2，而实力优秀的Hitmaker也将完全再现激战的宏大场面。Tcs2002上，世嘉向大家展示了新作的魅力，我们在这里向大家简要介绍一下新作的系统和新意。





TGS2002 东京游戏展2002展会现场

展会现场最强号召力之一

驾驶被称为VIRTUAL（以下简称VR）的人型战斗兵器，使用各种各样的武器在假想的3D舞台上奔驰战斗……这就是“电脑战机VIRTUAL—ON MARZ”（以下简称VOM）。战斗激烈、速度感极佳和无以伦比的机战游戏超大作。真是令人充满期待！

律

宏大的世界观设定融入了游戏的每一个角落



要展示一个完整的机战游戏，不可缺少的是世界观的设定。在本作中也将VR诞生的理由、时代背景、势力分布等要素结合起来，编织成完美缜密的故事情节。

疾

超高速行进的作战过程



与其它的机器人对战类游戏相比，本系列的战斗过程如狂风闪电，更令人眼花缭乱心猿意马。一瞬间的判断就会决定命运所在，紧张感将唤醒人的战斗本能。

匠

KATOKI HAJIME先生独具匠心的VR设计



KATOKI HAJIME先生由“V高达”的创意而为人熟知，他所参与创作的VR的新颖设计，也是本作的魅力所在。VR们的个性化机体多的不胜枚举。

秋冬期待のRPG通缉令

最新情报公开！
锁定游戏发售日!!
期待作一网打尽!!!

and more……

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

最终幻想战略版ADVANCE

曾在1997年倾倒众玩家的《最终幻想战略版》(简称FFT)的续作即将登场GBA！主人公马修与他的伙伴将在幻想世界茵芭利斯展开冒险。

GBA	厂商：SQUARE		发售日：2002年冬
	类型：S·RPG	价格：未定	监制：松野泰己



被卷入奇妙世界的三个人。主人公马修富有正义感，投身于由茵芭利斯所引起的战争当中。缪特和女主角莉丝将在故事中扮演怎样的角色呢?

奇特的种族和多彩的职业






班伽族
←狂躁好战的种族，拥有强韧的肉体和惊人的腕力。

战士
↑装备了剑和铠甲，战斗在最前线的职业，是己方部队的战斗主力。

班伽族
→用拳头作战的僧兵，拥有强健的体力，会使用白魔法。

人类
↑最常见的标准种族，能力强可以从事多种职业。

维拉族
→气质高贵的美丽女性种族，行动敏锐，拥有可以和精灵交流的耳朵。

努摩族
↓讨厌战争的种族，可以通过气息和时间的流动来获取所需信息。





射手
↑作为狙击手用强力的弓矢从后方或是高处进行掩护工作，不利于近战。




黑魔导士
↑可以释放炎、雷等魔法进行攻击，是不次于战士的战斗主力。

莫里族
←好奇心强喜欢恶作剧的种族，心灵手巧拥有强力的咒文。

白魔导士
←可以使用白魔法对己方伤员进行治疗，是激烈战斗中不可或缺的力量。

第一主人公 马修



Marche Radiuju

长着女孩子一样的面容，心地善良的少年。能够充分理解并体会他人的痛苦，富有很强正义感。由于家庭原因来到了乡下小镇。在游戏中为了寻找将世界复原的方法而努力。



游戏的另一名主角缪特。茵芭利斯改造了世界，将自己变成了主宰命运的万物之魂。在故事中，缪特会作为马修的朋友并肩作战，还是与他反目成仇呢?

『在绝妙构思中应运而生的全新角色』

『在剑与魔法的世界找寻人生的真意』

由于家庭原因，少年马修搬到了被称为“St.茵芭利斯”的乡下小镇上居住。在尚未习惯田舍生活的马修身边，不知什么时候出现了两个朋友。一个是性格内向、胆小怕事，总是被人欺负的男孩缪特，另一个是成绩优秀但性格孤僻，大家敬而远之的女孩莉丝。三个人虽说是朋友，但却不像密友那样彼此了解，也没有好朋友之间那种令人羡慕的默契。

某一天，他们得到了一本记载着古代文字的书，可是这本书中蕴藏的不可思议的力量，将小镇“St.茵芭利斯”搞了个天翻地覆。而沙漠之国的镇上也出现了从未见过的种族，被称作这个世界的审判者的白银骑士迦基。

于是，剑与魔法的世界茵芭利斯变成了马修们进行的游戏“FINAL FANTASY”（古文书）中的世界。三人被卷入了这个不可思议的世界，抱着各不相同的愿望、矛盾以及疑问揭开了冒险之旅的序幕。



松野泰己

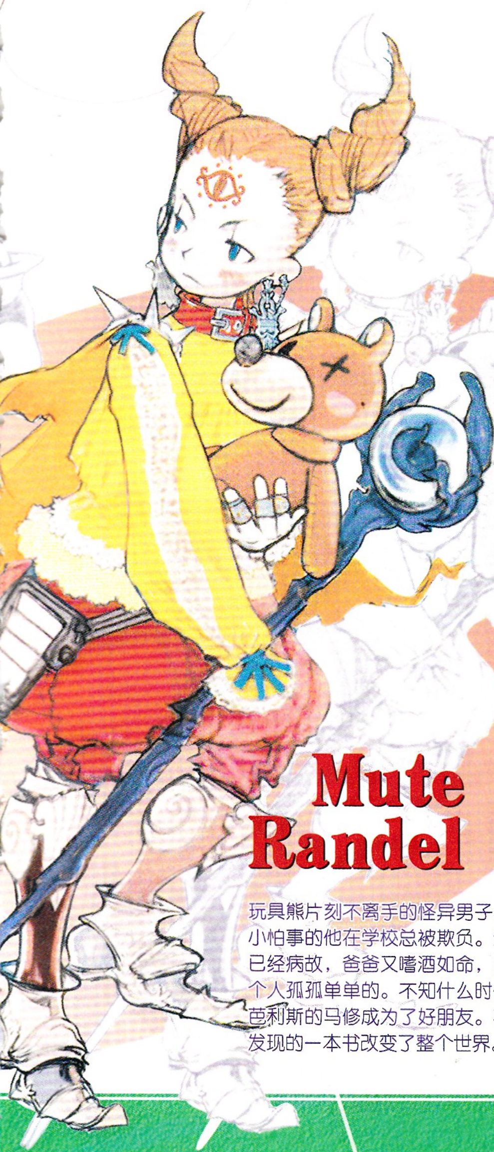
YASUMI MATSUNO

●史克威尔株氏会社第四开发部部长

1965年出生，现年36岁，血型A。1995年5月进入史克威尔。1997年在PS上制作了游戏史上销量最大的S·RPG《最终幻想战略版》，2000年发售《放浪冒险谭》，之后为了开发专用平台参加了刚刚起步的Playonline的建设。目前他一面作为史克威尔第四开发事业部的部长，带领20人的开发队伍制作GBA版FFT，一面在幕后统领近百名开发人员进行FF12的制作。正在从事两部超级大作开发的松野泰己已经步入了自己事业的颠峰时期，让我们一同期待松野的作品吧。



被封印在黑暗中的神秘古文书原来名叫“古兰·古里莫亚”，但是不知从何时起人们改称它为“FINAL FANTASY（最终幻想）”。



脾气古怪的第二主角 缪特

Mute Randel

玩具熊片刻不离手的怪异男子。性格内向、胆小怕事的他在学校总被欺负。最疼爱他的妈妈已经病故，爸爸又嗜酒如命，因此缪特总是一个人孤孤单单的。不知什么时候，他和搬到茵芭利斯的马修成为了好朋友。在游戏中，缪特发现的一本书改变了整个世界。



女主人公 莉丝

Rite Malheur

与马修、缪特相反，莉丝是个很像男孩的女孩子。无论运动还是学习都很拿手，但是由于性格孤僻、处事立场过于分明，大家对她都敬而远之。莉丝的最大秘密是她头发的颜色，她的发色与常人不同，是纯粹的“白发”。或许是这个原因使她性格孤僻吧。不过她也有作为女孩子爱哭和温柔的一面。她在游戏中和马修一起为了寻找将世界复原的方法而努力。

异彩纷呈！满载诱人新要素的海外版

DISNEY SQUARESOFT

KINGDOM HEARTS FINAL MIX

迪斯尼和史克威尔联手制作的《王国之心》将以最终混合版的形态全新登场！下面为大家介绍游戏的主要变更点。

PS2	厂商：SQUARE		发售日：2002.12.26	
	类型：RPG	价格：6800日元	监制：野村哲也	

被玩家寄予厚望的最终混合版强化了如下各项要素……

《王国之心》的故事讲述了主人公索拉为了打倒无心人哈姆莱斯，与唐纳德、古菲一同在迪斯尼世界展开冒险的故事。在最终混合版中，除了角色语音全部改为迪斯尼公司原汁原味的英语配音外，还追加了游戏角色，增添了全新特技，以及难易度选择设定，可以说整个游戏都焕然一新。特别值得一提的是，以FF7中深受欢迎的反派角色萨菲罗斯为首的新敌人也将在游戏中粉墨登场。下面就让我们一睹反派英雄萨菲罗斯的英姿！

Sephiroth 萨菲罗斯

FF界最强的刺客!? 手握究极正宗刀在KH中登场!!

曾经被称为英雄的剑士，在了解到自己身世的秘密后，开始了对人类的憎恨……他的特征是究极的长刃正宗刀，以及生长在背后的单侧翅膀。他在《王国之心》中登场的目的现阶段还不明朗。

战斗系统保留了原有的高度动作性，但是制作人对平衡性作出了相当大的调整，难易度选择和装备更换变得至关重要。





在战斗中，会播放FF7中的主题曲《单翼的天使》，各位萨菲罗斯的拥护者绝对不能错过。此外，他所使用的招式也和FF7中相同。



「王国之心」即将在圣诞节登陆日本!

曝光除萨菲罗斯外的BOSS角色!

最终版中新增加的BOSS还有奥林匹斯竞技场的艾斯泰坦，以及在亚格拉巴附近沙漠中出没的库尔特·基萨。虽然出现条件还不太清楚，但是毫无疑问，他们将让游戏者陷入苦战。



IceTitan 艾斯泰坦

在原作《海格里斯》的世界里，因为冥王哈得斯的阴谋而被唤醒的泰坦族中的一员，与《王国之心》中登场的洛克泰坦是同一个种族。



他的全身由冰块组成!



魔法反射有效!

如果不能命中艾斯泰坦的上半身,就不能造成伤害。希望大家小心应战,最好使用反射对方的魔法攻击等技巧步步为营。

吐出的冷气威力惊人!

一旦被对方的冷气击中，身体就会暂时冻结。即使敌人低头应战，也不要轻易发动近身攻击，否则极可能会被逼入危险的境地。

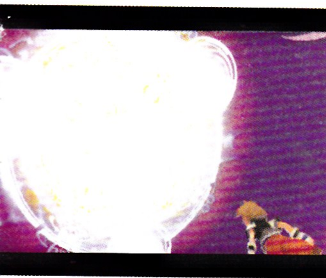


Kurt Zisa 库尔特·基萨

库尔特·基萨会利用双腕上的巨大镰刀发动进攻,而且他拥有6只胳膊,如果轻易发动进攻,也许会被反弹回来。

最强最酷的剑士萨菲罗斯出现在奥林匹斯竞技场上!!

游戏中，萨菲罗斯会在某个特定的时间，出现在大家所熟悉的奥林匹斯竞技场上。与FF7中一样,他拥有压倒一切的强大战斗力，比《王国之心》中出现的任何一个BOSS都要强劲。绝不能轻视!



满足特定条件后最强剑士终于出现。



最后的攻击「无心天使」

「无心天使」在FF系列中是鼎鼎大名的超强力必杀技。在本作中，这一招是否仍然会无视游戏者的防御力，一击将HP消减到1呢?



究极长刀和究极魔法让索拉走投无路!

画面上出现了多个重力球，从四面八方向索拉袭来，想要把它们反射回去，恐怕是难上加难了。这就是传说中的究极黑魔法吗?



还有火柱攻击

萨菲罗斯全身包围在火柱中，所到之处挡者披靡。此外，他还会用长刀把其它的攻击反射回去，非常强悍!

真·女神转生Ⅲ —nocturne—



女神转生系列的最新作即将登场PS2！新作继承了大家熟悉的恶魔合体系统，增添了众多崭新要素，画面魄力大幅提升。

PS2	厂商：ATLUS	发售日：2003年春
	类型：冒险RPG　价格：未定	监制：冈田耕始

正如ATLUS宣传部田部井所概括的：这将是一部完全原创的、面貌一新的女神转生！下面我们将为大家介绍恶魔世界的最新情报！

真女神最新作粉墨登场！游戏世界观初公开!!

"创造"新作的故事主题

~Prologue~

主人公是一位就读于东京都某高中的普通少年。一天，他和朋友相约去探望生病住院的班主任，在前往新宿医院的途中，他在地铁车厢里做了一个奇异的梦。梦境向少年预示，世界即将毁灭，而他的身上隐藏着尚未觉醒的力量。片刻之后，少年来到了医院，但是这里却笼罩在诡异的寂静之中，除了与他会合的朋友之外没有一个人的影子。唯一迎接他的人，就是在梦中警示他的神秘男子，以及妖气逼人的孩子与老太婆。在这里，少年目睹了世界的毁灭与新生——东京受胎……

长期以来，《真·女神转生》系列以其炯异的世界观和独特的系统设定得到了许多玩家的支持。因此最新作的情况也备受关注！在PS2版的新作中，主人公所在的世界突然崩溃，顷刻间化为了名为"旋涡界"的异世界。完成恶魔化身的主人公为了找寻事件的真相，在离奇的妖魔世界展开冒险。与以往的作品相比，新作中的迷宫、任务等要素的风格有所不同，画面魄力更上一层楼。这次我们将为大家介绍游戏序盘的部分内容以及基础的世界观和金子一马先生的角色设定。



←游戏采用第三人称视点。玩家能够看见主人公，并操纵他在3D世界中行动。

3D效果别具一格！



战斗画面脱胎换骨！

→战斗画面完全采用实时3D建模，光源处理夸张，金子的诡异画风得到逼真再现。

公开充满谜团的开场动画！

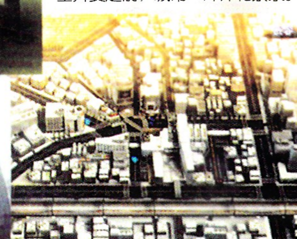
我们将在这里曝光一些最新公开的游戏画面以及序章中的部分场景。根据上文中的情节推测，这几幅画面应该是主人公前往新宿医院探望班主任的情景。这一系列镜头颇为引人注目，世界究竟是如何毁灭的呢？作为主人公的少年又将采取怎样的对策呢？

这个男人是何许人也？



→这个男人似乎认识主人公和班主任。他究竟是什么人呢？朋友还是敌人？

↓游戏舞台是近未来的东京，在发生异变之前，城市一片详和景象。



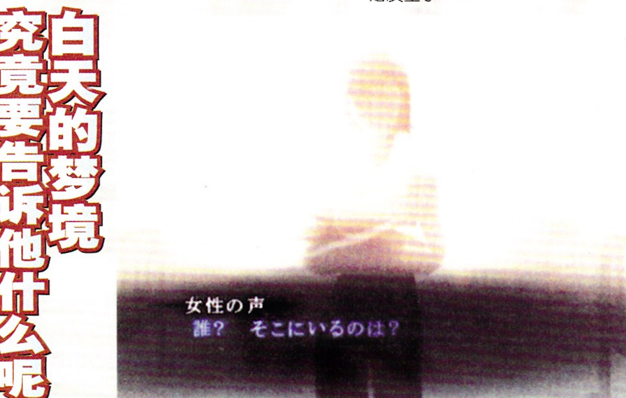
←在巨大的屏幕上，主持人若无其事地报道着令人震惊的新闻，这似乎已在预示着世界的毁灭。

穿过这条平常的地铁将到达哪里!?

←主人公准备乘地铁去医院探望生病的班主任，他还不知道自己将梦到奇异的景象……

↓这就是主人公梦境，他为什么会做这个梦呢？不思议的事件已经开始发生了……

白天的梦境究竟要告诉他什么呢



令人惊异的新世界的真面目是什么!?

故事发生在被称为“东京受胎”的世界毁灭事件之后，变为异世界“旋涡界”的日本。仔细观察一下街上的行人，你会发觉在这个奇异的世界中没有一个人是真正人类。主人公也不知被什么力量赋予了新生，不得不以恶魔的身份生存下去。化身恶魔的主人公，为了查明异世界的出现之谜，在充满危险的旋涡界展开了冒险。



↑世界在顷刻间化为异界，土地变成了沙漠，动植物全部销声匿迹。

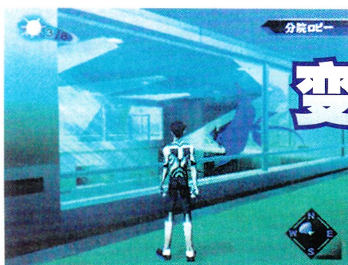
到处都是恶魔!

←城市中到处都是恶魔，与它们说话会不会转入战斗画面呢?

这个是表示时间的标记吗?

画面左上方有一个神秘的图标，看样子随着时间的流逝会不断发生变化，难道这也会影响与恶魔的交涉和战斗吗?

东京突然崩溃 变为灵异世界!!



↑→主人公在班主任所在的医院遇到了巨大的恶魔，是它引发了主人公的恶魔能力吗? 这些值得大家瞩目。



↑地图上可以看见几个蓝色的光芒，它们是宝箱吗? 还是其他的什么东西? 在由现代建筑构成的灵异世界探险令人感到更真实的恐惧。

体内寄宿恶魔之力!



→主人公作为恶魔获得了新生，踏上了崭新的人生旅途。然而现在的他还不知道自己生存下去的目的是什么。在游戏中，主人公将面临众多的选择与决断。

要用自己的双手选择世界……

金子一马笔下的游戏主人公

角色设定由电脑恶魔绘画大师金子一马先生担当，他的画风艳丽夺目充满神韵。金子一马在本作中负责绘制所有的角色和恶魔形象。下面先请诸位欣赏一下主人公从人类变为恶魔的设定图吧。





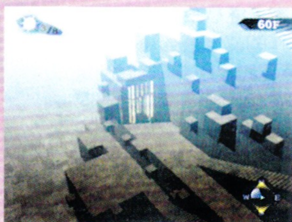
竟然成为了恶魔!?

主人公

就读于东京都某高中的普通少年，突然被赋予了恶魔的力量，在战斗中他能够施展丰富多彩的特殊攻击吗!?

用你的手创造崭新的世界!

在本作中，为了创造新世界取代崩溃的旧世界，导入了“原理”这一概念。主人公将根据“原理”，通过各种行动与抉择创造新世界的形态。根据玩家的不同选择，或许能够创造出自己理想中的新世界? 原理包括各种思想方式，除了右边介绍的两种之外，还有其他很多种类。



↑根据主人公的选择，秩序混乱不堪的世界将会变成什么样子呢?

新世界的自然之理

原理

静寂

不为人类的感情所支配，重视稳定与功能的世界。

因缘

被优秀人物所统治的，万象调和、崇高而优美的世界。

Tales of Destiny 2

18年后命运之轮

宿命传说2

新伙伴不断登场，6名主角级

「无论如何，我已经决定要和你们一起去！我已做好准备迎接宿命的决意！」

英姿飒爽的女战士
Nanaly Fletch
娜奈莉·弗莱奇

反抗强大统治阶级亚塔莫尼神团的女性。她对神团强行向人们灌输的"幸福"定义深恶痛绝。同时，她也是那些希望用自己力量获得幸福的人们的领袖。拥有超一流的骑术和箭术，身高162厘米，体重49公斤，19岁。

本作是NAMCO招牌作品"传说"系列的最新作。除了外传性质的作品外，这是第一部名副其实的续作。舞台是前作《宿命传说》18年之后的世界，游戏者将操纵前作男女主人公的儿子——卡尔，向威胁世界的危机发起挑战。

这次，我们要向大家介绍与卡尔并肩作战的两名女性角色。虽然游戏中还有许多配角登场，但队伍的主要成员是这次介绍的角色以及卡尔、莉亚拉、迪尤纳米斯等6人。

PS2	厂商：NAMCO		发售日：2002.11.28
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：——

让我们重温一下传统的战斗系统"LMB"
本系列共通的基本特征

"传说"系列最大的特征就是被称为LMB（真实动作战斗）的横向卷轴实时战斗系统。该系统吸取了格斗游戏中的抵消技与连续技等精髓，游戏者可以灵活运用这些技巧实现高水平的战斗，为游戏平添了巨大魅力。而且这些华丽招式的输入方法非常简单，游戏者可以轻轻松松的上手，很快便能融入其中。



可以像格斗游戏一样施展华丽的连续技进攻对手。



战斗中必杀技和法术的华丽演出令人欲罢不能。

本作中新增加的精神力要素

除了继承系列的风格之外，本作的战斗系统还增加了不少新要素。其中最重要的是对命中率和回避率都有重要影响的"精神力"，这一数值在进攻时会不断减少，防御时则会得到恢复。由于该要素的出现，像过去那样单靠一个角色猛打猛冲的局面将不复存在，取而代之的是团队协作以及有效地防御敌人的攻击。


由于可以随时伸缩镜头，画面效果得到了大幅强化，战斗即是享受。

再次开始转动，新的勇士即将觉醒



「大家不是经常说吗？
有备无患，
只要准备好弹药，
火箭炮才能射个痛快」



游戏发售日已经由原先的12月提前到了11月28日！听到这样的消息，相信不少玩家都会欣喜若狂。这次我们将为大家介绍剩下的两位主角，以及为他们配音的演员阵容。

人物全部曝光！勇士大集结！



稀世的疯狂女科学家 Harold 哈萝尔德

作为科学家拥有超一流的才能，但是除此之外一无是处，只能称为科学狂人。极度缺乏普通常识，天生就是一个偏智者，就连她本人也认为自己是一个“精神成长远远追赶不上天才能力的罕见样本”。身高149厘米，体重35公斤，23岁。

配音演员已经确定！豪华的声优阵容将角色性格演绎得淋漓尽致！

豪华的声优阵容是本系列的一贯风格，相信这次的角色分配也是大家关心的问题。最近制作组公布了配音角色的阵容，我们在这里为大家逐一进行介绍。

卡尔·迪尤纳米斯　福山 润
代表作：机动天使（小林虎太郎）、倒A高达（吉斯·莱杰）等

莉亚拉　柚木 凉香
代表作：魔卡少女樱（秋月奈久留）、修女公主（鞠绘）等

罗尼·迪尤纳米斯　关 俊彦
代表作：幻想魔传最游记（唐三藏）、新机动战士高达W（迪奥·马克斯威尔）等

朱达斯　绿川 光
代表作：新机动战士高达W（希罗·尤伊）、宿命传说（里昂·玛格纳斯）等

娜奈莉·弗莱奇　川上 とも子
代表作：迷你雪使者（见习雪使者朱卡）、棋魂（进藤光）等

哈萝尔德　平松 晶子
代表作：警察、快车、逮捕令（早川美幸）、安须漫画大王（谷崎由香里）、青出于蓝（神乐崎雅）等

邪恶的格里芬势力大集结!!





DARK CHRONICLE 黑暗编年史



尤利斯所在的世界即将被格里芬大帝统治，今天我们就来剖析一下这个神秘的邪恶势力！各位屏息以待吧。

PS2	厂商：SCEJ	发售日：2002.11.28
	类型：RPG	价格：5800日元 其他：——

格里芬大帝是通过何种力量来支配暗黑未来与罪恶过去呢…

尤利斯生活在一个和平的世界中，这里的人们无法想象未来世界有多么黑暗。在格里芬大帝的统治下，世界被邪恶所笼罩，宛如地狱般暗无天日。只有极少数的人逃脱了格里芬的魔爪，他们齐心合力组建了起义军，顽强地斗争着……格里芬大帝究竟是何许人也？他的组织有多庞大，这一切都包围在迷雾之中，从没有人看见过他的真正模样，也没有人听到过他的真正声音，也许只有无尽的黑暗才知道所有的答案——。

这就是格里芬大帝的剪影，现在还不知道他究竟是人类还是怪兽。

格里芬是希腊神话中的怪物，上半身是秃鹫，下半身是狮子。传说它最喜欢黄金。它在游戏中是个利欲熏心的家伙吗？

穷凶极恶的反派角色们不断向你发动疯狂进攻

格里芬大帝率领着下文中提到的部下，企图在100年之后的未来世界中篡改历史，颠倒是非黑白，让邪恶笼罩世界。

TGS'02 Check!!

映像 试游台 宣传

发布游戏的体验版！

在这次的东京游戏展（TGS）上，《黑暗编年史》作为SCE年内的主打作品，在展台上设置了多台可供试玩的主机。虽然主要展示的是游戏的战斗画面，但是大家还是可以亲眼确认一下游戏的品质。此外，在主展台上还有超大屏幕在展示最新的游戏内容，欣赏到充满魄力的过场动画。在这次的展览会上，SCE还将大量分发游戏的体验版，让玩家充分享受《黑暗编年史》的乐趣。



如果及时赶到SCE展台的话就能得到游戏体验版，好诱人啊！

TOKYO GAME SHOW 2002

令人热泪盈眶 大感动！ 黑暗编年史 精彩场面4+1

感动1 和平城市与两个月亮

辉映在帕姆布林克斯夜空中的两个月亮，隐藏着不为人知的秘密。据说，那是关系到世界命运的关键所在。一旦有人得知这个秘密，尤利斯所在的世界会发生什么事情呢？







公开阻拦莫妮卡与尤利斯正义之旅的强大敌人!

令人厌恶的邪恶势力在这里汇聚一堂!他们的罪恶勾当值得大家特别留意!

莫妮卡宿命中注定的对手 克里芬的左膀右臂 基尔特尼

作为克里芬的左膀右臂从事秘密活动的将军。剑术超凡入圣，甚至能够击败号称大陆最强剑士的莫妮卡的父亲。他指挥着巨大的飞船，是帝国中实力最强的军人。



莫妮卡与基尔特尼展开了激烈的对攻战，胜利者究竟会是谁呢?大期待!!

无比疯狂的天才科学家 杰明格博士

被笼罩在基尔特尼阴影下活动的科学狂人，利用超天才的头脑研制出了各种各样的诡异兵器。



杰明格负责操纵基尔特尼的飞空艇，这也是他的作品吗?

神经质的学者气质让人"倾倒"。

波尔卡斯马戏团的超人气明星登场 琳达♡♡♡

琳达与大象米蕾娜是波尔卡斯马戏团的黄金搭档，经常一起表演受观众喜爱的节目。但她被波尔卡斯所操纵，似乎要做什么不利于尤利斯的坏事……

格里芬?他是什么人?



米蕾娜会为冒险提供帮助吗?

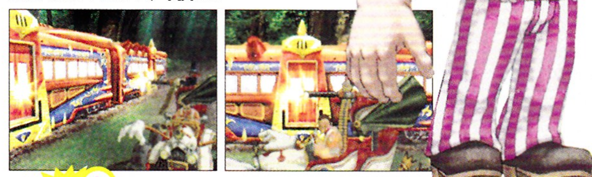
喜欢小轿车的波尔卡斯马戏团团长 波尔卡斯&爱车巴基

格里芬大帝的手下，奉命寻找拥有穿越时空力量的宝石"阿特拉米亚"。一天，他忽然发现尤利斯的红宝石项链正是自己所要寻找的"阿特拉米亚"，便立刻开始了疯狂的行动!!

把那块阿特拉米亚交出来!!

剽悍的波尔卡斯马戏团团员2号 玛乔

他也是马戏团的一员，最擅长用强壮的体格展示引以为自豪的力量。他同时也是团长爱车巴基的驾驶员。



感动2 神秘大长老朱拉克

朱拉克身为精灵们的长老一直守护着世界，而且他也是被格里芬大帝杀害的牺牲者之一。



尤利斯等人尝试着令朱拉克复活。

究竟怎样才能让朱拉克复活呢……

它的语气古里古怪，这条鱼真是太奇异了。

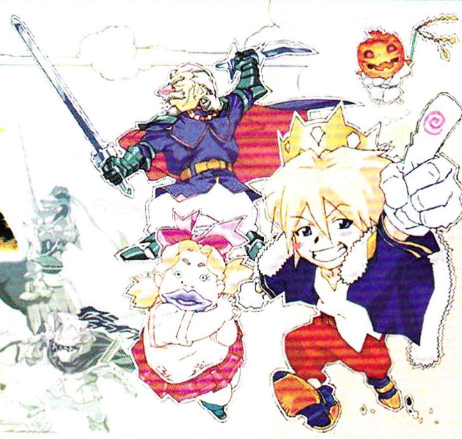
感动3 沼泽主 鱼精玛丹帝王

尤利斯钓上了传说中的巨型鱼类玛丹帝王，出人意料的是它竟然还会说话。不过它究竟是雌性还是雄性呢?

好,好大的个头!









这次我们得到了爆笑的《半熟英雄》的最新情报，
一场令人捧腹不止的大作战即将来临！

PS2	厂商：SQUARE	发售日：未定
	类型：S·RPG 价格：未定	其他：——

制作中 曾经令无数玩家感动不已的《半熟英雄》怒涛般再次复活！目前我们正在夜以继日地进行开发工作，敬请期待！（史克威尔宣传部 佐佐木）

半熟英雄们凭借大幅强化的搞笑绝技再次登场!!

《半熟英雄》是一款S·RPG游戏，主人公将借助寄宿在蛋中的怪兽，从“完熟”军团手中夺回和平，统一全国。本系列最新作的发售时间，距离前作已经有10年之久了。当然，游戏的最大特征——搞笑剧情依然健在。与前作相比，新作的世界扩大了许多，剧情更加异想天开，玩家将率领半熟军杀入浩瀚的3D世界。下面我们将率先公开游戏的开发中画面，以及荒诞角色月亮假面和鸡蛋超人——他们可是这款游戏的标志性人物啊！

『半熟英雄』是一款历史悠久的游戏～

值得纪念的第一部作品是1988年在FC上发售的。游戏凭借独特的世界观名噪一时，吸引了众多支持者。SFC版的2代在1992年12月19日发售，同样博得了好评。



←史克威尔在2002年把SFC版半熟英雄移植到了WSC上。

月亮假面超人



进化后更有男子味！性感的三角裤和可怕的微笑定能倾倒所有玩家？

游戏主题是2D对3D！这究竟是什么意思呢!?



←↓在3D的地图画面上，半熟军全体成员都以惟妙惟肖的2D形态登场。此外我方的鸡蛋怪兽也全部是漂亮的2D形态。



敌人全部以3D多边形绘制。被遗留在时间长河中的阿尔曼王国的年轻国王，向横行霸道的3D军团发起了挑战。值得注意的是，游戏中的敌方角色非常强劲，大家千万不要被其稿笑的动作冲昏了头脑。在被他们逗得捧腹大笑的同时也别忘了合理的布置战术。

半熟英雄，男子汉就要挺身而出!?





↑传说中的召唤舞蹈比前作更加华丽！这些扁头扁脑、四处乱蹦的家伙真是让人忍俊不禁。

鸡蛋超人

最弱最滑稽的鸡蛋怪兽——鸡蛋超人，在本作中也实现了更华丽的进化!?



PS2	厂商：SQUARE	发售日：2002.12.19
	类型：RPG	价格：6800日元	监制：河津秋敏




本作恢复了与沙加系列的开山之作——《浪漫沙加》1代非常相近的游戏气氛，并且最大限度地摒弃了一切无用的要素。制作组在游戏中进行了一些全新的尝试，希望以此确立RPG的崭新形态。这次我们将以3位新公开的主人公为中心作后续报道。

最新曝光的3名主人公登场！

多主人公的游戏方式一直是沙加系列的特色之一。本作与以往的《浪漫沙加》和《沙加开拓者》等作品一样，玩家要在游戏一开始对主人公进行选择，而后展开不同的冒险故事，其他主人公有可能成为你选择的主人公的伙伴，并加入队伍。继首次公布的女主人公罗拉后，这次我们向大家介绍3位新主角，他们将编织出什么样的故事呢？令人期待。

↑城市中正在举行祭奠亡灵的庆典，左下方可以看见罗拉的身影，主人公们将在这个城市会合吗？这里就是故事的起点吗？

贝恩特

年轻的贝恩特非常崇拜数年前去世的哥哥，与哥哥一样他也成为了一名运输员。运输员的工作虽然听起来很平常，但却经常从事一些秘密交易，幸好贝恩特没有参与其中。贝恩特认为自己是个相貌潇洒、风流倜傥的男孩，但是女孩们却总把他当成小丑，这只能怪贝恩特没有女人缘吧。



象征之花


↑贝恩特在战斗中的身手非常敏捷，是个值得信赖的角色。

罗拉

罗拉的丈夫是一名海盗，已经去世多年。她坚信"七大奇迹"的传说，认为神将降临世界，令繁华的黄金时代复活。是外刚内柔的女性。



↓目前所公开的角色设定图，看来剩下的角色还有3位，就留到下次再为大家介绍吧。



露比

露比的姐姐是远近闻名的占卜师，露比自己也在潜心学习占卜，但实力还无法与姐姐相提并论……露比心胸开阔，活泼好动，给人感觉大大咧咧。这种外向的个性似乎与神秘的占卜师身份并不相符！露比决心在冒险中逐步提高自己的占卜技能，尽最大可能帮助周围的伙伴解决难题。


象征之花


↑按照职业推算，露比应该是个擅长魔法攻击的辅助型角色。

亚米克

恰巴族少年（恰巴族是亚人类种族），外形很像直立行走的海狸，个头很小，站直的时候也只到普通人的腰部。亚米克是个无忧无虑的慢性子，但战斗能力令人刮目相看——擅长勇往直前的肉蛋攻击！



象征之花


↑身体就是武器！亚米克挥舞拳脚与敌人展开肉搏战。



令许多玩家望穿秋水、夜不能寐的GC版塞尔达新情报公开

●这次的舞台是海上的热带小岛●林克的眼珠能够灵活地转动●林克不仅会砍刺跑防等动作，还能匍匐在地●游戏中有风的概念●GC版与GBA版可以联动●战斗的基本操作界面与前作类似

塞尔达传说·风的智慧

GC	厂商：任天堂		发售日：2002.12.13
	类型：动作RPG	价格：未定	监制：宫本茂

再次舞动手中的宝剑，GC塞尔达新画面公开!!

自从今年5月任天堂公布了GC版“塞尔达”计划后，本作的情报便犹如石沉大海音信全无。不过在东京游戏展后，我们终于为大家带来了林克的最新情报！对《塞尔达GC》期待已久的朋友们可以大饱眼福了。

目前，《塞尔达GC》的发售日已经锁定在今年12月13日，不知有多少玩家打算在当天一起买入NGC主机。作为任天堂阵营的头号作品，我们有必要密切关注游戏的相关情报，相信经过脱胎换骨进化的林克一定会上演杰出的冒险。





←双手举着小猪的林克与匍匐在地的林克登场！他趴在草丛中聚精会神地观察什么呢？这种小心翼翼的样子让我们不由得联想到超级特工斯内克。

林克的眼珠滴溜溜地转!!

作为GC在年末的第一大作，制作组对这款塞尔达格外重视。仔细观察下图，你会发现林克的眼睛还能咕噜咕噜地乱转，而嘴角的变化也与眼神珠联璧合，表情栩栩如生。



林克用眼睛追踪孩子的行动



↑林克正在观察其中一个孩子的行动，他的眼珠随着孩子的动作不停转动。当孩子做出某种动作时，林克的嘴形也发生了变化。很惊讶啊！



↑详细的战斗系统现在还不清楚，画面上方的图标显示着与各个按键相对应的动作。左上角的桃心是林克的生命值，还是像以前过一关增加一格吗？

林克在热带岛屿!?

瞪着大眼睛的林克正在挥剑。这个舞台好像是在类似阳光马里奥的热带岛屿，可以游泳吧！



不仅有丰富的动作!!



←在以前公开的图片中还有如此搞笑的场面。林克被大昆虫吓傻了吗？



←风是本作中出现的新要素。在风的影响下会发生什么新鲜事吗？值得期待。



XB首款网络游戏发布

全面展示微软XBOX的首款网络RPG《TRUE FANTASY LIVE ONLINE》，XB玩家请关注！

XB	厂商：MICROSOFT	发售日：2003年
	类型：网络RPG　价格：未定	其他：——

继XBOX网络服务Xbox Live开始测试后，魔盒的第一款网络游戏《TRUE FANTASY LIVE ONLINE》（以下简称TFLO）也于近日发布。这是一款可以通过网络进行多人游戏的日式网络RPG，玩家将扮演被称为“梦之十字军”的骑士团远征讨伐妖魔。

TFLO由曾为PS2开发《暗云》的Level5公司开发，微软负责发行。游戏采用3D卡通风格，视觉表现非常讨好，游戏设定在幻想的魔法世界，玩家能在游戏中感受梦寐以求的骑士生活。下面我们将公开游戏的角色以及世界观设定，以供各位玩家可以先睹为快！

角色创造系统令乐趣更上一层楼

《TFLO》中搭载了独立的人物创造系统。为了创造完全属于自己的角色，游戏者可以根据自己的喜好组合形形色色的人物。服装、装备以及武器防具全部由游戏一手包办。游戏中储备了非常丰富的图片信息，大家可以通过图片预览，创造出有自己特色的角色！





↑玩家不仅可以设定角色的性别和职业，甚至对长相和体形也可以进行细部调整。操纵自己设定的角色冒险一定别有情趣。

←在广阔的大陆上寻找一起冒险的伙伴，这也算是网络RPG的一大卖点吧！各位是否体会过其中的乐趣呢？

通过在线聊天进行信息的交流





↑→通过聊天可以邀请其它玩家组队并交换情报。交流是网络RPG的灵魂！

同心协力！与队友联手对抗强敌!!



←尽管也可以一个人冒险，但是面对强大敌人的时候最好还是组队应战，毕竟这才是网络RPG的魅力！而且单人游戏时难度会比较高。

在这里集结向诸位玩家问好！『TFLO』中的登场角色

骑士？



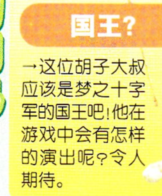
←虽然详细情况还不明朗，但是从他的外表看应该是骑士团团长或是王子之类的名门望族之后吧！

公主？



←她是游戏世界的公主吗？看她的穿着就知道是无法参加战斗的角色……

国王？



→这位胡子大叔应该是梦之十字军的国王吧！他在游戏中会有怎样的演出呢？令人期待。

魔法师？



→高高的帽子、尖尖的鞋，以及手中的魔杖，看来她的职业一定是魔法师了。样子有些滑稽？

多种多样的移动方式可供玩家随意选择！



→在广阔原野上骑着骆驼赶路也别有情趣。骆驼不会也是伙伴吧！

↓在大海上乘船航行，这也是移动手段之一。但是会遇到海贼吗？



居然还能骑着龙进行冒险!?

这里又有好消息带给喜欢RPG的玩家！一款可以让大家疯狂的游戏即将在国民主机GBA上推出！

宇宙大作戦 チョコベーダー ウチュウからの侵略者





巧克力战争 来自宇宙的侵略者

GBA			
厂商：NAMCO		发售日：2002年12月	
类型：RPG	价格：4800日元	其他：——	

与谜一样的宇宙人云魔一起为拯救地球而努力吧!!

作为附送玩偶礼品的点心，颇具人气的《宇宙大作战》终于被改编为RPG游戏在GBA上登场了。玩家可以和主人公亚克奥还有宇宙人云魔一起，为了拯救地球与宇宙人展开史无前例的大作战。这个游戏的另一大乐趣就是收集宇宙人。要得到敌方的宇宙人就必须在战斗中取得胜利，而到手的宇宙人还可以作为己方人员参加战斗。因此，如何得到更多的更强的宇宙人至关重要，让我们为了地球的和平努力作战吧。



↑最多可以选择6名宇宙人参加战斗，充分考虑宇宙人的特点制定合理的战术才能立于不败之地。

↓在野外和各种各样的人物交谈，可以打听到宇宙人的藏身地点。玩家要注意收集情报寻找宇宙人据点。



STORY

宇宙精神体"幽奈特"将在地球上选出三人作为"救世主"，展开寻求力量的旅程。地球的命运将取决于救世主们能否正确运用神秘力量。游戏舞台是日本的友那镇。少年"纳斯达亚克奥"的学校后山坠落了一块陨石，以前闻所未闻的宇宙人已经出现在了亚克奥的身边，由此拉开了救世主亚克奥的冒险之旅！



←↓幽奈特突然出现在亚克奥的面前，并将亚克奥任命为救世主。





↑学校后山坠落了一块陨石，故事就从这里拉开了序幕。

↓亚克奥为寻找陨石前往后山探险，结果却一无所获，不过不能灰心。



纳斯达亚克奥作为救世主的能力终于觉醒了!!



登场角色介绍

我们在这里介绍游戏中登场的角色，以主人公纳斯达亚克奥为首的三个人将首次与诸位见面。他们为了拯救地球与宇宙人奋勇作战。我们应该记住他们的名字。



纳斯达亚克奥

父亲是科学家，母亲是普通的家庭主妇。擅长制造机械和机器人的研究，梦想是取得诺贝尔奖。容易动怒和别人打架，喜欢玩飞盘。



云魔

云魔星人制造的残存下来的强化机器人，帮助亚克奥并一起冒险。



丽达

出生于美国，11岁。继亚克奥之后的第二个救世主，具有强大而出众的超能力，但是并不直接参与战斗。是温柔并拥有多重人格的小妹妹。

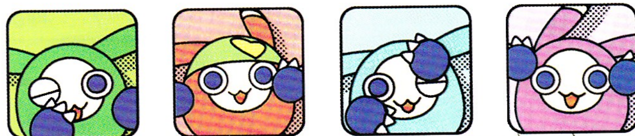
RPG特辑中为什么会收录『克罗诺亚』呢！什么？系列的最新作竟然是一款动作RPG！那么她能博得RPG玩家的欢心吗？



KLONOA HEROES クロノアヒーローズ ☆伝説のスターメダル☆

KLONOA HEROES 克罗诺亚的冒险 传说的星之勋章

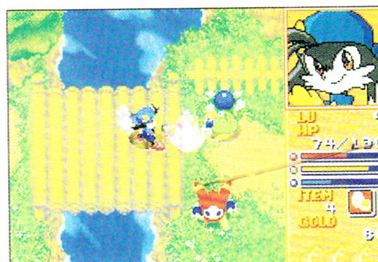
GBA	厂商：NAMCO	发售日：2002.12.13
	类型：冒险RPG	价格：4800日元	其他：──



这次的『克罗诺亚』将是动作RPG!!

在许多主流机种上发售过的动作游戏“克罗诺亚”的最新作，将以全新的动作RPG身份登场GBA。系列中传统的横向卷轴视点在新作中变为了自上而下的俯视方式，攻击方式也由原先的跳跃攻击进化为装备刀剑的战斗。

打倒敌人，找出隐藏的钥匙继续冒险，敬请大家期待风格全新的“克罗诺亚”！



↑原来擅长投掷敌人的克罗诺亚终于懂得使用武器了！他的进步很快啊！

克罗诺亚装备武器后更加活跃！

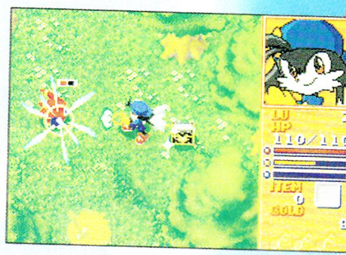
←装备溜溜球。究竟会以怎样的方式进行攻击呢？

↑装备了风之剑的克罗诺亚，看起来充满自信，很神气的样子！

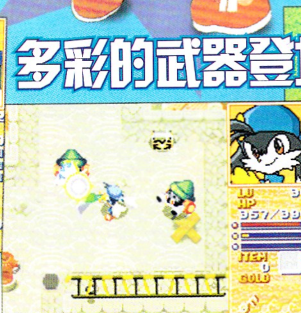


↑大家熟悉的伙伴也会随克罗诺亚一起登台。他们将扮演怎样的角色呢？

多彩的武器登场！



↑克罗诺亚用风弹攻击敌人！敌人头上会出现表示剩余HP的血槽。



←↑用剑和锤子打击敌人！当然还有更多的武器可供选择。果然变成RPG了。

级别提高各项数值都会相应加强！

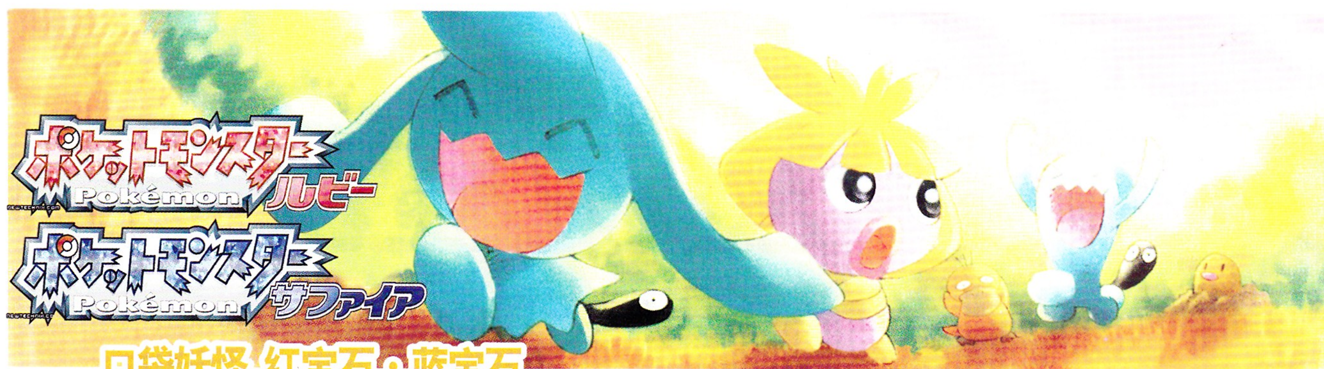
与传统RPG一样，克罗诺亚打倒敌人可以获得道具并增加经验值，到达一定水平就会升级，而攻击力和防御力也会相应地加强。

ウインドソード AT 10+5 15 SP 15 15
シャツ DF 2+5 7 AG 4 4
クロノア Lv 2 HP 97/110 カスタムポイント 1/2
SELECTボタン：キャラチェンジ

RPG中不可或缺的会心一击依然健在 展现超凡的攻击力



←使出会心一击时，不仅克罗诺亚的表情会发生变化，还会在屏幕上浮现各种效果音。这样的设定让玩家更能体会游戏的乐趣。



口袋妖怪 红宝石·蓝宝石

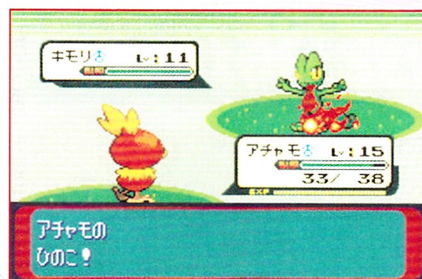
GBA	厂商：任天堂	发售日：2002.11.21	
	类型：RPG	价格：未定	对应：通信线
PM	厂商：任天堂	发售日：2002.10.18	
	类型：RPG	价格：1800日元	对应：红外通信

开发完成 请各位关注口袋妖怪竞赛和二对二格斗大赛！这是让怪兽完全发挥个性的场所，只有透彻了解每种妖怪的特性才能获胜……诸位饲养员即将再次踏上收集之旅！（口袋妖怪开发部 近藤）

公开玩家在冒险初期可以得到的3位怪兽搭档!!

《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》最初的3位伙伴终于曝光了！与以往的作品相同，它们共分为火、水、草3种属性。它们将伴随玩家同甘共苦，选择谁做自己的伙伴，确实要经过深思熟虑才行。既要考虑怪物属性，还要考虑怪物的造型，那么你会选谁作为自己的伙伴呢？

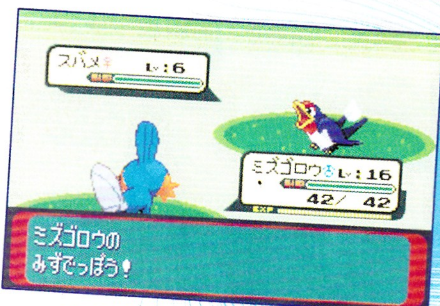
←阿卡莫的火焰攻击在敌人身上炸裂！它是雏鸟类型的怪兽，成长之后也许能学会飞行系怪兽的特技？





阿卡莫 <ACHAMO>

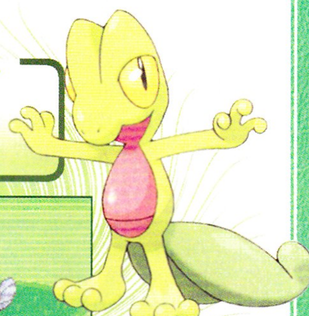
雏鸟怪兽
火属性
高度：0.4米
重量：2.5公斤



←传统特技水枪依然健在。水属性怪兽在以往的作品中实力强劲而且状态稳定，这次又会如何呢？

基莫利 <KIMORI>

森林蜥蜴怪兽
草属性
高度：0.5米
重量：5.0公斤





米兹格罗 <MIZUGOROU>

沼鱼怪兽
水属性
高度：0.4米
重量：7.6公斤



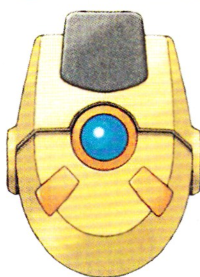
←拥有吸收敌人HP的特技！草属性怪兽善于技巧性战斗，成长后的能力值得期待。

为冒险者提供帮助的新道具口袋妖怪导航仪登场!!

在霍恩地区协助主人公进行冒险的新道具登场了，它的名字叫做口袋妖怪导航仪！下面我们先就怪兽资料的检索功能进行介绍。各位精灵饲养员绝不能错过第一课的知识！

ポケモンコンテスト ノーマルランク うけつけ
あつまれ！ ポケモン トレーナー！

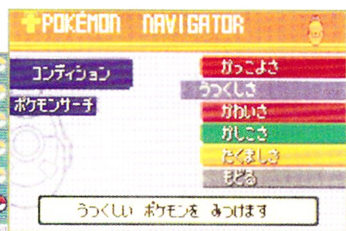
口袋妖怪导航仪!!



←妖怪导航仪上搭载了许多神奇的功能，但详细情况目前还不明朗。

↓画面上用五边形显示怪兽们的能力，所有情报一目了然，非常方便。





↑设有搜索功能。玩家可以迅速找出各个项目中能力优秀的怪兽。真是太方便了。

玩不过来啦！值得期待的作品还有很多！

以上我们介绍了GBA版FFT等12款RPG大作的最新情报。但除此以外还有许多令FANS们翘首以盼的RPG游戏即将推出。由于版面所限，我们会在本页中对这些游戏进行简要的介绍。各位在欣赏精彩游戏图片的同时，别忘了关注游戏的发售日期，计划好自己准备购买的软件，毕竟好游戏太多了，大有玩不过来的感觉，看来忍痛割爱已经在所难免！

星海传说3 时光尽头

PS2 明年春发售 ENIX 价格未定



舞台设定在前作四百年后的世界。游戏对细节毫不妥协，精致的画面令人瞠目结舌。

完成度?? 期待度★★★★★

最终幻想水晶编年史

GC 明年春发售 SQUARE 价格未定



继FF6之后第一款登陆任氏主机的FF。与GBA版联动，带有浓郁动作要素的RPG。

完成度?? 期待度★★★★★

龙战士5

PS2 11月14日发售 CAPCOM 6800日元



游戏中包含一个全新的剧情脚本系统，根据玩家的不同等级故事情节会随之发生变化。

预测完成度90% 期待度★★★★

妖精战士 精灵的黄昏

PS2 今年冬发售 SCE 价格未定



故事从拉格纳斯大陆上的边境国家尼德利亚开始。游戏采用全多边形绘制。

预测完成度80% 期待度★★★★

最终幻想1+2

PS 10月30日发售 SQUARE 各3800日元



PS版的BGM和画面变得更加精美，并加入可以欣赏天野喜孝作品的美术馆模式。

预测完成度99% 期待度★★

特鲁内克大冒险3

PS2 10月31日发售 CAPCOM 6800日元



系列集大成作品。加入辅助角色系统，从序盘就可以两人组队冒险，迷宫画面得以强化。

预测完成度99% 期待度★★★

永恒的阿卡迪亚

GC 11月28日发售 SEGA 价格未定



在DC版的基础上增加了全新角色和事件，未知谜团也得到解答，画面效果有所提升。

预测完成度85% 期待度★★

真・女神转生.if

PS 今年冬发售 ATLUS 价格未定



PS的最后一款女神，妖怪数量与合体方法均得到强化，系统设定缜密，游戏时间更长。

预测完成度75% 期待度★★

真・女神转生online

XB 11月28日发售 ATLUS 价格未定



系列首款在线游戏，世界的属性分为秩序、中立和混沌三种状态，在线功能强大。

预测完成度74% 期待度★★★★

VENUS & BRAVES 魔女、女神与毁灭的预言

PS2 明年2月发售 NAMCO 价格未定



游戏的战斗要持续100年的时光，因此游戏者在本作中将体验角色的恋爱结婚生子的乐趣。

预测完成度65% 期待度★★★★

信长的野望online

PS2 12月中旬发售 KOEI 价格未定



导入丰富职业和事件，舞台全部由多边绘制，效果令人满意。游戏目的是占据更多地盘。

预测完成度65% 期待度★★★

幻想传说 奇异迷宫2

GBA 10月25日发售 NAMCO 4800日元



颜色亮丽清新，角色动作流畅。拥有丰富附加事件，游戏性一流的非常适合掌机的作品。

完成度100% 期待度★★★★

真・女神转生 恶魔少年 光之书 暗之书

GBA 11月15日发售 NAMCO 4800日元



主人公三人穿过时空之门到达异世界，调查时空扭曲现象，游戏中有超过360只恶魔登场。

预测完成度95% 期待度★★★

梦幻之星online2

XB 发售日未定 SEGA 价格未定



对应XB网络的第一王牌，各项要素至今仍笼罩在迷雾中，详情留意本刊续报。

完成度?? 期待度★★★★★

洛克人EXE3

GBA 今年冬发售 CAPCOM 4800日元



GBA原创洛克人系列的第三弹，本作保留了战斗芯片系统，并增加了大量的新芯片。

预测完成度87% 期待度★★★

今年是RPG的丰收年!?

除了我们前面介绍的27款游戏外，还有许多游戏未被收录其中，比如GBA的《圣剑传说》和PS2的《最终幻想12》都是期待度极高的作品。但是由于厂商透露的新情报太少，这些大作暂时还不能和玩家们见面。不过它们将与前面介绍的27款游戏一同把RPG的浪潮推至最高峰。借助硬件性能的提升，进化后的RPG游戏将向我们展示更加富有戏剧性的冒险。

无论如何，从今秋到明春，这些满载着玩家期望的RPG大作将陆续登台，届时我们会及时公开游戏的第一手情报，敬请期待。

责编 捆绑PER

我们期待的作品是……

●风林期待作品：塞尔达传说GC、FF系列，以及Xbox的PSO续作。

●PERFECT期待作品：GBA和GC的塞尔达传说、WENUS & BRAVES、真女神转生3，以及GBA版的FFT。

●天师期待作品：永恒的阿卡迪亚、龙战士5和塞尔达传说GC。

●宇部期待作品：星海传说3、FF水晶编年史和FF1+2。

●彩火期待作品：星海传说3、信长的野望online、WENUS & BRAVES。

本期新闻眼统计时间
9月25日～10月17日

卷首特辑 SCOOP!!

组团观摩2002TGS的上海代表团透露惊天消息!!
东京游戏展明年移师上海!?

（本刊上海专讯 记者：小蓓）

被誉为全球三大业界展览的东京游戏展将可能于2003年横渡大海，移师到中国大陆的上海举办。组团观摩2002TGS的上海代表团的有关人士日前向电子游戏软件杂志记者透露了这一信息。

据悉，此次赴日观摩的组员当中，除了包括盛大等中国业界的代表企业之外，还包括有上海市委宣传部以及市政府直属媒体《青年报》等机关的有关负责人。他们此行的目的，除了进一步了解、获取日本在娱乐软件开发、营运、管理方面的经验之外，更携带有一项神秘的任务，即与TGS的主办方CESA洽谈在中国上海举办游戏展的可能性。

来自官方的内部消息称，举办上海游戏展的前提条件，是上海在年底的世博会举办城市投票选举中获得胜利。一旦上海获得2008年世博会的举办资格，与CESA的合作商谈又能顺利进行的话，中国玩家在国内庆祝自己节日的愿望就很有可能成为现实。



↑一这样的场面真的能在上海见到吗?

不过无论怎样，东京游戏展并不会因为有了上海游戏展而取消，CESA也不会为了“照顾”中国的玩家而放弃广泛的日本市场。双方合作的最大可能，是在2003年TGS之后，由CESA与上海市有关部门合作将展览的部分或全部内容搬至上海重新出展。而未来是否会有持续的合作计划，将视中国市场以及出展效果的具体情况而定。

作为中国最大城市的上海，有着丰富的展览举办经验——甚至对于在国内并不发达的游戏产业也是如此。1998年12月，汇集了SEGA、NAMCO、CAPCOM、SNK等各大巨头和当时最先进街机的亚洲游戏展（Asia Amusement Machine Show），在上海展览中心顺利举行，三天内参观人数超过十万，而SNK还在上海发表了其便携式主机系统Neo Geo Pocket。虽然其后因为日本国内街机业的急速衰落和亚洲街机市场盗版过于猖獗等原因，亚洲游戏展没有再度光临中国大陆，但98AAMS却给许多游戏玩家留下了黄金般美好记忆。



←东京游戏展的主办方是日本娱乐软件协会(简称CESA）。CESA通过对电脑娱乐产业(主要是指在家庭中使用电脑等供人娱乐的软件以及相关产品)的调查、研究以及普及推广，以达到振兴电脑娱乐产业的目的。

对于日本商界和CESA来说，上海游戏展给了他们向海外发展的一个新契机。2000年以来，日本国内的经济不振严重影响了游戏产业的发展，日本的游戏厂商不得不努力开拓海外市场以维持生计，而中国政府的决策，将会对他们的海外策略起到长远而深重的影响。这样看来，前一段时间关于SONY、NINTENDO有意涉足中国大陆的传言，也并非空穴来风。

从另一个角度来说，游戏展不但将给上海一个向全世界展现自己的机会，同时还暗示了政府对这个潜力巨大的产业所将推行的新政策—事实上，我们确实很难把SGS计划完全局限于商业活动范畴之内。作为半官方的展览，SGS举办的方式将表现出政府对该产业所持的态度。

消息灵通人士表示，上海市政府已经决定投资4亿人民币大力发展软件产业，而其中的很大一部分将被投入到娱乐软件——也就是俗称的游戏软件发展中，国产游戏软件也许在近年内将会有较大发展和提高。看来，对于一直被国人视为洪水猛兽的游戏产业，将很快获得一个正名的机会。而更多的世界级公司可能将步TOSE、UBI、KONAMI、SEGA-WoW等之后，把上海作为研发的主要基地。



由于目前SGS相关的工作刚刚展开，许多具体计划和内容还不便与外界透露，《电子游戏软件》的记者将与有关人士保持密切联系，为大家及时追踪和报道事情的进展情况，请各位关注近期的杂志新闻栏目。

新闻连接

东京游戏展主办方CESA在官方网站对本届展会的总结如下——

以“娱乐是人类DNA”为主题的2002年度东京电玩展于9月20日召开，此次展会的主办方为法人团体COMPUTER ENTERTAINMENT协会(简称CESA)，协办方为日经BP公司。

展期历时三天，截止9月22日结束，共接待了134042名参观者，其中9月20日(周五)为商业开放日，参观人数19166人；9月21日(周六)为公众开放日，参观人数50580人(包括儿童4668人)；9月22日(周日)为公众开放日参观人数64296人(包括儿童12456人)。

定位于“世界顶级游戏盛会”的东京电玩展这次是第12次召开，参展的有日本、韩国、中国、法国、台湾、新加坡等地的游戏软件厂商和专业学校共85家。相较于2001年秋召开的展会，参展游戏从400款提升到了500款，数量大幅增加，盛况空前。



↑官方网页对展会情况进行了详细介绍。

GAME SOFTWARE EXPRESS


SOFTWARE

美国大行其道，澳洲惨遭封杀 "横行霸道3"再度被拒之门外

本刊澳洲专讯（记者：风林）在美国销量数百万套的血腥暴力游戏《横行霸道3》，日前在澳洲游戏政府的审核下被出示红牌。理由是该游戏过度血腥暴力，将对玩家造成不良影响。除非游戏的制作公司将内容完全修改，否则澳洲玩家将不能在市场上购买到该游戏。

《横行霸道3》由美国Rockstar公司推出，凭借其超高的自由度，以及前所未有的暴力游戏方式轰动全美，创造了令人瞠目结舌的销售记录，而其最新作"罪恶都市"在发售前的预约量就达到了数十万套。玩家在游戏中将扮演一名犯罪分子无恶不做，以近似写实手法将一处处暴力行为表现于游戏当中，因此成为近段时间美国成年玩家的话题作品。而在澳洲遭禁并非是该游戏吃的第一碗闭门羹，在游戏王国日本该游戏也被有关机构拒之门外。


↑一游戏中充斥了黑社会的暴力事件。




EVENT

美国互动调研公司爆内幕：索尼是网民心中的最佳品牌

本刊美国专讯（记者：风林）一年一度由全美规模最大的调研公司——哈理斯互动调查所（Harris Interacitve Survey），通过互联网对网民进行最佳品牌的评选中，索尼再次登上榜首的位置，而这已经是索尼第五次成为网民心中最佳品牌了。该评选并不对入选品牌的销售额、年产值、总资产进行统计，结果是由网民投票中得出的。

索尼能够在本年度得到最佳的评价可说是众望所归，而在1996,1998,2000,2001这四年也成为票数最高的品牌。在历史上，入围前十的分别有索尼，英特尔，可口可乐，通用电器，IBM，微软，吉列，奔驰，福特，AT&T。




EVENT

微软、SEGA再度联手 买主机、赠软件魔盒变相降价

本刊美国专讯（记者：MASCAR）美国微软目前宣布，近期将推出与SEGA制作的两款游戏同捆销售的XBOX套装计划。目前这个套装的预定售价和XBOX主机的单独售价同为199美元，但由于它在其中附赠两款SEGA游戏，因此玩家等于以100美元的价格买到了一台XBOX主机。

美国微软高层John O'rourke表示，现阶段XBOX的主要目标是扩大消费者的层面，让不论是以玩游戏为主的忠实玩家，还是把游戏主机当成礼物送人的普通消费者都能有物超所值的感觉。


↑《街头涂鸦未来版》和《世嘉GT2002》是这次与Xbox的同捆软件。


SOFTWARE

日本软件分级制度正式始动 NAMCO动作力作成为试行先锋

本刊日本专讯　在先前我们已经报道了日本准备开始实行软件分级制度，其中对游戏内容进行了非常详细明确的划分。该制度是于7月设立的，从10月开始正式实施。而现在人们关心的无疑是哪一款游戏会成为第一款被打上"醒目"标志的软件。

目前最有可能拔得头筹的软件是先于美国发售的NAMCO最新动作游戏《Dead to Rights》。尽管该游戏制作得十分出色，但由于游戏中涉及很多暴力事件，动作过于成人而"有幸"成为该制度的第一位试用者。

不过，尽管该制度将游戏软件分为多级别（"教育．数据基础软件"、"游戏．全年龄对应"、"推荐12岁以上"、"推荐15岁以上"与"推荐18岁以上"），但由于这些标识仅仅是给消费者警醒，因此即便是"推荐18岁以上"的游戏，低年龄玩家照样可以买到手，并不会遭到销售商的拒绝。




↑暴力成份是许多游戏赖以生存的卖点。

中村彰宪先生谈"游戏在中国"(现状与问题)

以下是名古屋大学大学院国际开发研究科的中村彰宪在今年日本CEDEC2002上发表的演讲，由此我们可以看到在日本人眼中的中国游戏业究竟是怎样的。

●中国的Modem网络端口比率

从1997年的25万发展到2000年7月的549万。

●中国的专线（XDSL）端口比率

从1997年的4.9万发展到2000年7月的101万。

●中国网络用户发展比率

Modem用户从1998年7月的85万发展到2000年7月的1176万；

专线用户从1998年的32.5万发展到2000年7月的258万；

两者合用的用户从1999年的21万发展到2000年7月的256万。

●中国游戏用户的男女比例

到2000年7月，男性74.48%，女性25.32%。

●中国游戏玩家的年龄层

77.6%的中国玩家在30岁以下，10%的玩家为31至35周岁。

●中国网吧的状况

日本网吧大都非常安静，但中国网吧内的气氛比较活跃，也比较吵闹；

网吧的平均价格是1.5元人民币/小时；

几个大城市中的网吧约有2500家，平均每30万人中有300个网吧。

●中国手机的普及率

到2000年达到了8500万用户，增长了97%；

到2001年5月达到了1亿1700万用户；

预计到2005年中国手机用户可达2亿6千万。

●日本合资企业在中国遇到的问题

33.9% 的问题发生在销售和推广上；

在收款上也存在很大问题；

30.3% 的问题发生在人力资源上，中国开发人员的制作水平还有待提高，且跳槽现象很严重。

●中国制作人的问题

对市场缺乏认识；

过分注重制作本土化的游戏，而不是面向全世界的；

过于注重细节，缺乏整体观念；

由于童年没有经历过Zelda或Mario这样的角色，所以非常缺乏对角色的理解。

●游戏市场概述

中国市场上销售的游戏，80%是盗版的，所以对你构成竞争威胁的游戏，就是你自己的游戏；

最普及的游戏平台是PC；

盗版技术出色，可以把两个甚至三个游戏塞入到一张CD中；

网络人口达4500万，到2005年预计可以达到1亿。





传言再起，南梦宫改姓任天堂？
神秘人物散布惊爆收购内幕

本刊日本专讯　随着各大公司中期财务报表的公布，围绕着一些老牌名厂的流言也越来越多。继不久前传出微软“收购”CAPCOM的“新闻”之后，网络上最近又放出消息，称任天堂将会把NAMCO收归麾下。

爆出该新闻的是一个网名为Mystic Hylian X的神秘人物，他称其在NAMCO担任制作人的某位朋友通过电子邮件告知，任天堂对NAMCO的收购工作已接近完成，到2002年财政年度结束之前，任天堂会买下大约60%的南梦宫股票，从而成为这个老牌游戏厂商最大的股东。消息同时指出，任天堂此举的主要目的是为了能够填补和充实由RARE离开所造成的真空，同时希望依靠NAMCO的品牌和实力令NGC尽快摆脱目前的不振状态。NAMCO被收购后，所有的Xbox和PS2的计划都会被终止，从而可以使任天堂在软件竞争中获得较多的主动。



↑由南梦宫负责开发的正统的射击版火狐。

该消息被广泛转载后在网络上引起轩然大波。而相关的两大公司任天堂和NAMCO却一直保持沉默。分析人士表示，虽然该消息的真实性仍然值得怀疑，但其中仍有几个部分具有相当的可信度。首先NAMCO目前的经济状况令人担忧——虽然9月份公布的中期财务报告显示，NAMCO的连结利润比去年同期上升了41%，已经超过预期的17亿日元的指标，但前景仍然不容乐观，与重组改革计划的要求相比还有较大的出入。

其次，任天堂与NAMCO已经加强了合作关系与合作方式。NAMCO不但将代替RARE为任天堂开发新一代的“星际火狐”，同时任天堂也将从10月份开始全面代理NAMCO在任氏平台上的所有作品。宫本茂曾公开表示，NAMCO能制作一些任氏不擅长的游戏类型，这对于任天堂而言是相当重要的。“星际火狐”只是两者间合作的一个开始，未来还将有更多的项目与计划。



←NAMCO创始人中村雅哉，他会甘心把公司交到别人手中吗？



↓4月份，NAMCO与任天堂宣布战略联盟时令人难忘的场面。

记者意见

收购本土公司、尤其是像NAMCO这样的老牌游戏企业，在日本商界还不多见，也不符合任天堂的商业习惯。而且中报表明，由于日本经济不振的状况持续，加上不久前证券市场大跌，任天堂也不例外地受到了很大的影响。在收入下降的情况下花大价钱购买NAMCO的股份，远不如保持目前紧密地合作关系来的妥当。

除此以外，考虑到历史的因素，FC时代的阴影没那么容易就烟消云散的。作为两家曾经产生过激烈矛盾与冲突的公司，要想忽然重新回到甜美的蜜月期，可能性相当小。



日经新闻公布优良企业排名
山内家族的任天堂名列榜首

本刊日本专讯　根据《日本经济新闻》公布的2002年度“日经优良企业”排名，任天堂因无贷款和财务体制强健再次名列榜首。排在第二位的是武田药品工业，去年排名第一的FAST RETAILING则滑落到第三位。而山内制药和SEVEN ELEVEN JAPAN等实力强劲的公司也颇为引人注目。

据悉，“日经优良企业排名”是基于名为“多变量解析法的企业评价系统”（NEEDS-CASMA）对企业进行的综合评价，主要依据企业的规模、收益性、安全性、成长力四项要素。



←任天堂获利的擎天柱。



SEGA与D3P设立合办公司
志在狂炒冷饭，推出低价软件

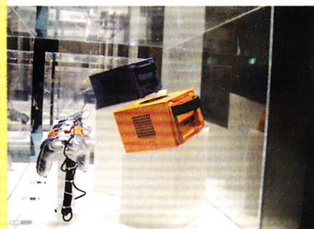
本刊日本专讯　SEGA与D3PUBLISHER两家公司在9月30日发表声明，宣布共同出资成为新公司スリーディー・エイジス。新公司将把SEGA所拥有的丰富游戏资源和D3PUBLISHER的低价软件销售经验相结合，在PS2上以低价发售世嘉以前开发的软件。新公司的第一款软件预计2003年发售，其后将以每年15款的速度推出。

D3P曾在PS和PS2上推出过著名的“SIMPLE 1500”和“SIMPLE 2000”系列，在低价软件市场有相当的号召力。スリーディー・エイジス的资本金为1000万日元，世嘉与D3P的出资比例为51/49。



拓展玩家层面不惜血本
任天堂展开疯狂砸钱攻势

本刊美国专讯　美国任天堂副总裁 Peter MacDougall近日表示，他们将拿出1亿4000万美元的巨额资金用于NGC与GBA的行销宣传，为今年圣诞商战作好准备。



↑GC还是小孩子的玩具吗？

据悉，任氏这次大手笔的行销活动主要针对年龄在20岁左右的青年玩家，具体内容主要包括：在全美15个大城市举办名为Nintendo Cube Club的试玩会；在好莱坞举办游戏发售纪念派对；免费放送300万片GC游戏的演示版DVD；在北美6000家电影院播放GC的游戏广告；赞助USSA Snowboarding Grand Pri比赛；强化广播与网络宣传力度；免费放送150万册80页GC宣传手册；与北美大型快餐连锁店展开合作等。



RARE正式脱离任天堂
3亿7500万美元转会微软

本刊美国专讯　接续本刊上期的报道，继任天堂作出卖却RARE的决定后，微软在美国时间9月24日发表了收购RARE的声明，收购总额为3亿7500万美元（合约450亿日元）。今后RARE将作为微软的开发小组之一为XBOX制作软件。以《Kameo》为开端，RARE计划在2年内推出5款XB软件，其中包括《完美黑暗》的续篇。

RARE曾为任天堂开发了《大金刚》、《007黄金眼》、《星际火狐大冒险》等知名游戏。根据《洛杉矶时报》的消息，任氏执意出售RARE的主要原因是它对于任天堂而言已经无利可图，RARE软件在任天堂收益的比重在近两年开始锐减。所以尽管RARE表示可以让任天堂收购其所有股权，但已经成功笼络了CAPCOM、SEGA、SQUARE等日本大厂的任氏对此已毫无兴趣。（有关任天堂卖却RARE的内幕请读者参看上期新闻眼）



↑目前在日本销量18万套的《星际火狐大冒险》成了RARE在任天堂的最后一作。



SCOOP

GC用PowerPC处理器Gekko 全球出货量突破1000万枚

本刊美国专讯　美国IBM公司于当地时间9月20日宣称，GC使用的PowerPC处理器“Gekko”的累计出货量已经突破1000万枚。



↑岩田与IBM首脑汇聚一堂。

Gekko以PowerPC的单元结构为基础，以优化处理速度、适应GC专用平台的使用为目标，借助IBM强大技术实力设计而成。该芯片使用0.18微米和铜配线制造工艺，可以实现寄存器间主要数据传输的高效管理。

在发布会上，任天堂新任社长岩田聪表示：“很高兴能与IBM公司继续长期的合作伙伴关系，高性能、高集成度的IBM技术与任天堂的革新思想一定能给用户带来全新的游戏体验。”



SCOOP

欧洲PS2开始降价



↑TGS公布透明白主机。

本刊欧洲专讯　SCEE今天宣布，欧洲地区的PS2价格将于9月28日降至199英镑、1990法郎、599德国马克，约合35000日元。这样一来，欧洲PS2的价格就降到了与日本、美国相同的水平。

9月28日的降价行动在欧洲的半数地区施行，部分欧洲国家将在9月28日之后陆续执行降价行动。根据SCEE宣传部的解释，这次的降价是基于PS2在各国的销售情况而采取的相应行动，近期没有在美国和日本施行降价的打算。



EVENT

卡普空出售固定资产缓解财政危机 微软银弹趁虚而入再动收购念头

本刊日本专讯　近来新作不断的大腕CAPCOM，日子过得并没有人们想象中的那么悠哉。由于投资不动产的失利、部分软件销量不佳，公司决定在9月内出售除大阪总社大厦外的所有土地和建筑，以此解除固有资产的贬值风险，缓解财务压力。

根据CAPCOM最新公布的财务报表显示，公司在2002财年中将出现约120亿日元（约合1亿美元）的巨额赤字。迫于前所未有的财务压力，CAPCOM高层在9月26日通过了拍卖固定资产的决议。挂牌出售的地产包括设在日本各地的事务所、宿舍、疗养院等20余处，购买方是CAPCOM的联合子公司卡普特隆（カプトロン），交易总额为80亿日元。



←从左往右依次是CAPCOM在大阪和东京的办公大厦。

继CAPCOM赤字的消息传出后，最近又有传闻说：刚刚收购了RARE的微软又与CAPCOM高层进行了接触，希望也能把CAPCOM招至麾下。众所周知，微软一直希望能通过收购日本大厂的方式吸引住日本玩家的目光，拉动日本XBOX的销售。不过鉴于许多CAPCOM高层与任天堂、索尼的密切关系，业内人士普遍认为微软这回的银弹攻势依然很难成功。



图片新闻　左图为在网络上盛传的GBA二代主机，据说其采用类似手机的充电电池，游戏时间长达15小时，可以彻底解决屏幕暗等长期困扰掌机玩家的问题。不过传闻毕竟是传闻，目前GBA的销售情况一片大好，GBA的推出时间还不足两年，而且这也不符合任天堂的商业习惯，因此这部主机仅仅代表了玩家对于掌机性能革命的一种美好期盼，实际推出的可能性为零。

新闻短波

★KONAMI宣布：WE6的续作《胜利11人6 FINAL Evolution》将于12月12日推出，开发人员根据各支球队在世界杯期间的表现对游戏各项数值进行了修改。

★据《日经新闻》报道，PS2版FF11已经卖出了17万套，会员数12万人。但是由于PS2带宽的限制，游戏的营运状况一直不能让SQUARE满意。为此SQUARE决定在11月7日发售PC版，届时PS2玩家将与PC玩家一起组队作战。



★有互联网的消息称：被许多玩家奉若神明的赛车游戏《梦游美国》的续作即将登场PS2、GC和XB，不过世嘉并未对此发表官方消息。

★松下与任天堂共同合作开发的，能够播放GC软件的DVD主机Q，即将在明年年中推出新款主机。新款Q将采用与传统DVD机一样的横置外形。价格未定。

★截止10月10日，光荣推出的《真·三国无双2猛将传》已经在日本卖出了65万份，取得了预想外的好成绩。

★根据任天堂的消息，GC《超级阳光马里奥》在欧洲的销量已经达到18万套，带动GC销量爆增40%。

★Infogrames日前宣布：他们正在开发的3D格斗游戏《七龙珠Z》为PS2独占作品。游戏预定11月28日发售。

★继《FF11》、《雀凤楼》（麻将游戏）、《TetraMaster》（卡片游戏）三款在线游戏后，SQUARE于近日宣布正在开发第四款网络游戏，但并没有公开游戏的名称和发售日。

★暴雪将于明年在GBA上推出《Rock N' Roll Racing》和《Blackthorne》这两款游戏。其中前者是赛车游戏，后者是动作游戏。两部作品的定价都是29.99美元。

★根据索尼的官方消息，截止9月17日，PS2的全球普及量已经突破4000万部。

★未经证实的消息称，SQUARE正在开发《寄生前夜》的最新作，对应主机PS2。

★北美地区八月份的家用机销量排行如下：PS2以45万4千台的成绩列榜首、其次依序是GBA的15万8千台、XBOX的13万7千台、GC的12万8千台。PS2依旧一骑绝尘。

★继XB《红之海》由原定的11月14日推迟到今冬发售后，光荣为PS2制作的网络RPG《信长野望online》beta版测试也由本月延期到两个月之后，估计游戏的正式发售日将推迟到明年春天。

★根据日本网络销售商toysrus.co.jp的情报，TECMO为XB制作的《DOA排球》的年龄限制已被定在“15岁以上”。该游戏预定12月5日推出。

★ENIX宣布：延期至明年3月发售的RPG大作《星海传说3》将对应16/9的宽屏电视。

★在游戏展上好评如潮的《铁甲飞龙Orta》将于12月19日发售，价格6800日元。美版则要等到稍后一些的明年1月推出。

★KONAMI欧洲分部社长根尾邦男在微软举办的“X02”展会上宣布：XBOX的《合金整备2·本质》将不发售日版！理由是魔盒在日本卖不出去。

★EA为PS2开发的《指环王2：双塔奇兵》将于11月6日登陆北美，12日发售GBA版。

★索尼将在11月2日推出PS2专用数码照片打印机，价格5万日元，

洛迪民VS.格威隆





←↑TAKARE正在开发中的《变形金刚》意欲全机种制霸。

GAME SOFTWARE EXPRESS



走马观花扶桑行 2002东京游戏展流水小记

拖把至今还记得第一次参加TGS时的窘迫心情：那就像一个快要渴死的人——不，一块已经干得发脆的墩布被扔到了满满的浴缸里，一时间简直不知道该吸什么、怎么吸了。反正一年前拖把就是心慌、脸红、呼吸急促，眼睛不知往哪里看、耳朵不知往哪里听。最后那张汇集了太多敏感镜头的VCD拍出来，受到里里外外领导和群众的一致批评，其结果是被永久剥夺了摄影师资格，这次的拍摄工作也就只能让日本的James兄代劳了。　撰文/拖把

GAME SOFTWARE EXPRESS

今年东京的秋天似乎一点都不凉。

从电铁海滨幕张站下来，出人意料的是再没看到往年赠送大塑料口袋的盛况。虽然仍有大批的人流，但走着走着，却发现他们大多奔着旁边的恐龙展览去了一那是个号称“全世界最大”的恐龙展览，而且前赴后继的恐龙们也确实不少。天桥入口处一个男人举着牌子卖力地吆喝着，生怕要看洪荒巨兽的误入了游戏的歧途。看来日本人在为游戏疯狂了十几年之后，到今天才忽然开了窍，明白了几十万年前的骨架对他们来说更有趣的多。

不过这种想法很快就变得模糊：展馆的门口依旧排着长队，人们一边等待着开门，一边兴奋地谈论着各种新作的传说。听着这些传说，拖把与人流涌入展馆大厅，当感到周围的那熟悉的喧闹与嘈杂时，心中的不快也很快烟消云散。

TGS毕竟不是国产E3。

在出发之前网络上就有流言蜚语，说的是FF12将在TGS2002上展出。就凭这个消息，曾经痴恋FF各大女主角多年的拖把就把SQUARE当作了首选。不过令人失望的是虽然大屏幕下集中了不少抬头仰望作等待状的观众，FF12却仍然没有露出哪怕一丝一毫的容姿。好在河津秋敏的大作还有展示，《无尽的沙加》、FFXI等也都可以试玩，这才让人稍稍心平气和一些。SQUARE的CG又上了一个台阶，运用了Cel-Shading技术的预渲染动画实在是美轮美奂，就算是已经对这种技术已经耳熟能详的玩家来说也绝对是一种不平凡的体验。但是没过多久拖把的火气又上来了：居然还是不让拍摄！TGS2002对非记者的管理变得更加严格。上一次还可以站得远些用变焦拉，这次不管在任何地方、不管瞄准任何屏幕都会马上有人出来横加干涉。可怜的James东躲西藏，费尽了千辛万苦才拍到一点点宝贝画面……

口袋！大口袋！拖把终于在微软的展台前看到了TGS传统的延续，然后就激动地奔了过去。把口袋递给拖把的MM长得颇像张曼玉，甜甜地十分可爱……

为了求得给人留下全新的印象，微软这次主推网络化的Xbox Live，而其中最大的卖点就是那个网络语音通讯器Voice Communicator。在一阵美女劲舞之后，几个大男人跑上台来现身说法，还钻到装修得好像外星飞船的控制室进行实际操作展示。其实这个VC主要的特点就是改变语音传送者的音调，玩家可以自由选择多种语音模式改变自己的原始声音，说得更白一点，就是更好地在网上扮演好人妖或者狗狗的角色（Xbox Live在美国的广告则正好与亚洲人的习惯相反，主题不是人妖，而是一个娇弱女子扮演强悍的足球队长，生生涮掉了四个大男人）。这个在PC上并不出奇的设备，移植到家用游戏平台上之后一下子就抓住了人们的目光。特别是当亲耳听到某个大男人发出女孩的娇嗔声之后，全场的男子汉都心照不宣地大笑起来，激动的神情溢于言表，拖把不寒而栗，心中忽然冒出一句话来：看未来的网络，必定是BL照耀的世界！

Xbox Live的主打游戏是已经被炒得有点变味了的PSO，说老实话照拖把的眼光看过来，这个游戏在三个主机上的三个版本实在没有什么本质区别，而不同主机之间不可互通则充分暴露了世嘉落魄之后意欲大量骗钱的狼子野心——骗钱归骗钱，只是希望Sonic Team不要再犯NGC版出A级Bug的大错啦！吸引到拖把目光的Xbox网络游戏其实只有True Phantasy Online这一个，看这个游戏标题就知道这个游戏就是直接了当对撼FFXI的作品，而且听说整个制作小组都是微软花钱从SQUARE内部挖出去的（其实是不是SQUARE拖把已经记不太清了，反正是某个大公司就对了）。浓烈的日式画风采用了流行的Cel-Shading技术，画面质量绝对超一流。而游戏的方式则是采用PSO那样即时战斗的MMO，走的路子有点像PSO+FFXI，非常讨人喜欢（虽然是FF系列的大饭斯，但拖把还是对FFXI不感冒，主要原因是这个游戏的战斗和对话



→富有的比尔先生看来完全没有把XBOX在日本的不振放在心上。这次又是大笔的美钞甩出手，招呼了大量的美女跑过来。微软的展台仍然是全场最热闹、最漂亮、最出位、也最吸引人的所在。



↑世嘉为XB开发的飞龙是本届TGS上为数不多的亮点之一，试玩台前热闹非凡。



←心跳系列的等人高人偶，与曾经的梦中女孩合影一定是许多参观者的最大心愿。



↑SQUARE的大屏幕前人头攒动，正在放映的并不是大魄力的CG动画，而是史氏回归任天堂的第一弹FFT的演示画面。



→梦工盒小组为XBOX开发的格斗超人的展台独具匠心，非常前卫。



方式太不方便、太不清楚了！）。

毫无疑问的，与其他厂商相比，Xbox在网络上绝对是优势明显，而传统的单机游戏，也因为DOAX排球和飞龙的出现，变得令人期待起来。据说飞龙最后被评为本届TGS最佳画面的游戏，而在拖把看来这是绝对的名副其实：游戏中的即时画面完全达到预渲染的CG质量，加上满天飞舞的各种特效、爽快的射击感和漂亮的动画，游戏已经毫无疑问的具备了大作之相。世嘉已经宣布，这个飞龙中还将附带土星版飞龙1代和2代，从而把这个作品变成了一个完整系列推出，拖把实在想不出有什么理由还可以拒绝不买。难度方面，试玩下来拖把觉得Xbox版的飞龙实在是难的太多了，尤其是敌方跟踪导弹的命中率太高，疯狂得简直让人绝望，希望正式版改进才好。

拖把必买的另一个Xbox游戏就是俗称"奶牛排球"的DOAX了。对这个游戏拖把已经没什么必要多说什么，总之近半年来炒作最成功的就是这个疯狂到极点的东西，而TECMO泳装姐姐们排队出来分发大幅海报的时候，那种人人奋勇、个个争先的场面，实在令拖把叹为观止。



←歌舞升平的微软展区。

和微软的气势汹汹相比，索尼仍然是一幅胜券在握、不紧不慢的样子。大概是相信酒香不怕巷子深这句老话，这次SCEI坚决地收缩在一个角落里，以不变应万变，不但没有什么豪华现代的布置，连传统的表演节目都没有安排——反正都已经是我赢了，还费什么心思搞什么飞机啊！不过PS2的几个RPG超级大作确实还是很能打动人心的：《星海传说3》、《妖精战士3》、《黑云2》等等都足以让玩家觉得还是PS2最好。不过拖把对《黑云2》很有点不满，除了变成了Cel-Shading的画风之外，等了那么多时间做出来的东西居然和以前没啥不同！玩家对新作改进的期待几乎全部落空，实在太令人失望了！


↑井上多罗是步入索尼展区的象征。

在发售了两个透明夏季限定版主机之后，PS2又推出了一台白色透明主机和白色多罗猫模型，索尼在消费类电子上大翻花头的习惯在游戏机上继续发扬光大，唉，虽说咱明知道这是典型的换汤不换药，可就是忍不住要去被他骗，没办法啊！

试玩的人实在太多了，星海3要排三个小时的队，而拖把看中的那个PS2专用头戴式液晶眼镜也要拍至少二个小时……算了，只能忍痛割爱啦！

世嘉是拖把准备重点检查的第三站，但是站在那里看了一会，拖把就失望了。天啊！完全都是熟面孔！除了飞龙无愧于大作称号之外，其他的东西实在是……《Grand Heat》是《疯狂出租车》的翻版，HOD3了无新意，《法拉里355》没看出和DC版的不同，Sonic居然在NGC上推出古老的MD版，还有PSO……会场里看到最多的东西就是SEGA！全机种出击的结果，是连《创造球会》、《樱大战》这样的名作也变得有点馊味……其实这个昔日的霸主堕落到现在这个地步，钞票在其中起了很大的作用。想到这里，拖把不由自主地捂了捂自己瘪瘪的口袋……。唯一让人感到有点欣慰的是终于看到了Shinobi的试玩版。名作的复活总是让人感动的。说良心话，拖把觉得这个游戏作为PS2来讲已经相当不错了，无论是画面还是Game Play都到了相当的水准，但是，嘿嘿，和TECMO在Xbox上的"忍者龙剑传"相比，还是差了不少的。毕竟主机差了一个档次。

说到差距，就不能不提一下日本的手机游戏，实在是强啊！DoCoMo这次主推手机新型号540i，玩游戏时那画面和声音几乎已达到了GBA的水平（就是画面小点，声音是不差的），不得不让人肃然起敬。看看日本的手机动辄就是16bit彩色、40声和弦、从射击到RPG什么游戏都有，再看看自己手里可怜巴巴的8250和"百玩不腻"的贪吃蛇，那种九天九地的距离感，大概只有亲身做过比较的人才能感觉出来。

逛了几个展区之后拖把找个了地方小憩片刻，看着打扮成各种各样角色的观众走来走去，看着会展女郎努力发出职业化的微笑，不知为何心里又升起了一点沮丧的阴影，感到有那么一点无聊。进门那一瞬间的激动与期待现在不知去了哪里，举眼望过去，看来看去也都是差不多的东西。你不能否认那些都是包装精美的、质量上称的好货色，但总是感觉差了那么一点点。

就是那么一点点，只是拖把不知道到底少的是什么。转回身去问问James的看法，他也点点头，别的什么都没说。

据后来的官方报道说，拖把去看展览的这最后一天，参展记者有433人，普通参观者有63,863人，TGS三天总计参观人数为134,042人，算起来比去年秋天多了5000人次，可是不要忘记去年是一年双展。整体加起来算，人数少多了。



走出展馆大门的时候，我透了一口气，千叶深秋的傍晚开始有了一点凄凉。也许游戏在日本真的已经陷入了难以发展的饱和？看起来似乎是的。不过明年或许会有大的不同——在这里遇到的上海市委宣传部的朋友说，明年这个中国最繁华的都市会考虑把TGS搬来大陆！我知道他不是在开玩笑，因为他们这次的使命，就是试图把TGS2003改成SGS2003。这可是政府出面洽谈的合作，那么这背后又意味着什么呢？难道说，中国游戏业的春天真的就要到了么？

在幕张的秋凉中，拖把忽然有一丝欣喜。

历届TGS出展商数量统计

年份	数量	年份	数量
1996	87	1999秋	66
1997春	104	2000春	63
1997秋	104	2000秋	54
1998春	93	2001春	54
1998秋	82	2001秋	53
1999春	74	2002	54

久多良木在TGS上发表基调演讲

9月20日，SCE社长久多良木健在东京电玩展的TGS论坛上发表了题为"Revolving World of Computer Entertainment"基调演讲，对游戏产业的现状与前景进行了高度的概括。经过整理，久多的发言重点如下：

●近一两年，日本游戏市场始终萎靡不振，许多厂商都经受了经济危机的重创，但是根据SCE统计的PS2的软件销量，游戏业在世界范围仍然极富活力。目前全球共有118个国家销售PS软件，而很多未正式销售的地区（例如中国）也能够通过不同的途径获得PS软件。10年前，电子游戏还仅仅是少数发达国家面向10岁以下儿童的产品，但是今天已经被各个地区的各年龄层的消费者所接受，成为了与电影、音乐相比肩的巨大产业。

●以宽带为核心的网络服务为游戏业提供了新的载体。通过PlayStation BB，享受游戏、音乐、电影等各种娱乐方式将和切换电视频道一样简单。

●网络游戏的形式多种多样，服务器的具体配置也各不相同，因此很难归纳出一个简单的商业模式。与单机游戏不同，网络游戏虽然会随着增加会员数量提高收入，但同时还存在着二次开发的成本，所以网络游戏在现阶段还无法获得巨额利润。

●"Cell"不是索尼的次世代游戏机，而是网络运算器。通过光缆等高速宽带网的连接，多个Cell并列运行将获得10flops的演算能力，这将是类似人类的思考能力。但是要制造科幻电影中能够自我思考的电脑，大概还要等到2005年到2010年左右。Cell需要一种类似人类协调组织的操作系统，例如可以将复数的Cell连接起来，进行条件反射的职能，其它的Cell则负责另外的功能。

最后，久多良木总结道：虽然电脑娱乐业发展历史很短，但其重要性不亚于拥有数十年乃至上百年历史的电影、音乐等产业，电脑娱乐与电子游戏机将不断为消费者提供新颖的游戏方式和表现手法，这将是一个拥有强大牵引力的朝阳产



↑久多良木在TGS论坛阐述宽带服务和Cell芯片。

中国电玩榜

2002年第11期(统计时间2002年9月1－31日)

本期重点：
1、黄金太阳和最终幻想8依然居高不下，合金装备2杀入前五！
2、统计截止共收到有效选票2803张！

1 黄金太阳

上期 1



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：—
计票：1198

2 最终幻想8

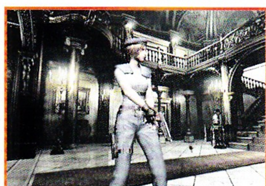
上期 2



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：—
计票：821

3 生化危机

上期 8



机种：GC
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：—
计票：513

4 最终幻想10

上期 5



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：—
计票：507

5 合金装备·索利德2

上期 12



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：—
计票：442

名次	游戏	机种	类型	厂商	其他	票数
6	恶魔城·月之轮回	GBA	ACT	KONAMI	—	435
7	恶魔城·白夜协奏曲	GBA	ACT	KONAMI	—	399
8	超级机器人大战R	GBA	SLG	BANPRESTO	—	397
9	樱大战4·恋爱吧少女	DC	SLG	SEGA	—	350
10	恶魔城·月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	341
11	实况世界足球·胜利十一人6	PS2	SPG	KONAMI	—	324
12	生化危机3·最终逃脱	PS	AVG	CAPCOM	—	260
13	实况世界足球·胜利十一人2002	PS	SPG	KONAMI	—	241
14	实况世界足球·胜利十一人2000	PS	SPG	KONAMI	—	233
15	超级阳光马里奥	GC	ACT	NINTENDO	—	231
16	火炎纹章`封印之剑	GBA	SRPG	NINTENDO	—	215
17	真三国无双2	PS2	ACT	KOEI	—	193
18	鬼武者2	PS2	AVG	CAPCOM	—	179
19	莎木一章·横须贺	DC	FREE	SEGA	—	176
20	王国之心	PS2	ARPG	SQUARE	—	164
21	生化危机·代号维罗尼卡	DC	AVG	CAPCOM	—	157
22	口袋妖怪·金银	GB	RPG	NINTENDO	—	152
23	ICO	PS2	AVG	SCEI	—	149
24	永恒传说	PS	RPG	NAMCO	—	147
25	合金装备·索利德	PS	ACT	KONAMI	—	146
26	生化危机2	PS	AVG	CAPCOM	—	120
27	寄生前夜2	PS	RPG	SQUARE	—	112
28	光明之魂	GBA	ARPG	SEGA	—	111
29	格兰蒂亚2	DC	RPG	GAMEARTS	—	110
30	樱大战3·巴黎的燃情岁月	DC	SLG	SEGA	—	101

日本家用新作期待排行榜

排名	游戏名称	机种	类型	厂商	发售日	得票
1	星海传说3~时光尽头	PS2	RPG	ENIX	2003年3月	1814
2	塞尔达传说GC	GC	ARPG	NINTENDO	12月13日	1765
3	宿命传说2	PS2	RPG	NAMCO	11月28日	1524
4	生死危机0	PS2	AVG	CAPCOM	11月	1500
5	无尽的沙加	PS2	RPG	SQUARE	12月19日	1002
6	樱大战 5	PS2	SLG	SEGA	未定	713
7	魔颤 2	PS2	AVG	CAPCOM	2003年1月	636
8	特鲁尼哥大冒险 3	PS2	ARPG	CHUNSOFT	10月31日	587
9	口袋妖怪A	GBA	RPG	CAPCOM	11月21日	578
10	SD高达G世纪NEO	PS2	ARPG	BANDAI	11月28日	569

家用机软件月间销售排行榜

排名	游戏名称	机种	类型	厂商	发售日	销量	总
1	真三国无双2猛将传	PS2	ACT	KOEI	8月29日	492950	492950
2	传说的斯塔菲	GBA	ACT	NINTENDO	9月6日	103990	103990
3	我的暑假 2	PS2	ETC	SCEI	7月11日	95536	364857
4	梦幻之星网络版	GC	RPG	SEGA	9月12日	71241	71241
5	超级阳光马里奥	GC	ACT	NINTENDO	7月19日	65012	591656
6	机动战士高达战记	PS2	SLG	BANDAI	8月1日	61488	356505
7	实况棒球 9	PS2	SPG	KONAMI	7月18日	39546	371162
8	真三国无双2	PS2	ACT	KOEI	7月18日	39652	961572
9	黄金太阳 2	GBA	RPG	CAPCOM	6月28日	35635	224749
10	胜利十一人6	PS2	SPG	KONAMI	4月25日	34656	69420

日本街机游戏最新排行榜

	游戏名称（基板、厂商、类型）		得票
1	育成足球2001-2002	(naomi2、sega)	218381
2	VR战士4·进化版	(naomi2、sega)	61062
3	灵魂能力2	(system246、namco)	43441
4	德比赛马俱乐部2	(naomi2、sega)	31520
5	太鼓的达人3	(system246、namco)	28639
6	头文字D	(naomi2、sega)	26746
7	机动战士高达·联邦对吉翁DX	(system246、capcom)	22881
8	罪恶工具XX	(naomi、sammy)	17770
9	火热棒球2002	(system246、namco)	14193
10	VR射手3	(naomi2、sega)	13638

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	特技人	ps2、infogrames、rac
2	TUROK EVOLUTION	xbox、acclam、fps
3	TUROK EVOLUTION	ps2、acclam、fps
4	TOCA RACE DEIVER	ps2、codemasters、rac
5	荣誉勋章·前线	ps2、ea、fps
6	横行霸道3	ps2、rockstar、act
7	盟军敢死队2	ps2、eidos、act
8	GT赛车3	ps2、scea、rac
9	TONY HAWK'S PRO SKATER3	ps2、activision、spg
10	蜘蛛人·电影	ps2、activision、act

本期参与"中国电玩榜"的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，凡参加"中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度大奖。

江苏南京	陈世俊	吉林	严元哲	广东清远	关雨涛	北京海淀	彭梓	福建南安	吴亮亮
黑龙江哈尔滨	张琳	云南昆明	卢志健	四川	钟元杰	广西南宁	谭海伦	福建泉州	陈彬彬
黑龙江哈尔滨	陈荣刚	广西南丹	黄宇飞	广东饶平	黄俊澄	上海	顾成骏	浙江杭州	俞云刚
黑龙江哈尔滨	杨军	江苏镇江	田鹏	陕西	刘勇	甘肃兰州	李潇	北京崇文	王毅
河南郑州	刘昊超	江苏无锡	孙伟峰	内蒙古乌海	袁战	四川南充	陈鑫	广东阳江	郑义通
陕西凤翔	王萱	福建汕头	李俊虹	河北秦皇岛	刘长伟	广东曲江	郑伟忠	广东韶关	林斌
山东	崔凯	北京石景山	胡子鹏	广东东莞	黄建波	北京海淀	李荣峰	北京丰台	金楠
广西	莫恭铭	北京石景山	王支	广西浦北	何永超	江苏南通	童圣瑾	北京门头沟	曹庆
黑龙江	崔媛	河南	杨宝磊	辽宁沈阳	张维国	辽宁沈阳	付洪涛	黑龙江哈尔滨	刘天章
陕西西安	董小康	江苏	邵丽萍	上海杨浦	董羿	广西	银星宇	北京朝阳	李云龙



飞空之舞4

顶级飞行员的成功之路

PS2	厂商：SEGA		发售日：2002.7.11
	类型：3D-STG	价格：6800日元	其他：——

飞空之舞系列是一款仿真模拟飞机驾驶游戏，在DC、N64、PC上均获得过玩家好评。如今该作品首次登陆PS2，借助PS2的强大机能，无论是画面音乐还是操作性均比以前有了大幅提高。与PS2上最著名的王牌空战系列相比，该作在真实性上更胜一筹，但是过高的难度也令不少玩友望而生畏。这次我们为大家讲解一下游戏的基本技巧，目的就是让大家能很快的上手，体验到驾驶飞机的真正乐趣。

会修理战斗机的人叫做"维修兵"，会驾驶战斗机的人才叫做"机师"

在起飞前首先需要熟悉的便是仪表（图一），位于中央的是机体动势标点，其两侧的是配合运用的机体动势角度标尺，这二者的作用是确定机体的走势以及飞行角度；仪表最左侧的是机体速度标尺，而最右侧的则是机体高度标尺，两个标尺的作用就不在这里废话了；G力的显示位于速度标尺的下方，随机体不同的走势而变化，需要注意的是如果长时间处于6G力以上将造成机师昏厥（G－LOC）；减速挡板（AIRBREAK）、起落架（GEAR）及刹车（GEARBREAK）只有在开启后才会显示在角度标尺下方。位于屏幕左下角位置的是机体的燃料显示（左）与推进力显示（右），均有百分比配合显示；时间及机载雷达则分别显示在屏幕的右上与右下角。



（图一）

准备妥当后就可以起飞了，首先将机体的推力升至100％或推力全开（×为减速，□为加速，当推力达到100％时再按一次□为推力全开），当速度升至80Kt以上时摇杆少量拉向下方使机头抬起，上升角度保持在5－10度（图二），之后收回起落架（方向键下）或速度达到200Kt时起落架自动收回，在起飞后要尽量避免立刻改变机体飞行走势，以免"9．11"事件重演。如果是新手的话，建议各位在速度达到180Kt后再起飞，这样更安全。于航空母舰上起飞与路上基地略有不同，首先要使机体推力全开，在离开航母后立刻拉起机头并保持5度以上的上升角度。



（图二）

高度爬升时的机体角度是要视情况而定的，当机体爬升到预计高度点后只需将机体再次恢复水平位置。与高度爬升相比，高度降低的方法就要复杂一些了——在高速俯冲开始前的机头下压过程中，会因为血液上涌产生红视现象（RED OUT），加之此时产生的G力值为负数，因此，在战斗中降低高度时需要最安全的方法，首先将机体侧向翻滚180度，之后将摇杆拉向下方，在下降高度的过程中需要再次将机体侧向翻滚180度，当到达预计高度点后将机头恢复水平位置即可。

机体转向的方法基本分为两种，在战斗时可以使机体侧向翻滚，与水平线形成一定角度后将摇杆拉向下方，转向时的速度保持在300－350Kt最佳，此种是使用最为频繁的转向方法，但对于新手而言常常会因为调整失误造成G力过高产生昏厥或失速，需要多加练习。在非战期可以使机体倾斜并与水平线形成一定角度后由机体自然转向，该方法通常情况下不会降低速度，且不会产生过大G力，但一定要记住这是非战期使用的方法，如果一个不留神忘了的话……（默哀中）……

其次讲解的是纵向翻滚（俗称后空翻）。首先要确定空翻前机体速度保持在420Kt以上，其次需要注意的便是空翻中产生的G力，可以说是越大越好，不过不要造成昏厥，要适当地将摇杆回中。

飞机毕竟还是飞机，不能像炸弹似的往地面一丢了事，因此降落与起飞是同样至关重要的。降落的重点在于机体的运动角度与速度，首先将动

势标点对准跑道的最前端并使机体走势与跑道形成一条直线（图三），下降角度保持在１０度－１５度，在自然飞行期间要逐渐减速，当速度低于２００Ｋｔ时放下起落架（方向键下），到达跑道时的最佳速度为１５０Ｋｔ，当高度低于１００英尺时稍稍抬起机头并着陆，最后的步骤就是将出力降至最低并打开刹车（方向键左）及减速挡板（方向键上），当速度降为０Ｋｔ的时候全部的降落步骤便完成了……有兴致的玩家可以利用这个时间驾驶你的"爱车"参观一下基地（图四），将机体速度控制在１００Ｋｔ以下，利用垂直尾翼（Ｌ１、Ｒ１）配合刹车来转向……要注意交通安全。于航母之上降落是比较危险的，当着陆的一瞬间要使出力全开，如果机体的钩锁与航母的减速链相连，机体会立刻停下来，反之则要立即起飞重新降落。



（图三）



（图四）

关于Ｇ力：Ｇ力的变化取决于机体的走势，Ｇ力的正数值越高机体便越灵活，反之产生负数值后的机体会相当沉重不易操纵。在Ｇ力产生过大时需要适当地使摇杆回中，必要的时候可以将摇杆推向反方向，总之在不出现昏厥的情况下Ｇ力的正数值越高越好。

会驾驶战斗机的人叫做"机师"，会驾驶战斗机战斗的人才叫做"战斗机师"

战斗的兵装分为对空、对地及通用三种。对空兵装包含长程导弹、中程导弹、短程导弹，长程导弹只有少量的特殊机体可以搭载，此种兵装除射程远外几乎就没有什么优点可言了；中程导弹的特点是命中精度高，且可从各个角度锁定敌机，但由于导航系统开启时间较长，只有在中距离才能发挥最佳效果；短程导弹采用的是热制导型导航系统，也就是说在敌机背后或侧后才可以锁定敌机，命中精度颇佳。对地兵装分为炸弹、集束型爆弹仓及对地导弹，前两种的特点几乎是完全相同的，攻击力高且范围广，但均不属于制导型兵装，命中率完全取决于玩家的操纵；对地导弹的特性与对空导弹基本相同，不过它的有效锁定距离略近些，并且要注意目标的周围，避免导弹发射被地形阻碍。通用型兵装则是战斗机的基本配置——机炮了，这种兵装射程近且不能锁定敌机（废话），可以说是最考验玩家的驾驶技术的兵装。

所有喜欢飞行模拟游戏的玩家都应该知道，最佳的射击位置就是目标的正后方，但同样也是对手的最佳射击位置，而其对空兵器亦同玩家一样只有两种，即机炮与导弹。由于机炮的射程限制，可以利用"滚筒飞行"进行回避，当敌机超前后再调整机体姿势并用机炮狠狠地揍那厮的"屁股"；虽然左、右转向也不是完全无法回避导弹的攻击，但这样的方法还是被击坠率高于回避率，根据玩家习惯的差异，回避的方法也是有很多种的，本人通常是利用速度３００－４００Ｋｔ的"上弦ＲＵＲＵ"或"下弦ＲＵＲＵ"进行回避。在此建议大家多多练习，借此寻找或建立一、二套适合自己的回避方法。

关于"滚筒飞行"：这是在被敌机近距离追尾的情况下比较实用的机动动作，可以在回避敌机的机炮攻击的同时降低前进速度并让过敌机，之后调整机体姿势并攻击。在进行"滚筒飞行"前的速度保持在３００－３５０Ｋｔ，首先向一侧做３０度左右的侧向翻滚同时打开减速挡板，之后迅速将摇杆拉向放方向的斜下４５度，期间垂直尾翼亦需配合运用，当敌机超前时停止机动动作并调整机体姿势展开攻击；若敌机亦减速持续追尾的话可以在翻滚中直接转变方向摆脱对手。"滚筒飞行"的要求是要做到其间速度不低于２２０Ｋｔ，并且不改变整体运动方向。

星川明人的忠告一：
本游戏为手脑结合型游戏，纯粹肌肉反应者不必对本游戏抱有期望。

星川明人的忠告二：
众多习惯《皇牌空战》的玩家要注意了，本游戏注重的是对战斗机真实的模拟，所以不要妄想使用《皇牌空战》中的某些飞行技巧，例如以３０度对地角度俯冲，高度下降至２００英尺时将飞机拉起，３－４秒后高度提升至１５００英尺……

星川明人的忠告三：
本游戏的作用不单单限于游戏及学习驾驶，若每日清晨凭空想象任意一种《飞空之舞》中的机动动作操纵方法３次亦有益于身体健康。

——铁杆合作组·星川明人



真·三国无双2 猛将传 全武将武力值&连技

文/小孔

猛将传在日本已经突破了50万套大关，向着真三国2的全球一百万记录进军。在国内，《猛将传》基本上也是近期配套主机销售的必备游戏了。发售两个月，玩家的5武基本上应该都已经拿齐了吧？不过，为了达到真正完美的境界，还需要更深入地研究才行。



5段评价中，即使是同样得到5分，也有若干实际能力的差异。

表格注释					
攻击力（攻）	表示通常攻击（□）和蓄力攻击（△）的基本攻击威力。	防御力（防）	武将的防御力。值越高，受到攻击的伤害值越小。	移动力（移）	关系到通常移动的速度。这项能力低会给作战带来很大的麻烦。
马攻击（马攻）	在骑乘状态时的攻击力。也会影响到所乘之马（象）本身的攻击力。	马防御（马防）	骑乘状态时的防御力。一般来讲不是很重要的参数。	跳跃力（跳）	关系到跳跃的高度。这种能力高会令活动范围变得自由宽广。
无双槽（无）	表示无双槽长短的数值。槽长者无双乱舞的持续时间变长。	体力槽（体）	表示体力槽长短的数值。槽长者命大，禁打。	横移力（横）	按住L1时候的横向移动速度。不是很重要的参数。
弓攻击（弓攻）	关系到弓弩的攻击力的能力。三种不同的弓攻击伤害值也不同。	弓防御（弓防）	受到弓攻击时的防御力。可以说是真三国游戏中最重要的能力值！	华丽连击补充	C是蓄力攻击△，C3即第三下C。CD是重复蓄力攻击，J是小跳斩。D是冲刺攻击。

武将	能力值			华丽连击
赵云	攻3马攻3无5弓防3	防4马防3体2弓防3	移3跳4横3	C3→C2→C5→J→C6（追加输入）→无双乱舞（98）
关羽	攻4马攻4无2弓攻4	防3马防1体3弓防1	移2跳2横2	C3→C2→C5→J→□*5→无双乱舞（72）
张飞	攻4马攻4无2弓攻4	防2马防2体4弓防2	移1跳2横2	C3→C2→C5→J→□*5→无双乱舞（72）
马超	攻4马攻5无2弓防2	防3马防5体3弓防1	移4跳4横4	C3→C2→C5→J→□*5→无双乱舞（72）
黄忠	攻4马攻2无2弓攻5	防2马防2体3弓防3	移2跳3横3	D→C2→C5→J→□*5→无双乱舞（74）
魏延	攻4马攻4无2弓攻4	防3马防1体4弓防1	移3跳3横3	C3→C2→C5→J→C6→无双乱舞（98）
姜维	攻2马攻3无4弓攻3	防4马防3体2弓防3	移4跳4横4	C3→C2→C5→J→□*5→无双乱舞（72）
庞统	攻1马攻1无5弓攻1	防5马防5体1弓防5	移3跳3横3	C3→C2→C5→J→C6→无双乱舞（86）
诸葛亮	攻1马攻1无5弓攻	防5马防5体1弓防5	移4跳3横3	C3→C2→J→C4→无双乱舞（62）
刘备	攻3马攻3无4弓攻3	防4马防3体2弓防2	移3跳3横3	C3→C2→C5→J→□*5→无双乱舞（72）
夏侯淳	攻3马攻3无4弓攻4	防4马防2体2弓防1	移4跳4横4	D→C2→C5→J→□*5→无双乱舞（74）
典韦	攻4马攻2无2弓攻2	防3马防2体3弓防4	移1跳1横1	C3→C5→J→□*5→C2→无双乱舞（72）
张颌	攻3马攻3无5弓防3	防4马防3体2弓防3	移3跳4横3	C3→C2→C5→J→C6（追加输入）→无双乱舞（98）
许褚	攻5马攻3无1弓攻3	防1马防2体5弓防2	移1跳1横1	C3→C2→C5→C6→无双乱舞（70）
夏侯渊	攻4马攻3无3弓攻5	防3马防2体3弓防1	移2跳2横2	C3→C2→C5→J→C6（追加输入）→无双乱舞（98）
张辽	攻3马攻3无3弓攻4	防3马防2体3弓防2	移3跳3横3	C3→C2→C5→J→C6→无双乱舞（86）
徐晃	攻3马攻3无3弓攻4	防3马防2体3弓防2	移3跳3横3	C3→C2→C5→J→□*5→无双乱舞（72）
甄姬	攻1马攻2无5弓攻3	防5马防4体1弓防3	移4跳4横4	C3→C5→C2→J→□*5→无双乱舞（88）
司马懿	攻1马攻1无5弓攻1	防5马防5体1弓防5	移2跳2横3	C3→C5→C2→J→□*5→无双乱舞（72）
曹操	攻2马攻3无4弓攻3	防4马防2体2弓防3	移4跳4横4	C3→C2→C5→J→C6（追加输入）→无双乱舞（98）

■全41名武将能力值及连击COMBO全列表

武将的各项初期能力值用5分制来评价。列在上方。不同角色的高连击COMBO评价也有两个，一个是共同的，一个是按照不同角色特点总结的。不过所列的COMBO数值是按照击打单体敌人作为基准的，在集团包围的实际战斗中，还请根据实际情况随机应变。

周瑜
攻2马攻2无4弓攻2
防4马防4体2弓防3
移4跳5横4
华丽连击：D→C5→C2→无双乱舞→J→C6（88）

孙尚香
攻1马攻2无5弓攻3
防5马防4体1弓防3
移5跳5横5
华丽连击：C3→C2→C5→J→C6（追加输入）→无双乱舞（98）

黄盖
攻4马攻3无2弓攻3
防3马防3体3弓防2
移2跳2横2
华丽连击：C3→C2→J→C5→C6→无双乱舞（86）

太史慈
攻4马攻4无2弓攻2
防3马防1体4弓防4
移2跳2横2
华丽连击：C3→C2→C5→J→C6（追加输入）→无双乱舞（98）

甘宁
攻4马攻2无3弓攻4
防3马防4体3弓防4
移4跳4横4
华丽连击：D→C2→C5→J→□*5→无双乱舞（88）

陆逊
攻2马攻2无5弓攻2
防4马防4体1弓防3
移5跳5横5
华丽连击：D→C2→C5→J→□*5→无双乱舞（74）

吕蒙
攻3马攻3无3弓攻3
防3马防3体3弓防3
移4跳4横4
华丽连击：C3→C5→J→□*5→无双乱舞（63）

大乔
攻2马攻2无4弓攻2
防4马防4体2弓防3
移4跳4横4
华丽连击：D→C2→J→C5→□*5→无双乱舞（76）

小乔
攻1马攻2无5弓攻2
防5马防4体1弓防4
移4跳4横4
华丽连击：C3→C2→C5→J→C6（78）

孙坚
攻3马攻3无3弓攻3
防3马防2体3弓防2
移4跳2横4
华丽连击：C3→C2→C5→J→□*5→无双乱舞（72）

孙策
攻4马攻4无3弓攻4
防3马防2体3弓防1
移4跳4横4
华丽连击：C3→C2→C5→J→C6→无双乱舞（86）

孙权
攻3马攻2无4弓攻2
防4马防3体2弓防3
移3跳3横3
华丽连击：C3→C2→C5→J→□*5→无双乱舞（72）

张角
攻2马攻2无4弓攻2
防5马防4体2弓防3
移3跳2横3
华丽连击：C3→C2→C5→J→C6→无双乱舞（89）

貂蝉
攻1马攻2无5弓攻2
防5马防2体1弓防4
移5跳5横4
华丽连击：D→C2→J→□*5→C5→CD（82）

吕布
攻5马攻4无2弓攻4
防3马防3体5弓防4
移5跳5横4
华丽连击：C3→C2→C5→J→C6→无双乱舞（86）

董卓
攻4马攻3无1弓攻3
防2马防2体4弓防2
移2跳2横2
华丽连击：C3→C2→C5→J→□*5→无双乱舞（72）

袁绍
攻2马攻3无4弓攻3
防4马防3体2弓防3
移3跳2横2
华丽连击：C3→C2→C5→J→□*5→无双乱舞（72）

孟获
攻5马攻4无1弓攻3
防1马防1体5弓防2
移1跳1横1
华丽连击：C6→无双乱舞（50）

祝融
攻3马攻4无3弓攻4
防3马防1体3弓防1
移4跳4横4
华丽连击：C3→C2→C5→J→C6→无双乱舞（86）

伏羲
攻4马攻3无3弓攻3
防3马防3体3弓防3
移2跳2横2
华丽连击：C3→C2→C5→J→C6（追加输入）→无双乱舞（98）

女娲
攻1马攻2无4弓攻2
防5马防4体2弓防4
移4跳4横4
华丽连击：C3→C2→C5→J→C6（追加输入）→无双乱舞（98）

基本公式：C3→C2→C5→J→C6→无双乱舞

特定角色的CD和C6可以多次攻击敌人，因此COMBO评价的得分点也就有两个以上。比如貂蝉的CD。一般角色的通常攻击C5→CD只能得到24分，但是貂蝉却可以得到35分。



通常攻击到C5将敌人浮空后再蓄力攻击，貂蝉跳起。



注意CD的第二次加分点。



CD的点数可以得到两次加算。这也就是貂蝉连击单项冠军的原因。

任天堂对FAMI通体制续报

ENTER BRAIN公司

不受支持的主张



在前几期我们曾经为大家报道了任天堂ENTERBRAIN公司的官司，而到目前为止都还没有一个定论。而事件的发展也只能用很遗憾来形容，无论哪一方败诉，对今后的影响都可谓深远，而日本方面在处理上也表现得十分谨慎。本篇文章可以看做是最后问题的收尾，其中无奈与结果发人深省。

编辑：木头

除了基本的争议之外，还存在根深蒂固的问题……

■于4月9日11时30分开庭进行的关于“泪指环传说”的第五次公审，其内容却是相当的简单：

1.以书面形式确认双方的主张。

2.确认下一回公审的日程安排。

3.确认今后的公审计划。

除了以上的条款以外，没有什么其它值得关注的议程。（在这之中最为让人关注的是今后的公审日程安排，第六次公审5月30日，第七次公审7月15日）

但是，这次公审中唯一会有变动的就是，由任天堂提出的名为《HarmStar俱乐部专集》的杂志。

虽然提到的只是《HarmStar俱乐部专集》杂志，但是大家只要想一下现在的所谓以“急速Harm太郎”为中心的“HarmStar热潮”，就不难理解任天堂为什么会把这本杂志摆出来的理由。

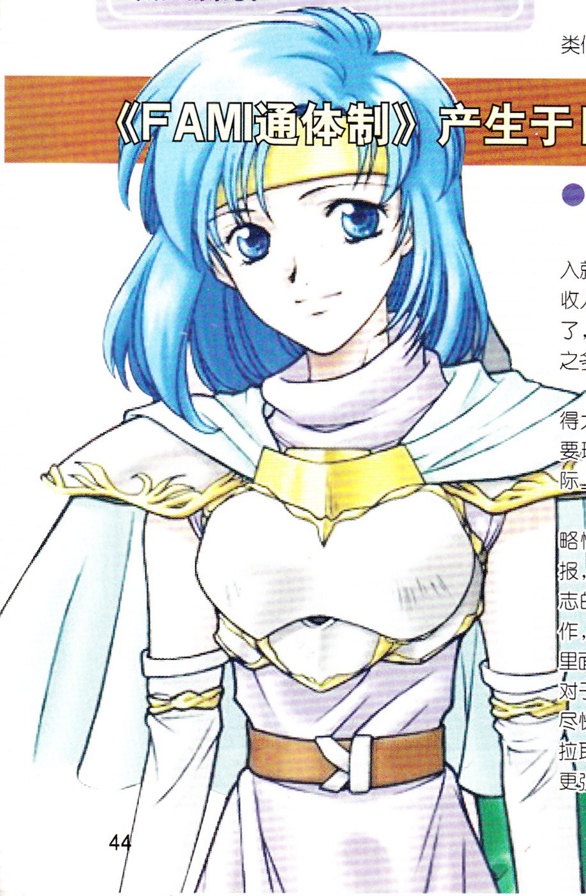
在这里我们想把这次审判的论点换一种说法提出来。在上一期的《ENTER BRAIN公司所犯下的道德罪行》刊登后，收到不少的读者的回应意见。说“作品应该归属于制作人”、“即使从INTELLIGENT SYSTEM公司辞职，加贺先生也有权制作《火焰之纹章》（以下简称FE）的续作”等等。本刊并不否认“作品=创作者”这样的说法，但是我们在这里所要讨论的是防止不正当竞争法，《泪指环传说》在没有做出任何解决提议的情况下就开始发售的问题。

“游戏开发的核心人物如果是同一个人，风格类似也在所难免”。就算这样的理论可以理解，但是为什么标题非得是“EMBLEM SAGA”呢？风格类似的话改一下标题也是可以做到的吧？难道说不愿用“Tactics”这样常见的俗名，而非得要用“EMBLEM”这样被注册为商标的词语作标题吗？

实际上在2001年4月将标题改为《泪指环传说》的时候，在众多玩家当中已经形成了“EMBLEM SAGA”是FE的续作的看法。导致改名的直接原因并不是ENTER BRAIN公司所提出的“风格类似”这样的说法，而是由于《FAMI通》杂志上对加贺先生的访谈录中所提到的“EMBLEM SAGA”=FE的续作的言论。这是游戏开发的核心人物的问题吗？倒不如说是厂商在利用标题的知名度和宣传媒体的力量，重新炒作游戏的创作者。

如果真的是“想要自由的创作FE”的话，加贺先生应该不会在最后还坚持在“EMBLEM SAGA”上的吧！？这是问题的关键所在。

《FAMI通体制》产生于日本特有的厂商与游戏杂志之间的密切关系



●首先要说的是体制的改革创作者论调的宣扬只是把问题扩散开来而已……

一般来说杂志并不是依靠在书店贩卖所得的收入就能维持其运作的，有30%——50%要靠广告的收入来支撑。而且摆在书店的杂志不一定都能卖得了，在发售时间结束后，会有大约占发行总数4成之多的杂志退回杂志社，并完全作为废品被处理掉。这样的情况就算是游戏杂志也不例外。不断获得大厂商的广告投入，是维持其稳定运营的重要环节。在上一期所介绍的《FAMI通体制》实际上就是为了不断获得广告投入的体制。

玩家所关心的信息主要是“新作情报”、“攻略情报”以及“游戏评论”。尽早地得到这些情报，并刊登在杂志上，可以赢得众多读者，确保杂志的地位及影响力。这样也可以更好的与厂商合作，确保广告的收入。表面是介绍游戏的报道，而里面却是三页折叠的广告内容，这便是最好的证明。对于有号召力的游戏，当然不管是什么杂志都想要尽快的得到其新情报，然后制作特别报道并相应的拉取广告。正因为这样，日本的游戏厂商有比杂志更强硬的立场。什么杂志刊登什么样的报道，完全是由厂商和杂志社的关系密切程度来决定。例如《FAMI通》，即使他想要制作特别报道，也不会有太多的游戏可以让他来制作的。

有以集英社的《少年跳跃周刊》所刊登的漫画为蓝本的游戏，也有以讲谈社或小学馆所拥有版权的漫画为蓝本的游戏。就像是变为众矢之的的ENIX的DQ系列。一样的道理，所以说并不是有了《FAMI通》就可以方便地得到所有的游戏情报。

而且一般情况下，在报道之后，会由制作人向厂商进行准确度的确认。习惯上是应该这样做的，但实际上现在有很多情况都是厂商进行主动的检查。为了不刊登不利的情报而向杂志社施加强大



←GBA上的最新作承袭系列的系统，令玩家欲罢不能。而有关该系列的官司何时才能划上圆满的句号呢？



的压力，著名厂商NAMCO尤为突出。SQUARE在发售“圣剑传说之玛娜传奇”（1999年PS）的时候，也曾经不允许向当时评论尖刻的德间书店INTER MEDIA透露任何的游戏情报。

因此各游戏杂志都处于一种尴尬的局面。一边要看着各大游戏厂商的脸色，一边还要尽早地得到游戏情报和广告，并对游戏做出评价。

在日本，除了在游戏杂志《FAMI通》上刊登广告和报道以外，也只有这条路可以走了。筹划大量的所谓“TVCM”的战略方案，其实也只是任天堂的对策的一部分而已。对于游戏杂志来说厂商是最重要的客户，而对于厂商来说也会要求杂志刊登广告性质的游戏报道。

联合发行与美国游戏杂志



但是在美国的话，情况就大不相同了。特别是厂商和零售店之间的承销关系大不相同，这也影响到了游戏杂志的发展。

美国有被称为“沃尔马特”的超级排行榜，在榜上排名前十的公司占据了几乎90%的销售业务，而零售店所占的比例是微乎其微的。例如单是“沃尔马特”就占有全美3000家以上的店铺。

和日本大不相同的是游戏厂商必须委托零售店进行游戏的发售。这样就形成了零售店在进货之后经过发售并向厂商付款的销售结构，如果不支付一定的费用就连放置游戏软件货架都不会提供的情况也时有发生。游戏的价格也会在发售之后有一定的变化，经过两、三个星期之后，销售行情不好的游戏就会进行价格的下调。

厂商的立场也比日本要柔和许多，致使在美国很难找到低价销售的中古店。能够向全美大量的零售店进行游戏委托发售的厂商也为数不多，毕竟需要大量的资金支持。

因此在美国出现了EA、THQ等被称为“联合发行”的企业，集中了大部分游戏的发行。他们斥资相当于数亿日元的运作资金，进行大规模的游戏发卖活动。这样的方法与“可乐”的销售模式极为相似。联合发行可以集中良好的销售结果，并相应提高产品的寿命，这就是产生具有美国特色的销售方式的原因吧！

在这样的状态下，对于厂商而言，游戏杂志只不过是向玩家提供游戏情报的一种手段而已。

这样的关系反而使杂社志相对独立于厂商，得以构筑强硬的立场。当然游戏杂志要从厂商方面获得广告资金，但是并不是说就只能刊登对厂商有利的报道。在主要的游戏情报站点Game-spot.com（http://Gamespot.com/）有对各个游戏的详细评论，以满分10分的标准从5个方面对游戏进行评分。为了此评价的公平可信程度，还会说明所依据的具体标准线。

更重要的一点是玩家也可以对得分进行投票，并写上自己的看法。对受欢迎的游戏要进行万人大投票，并公布结果。玩家可以通过对站点评论和玩家评论的比较更好地了解游戏的情况。这样，杂志既保持了对厂商的公平性，又保持了自己的独立性。

在以前，“FAMI通.COM”还有以游戏名分类的对封闭评论的在线检索服务，但是现在却只限于移动电话的缴费会员使用，看来是为了避免影响封闭评论的特刊号的销售业绩。因此在日本是不存在可与玩家评论相比较的站点评论服务的。

●参考资料：Gamespot.com评论标准的链接地址　http://Gamespot.com/Gamespot/misc/userreview/explained.html

追加：日本专业玩家对火炎纹章系列的看法



●以SRPG为出发点的系列作品的延续

人们常常认为搭系列作品的便车是一条捷径。不可否认，在走捷径的所谓续作泛滥在大街小巷，但是要作一款真真正正的续作，走捷径是行不通的。虽说和前作相似是一种承袭，但是认为一个系列的玩家是为了玩和前作一样的游戏才买续作的话那就大错特错了。在什么地方要作什么样的变化，什么地方必须要改进，这些问题最能体现制作者对这个系列作品精髓的深入理解。“泪指环传说”纠纷的问题人物加贺昭三先生，同样也是FE的核心制作人物。在他辞职后原制作组制作的第一款续作“封印之剑”中，就重新对作品进行了深入的剖析和理解。

FE究竟是一款什么样的系列游戏呢？可以说FE是在战略SLG中融入了RPG要素的SRPG游戏。在这里所说的RPG要素并不是指成长类的要素，在战略RPG代表大作《大战略》中也有成长类的要素存在。这里的RPG要素是指并不是单纯的罗列游戏单位，而是要将登场的人物赋予特色的性格，并巧妙地融入故事情节当中。这样就和有时不得不弃卒保帅的攻防战略型SLG不同，而要争取在己方不损失任何一名队员的情况下赢得战斗的胜利，因此产生了有新的乐趣的SRPG游戏。所以在FE中形成了只要失去一名队员就立刻RESET的游戏方式。这么一来，游戏应该怎么变化呢？在战略SLG游戏中要统观整体局势，进行中远期计划再进行单位的生产。而与之对应的FE应该怎样来对并打开这样的局面就成为问题所在。不管整体的局势怎样有利，但只要一不小心失去任何一名队员就要立刻RESET。在战略SLG中就算一支部队被尽数歼灭，从宏观角度来讲也不会对战局有太大的影响。但是FE却不同的是，最重要的在于游戏人物的生死问题，也就是说，FE是从微观角度进行战略部署并赢得最后胜利的游戏。在这样的想法下，考虑到为了能够简单的计算出所受的伤害值，并预测到战斗的结果，以及玩家怎样才能控制整体的局面等等问题，发行厂商在这一点上不厌其烦地进行了反复的探索。

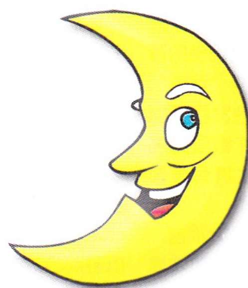
新的FE在这样的指导思想下，将眼光着重的放在了“封印之剑”被称作“救出”的新系统上。本作没有进行整体系统的改革，也没有将“救出”系统在广告和杂志报道上进行大肆的宣传，不管怎么说只是很朴实的改良，但却是很有意义的。所谓的“救出”系统是一种游戏角色可以将比自己体形小的游戏单位从战场救出的系统，被救的单位不被攻击，但是进行救出的角色在救出过程中，技能和速度会减半。利用这样的功能不仅可以将处于困境的单位救出，还能救出行动完毕的单位，或是给别的单位腾出可攻击的位置，更进一步还可以用飞行系单位搭载强力角色空投至敌人内部进行作战，大大增加了游戏的战略性。

仅此而已吗？是的，仅此而已。“救出”系统只不过会影响到微观战术部分，只是微观程度上的改良。但是，正是这样的微观战术的堆积才形成新的FE，这样在整体局势上拓展玩家的思考能力才算得上是真正的改良，这样我们才能体会到制作者对FE游戏的深刻的理解程度。不进行过多的系统变革，又能够丰富游戏方法，这比只是用华丽夸张的全新系统夺人耳目要难许多。本作让大家看到了对系列游戏通病的精彩解决案例。

不仅是 全彩色



不仅是 半月刊



电子游戏软件自2003年起改为半月刊国际16开本每期100面全彩附赠16面黑白胶订复膜定价8.40元不变绝对超值享受电软从来不以形式为卖点而是强调**内容为王**八年来电软秉持**为中国游戏迷正名为中国游戏业指路**的办刊宗旨，做游戏文化的开拓者和播种机。今天**电子游戏软件**、**电玩新势力**、**游戏批评**三足鼎立，为游戏迷提供了形式齐全的电子游戏读物，电软通过业界新闻报道，业界动态，精彩特辑，游戏介绍及攻略，国内权威游戏排行榜，科普知识等成为一本地道的游戏综合情报志。电新（点心）高质量高清晰度的画面，丰富的栏目，别具一格的封面包装及超低的价格为读者提供了一本全彩的视听娱乐产品，成为游戏市场一颗耀眼的新星。游戏批评则是国内唯一一本对游戏业界进行深度评论，深度报道的游戏文化读本还有……

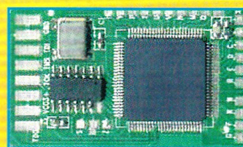
电软做为一本综合性杂志将为读者提供最新快速的情报。欣赏游戏画面还是看**电玩新势力**来得精彩。

电软编辑部联系电话：010-64472187　邮购地址：北京6129信箱 发行部

邮编：100061 发行部联系电话：010-64472177

From：天津大学 于涛 <gainax@eyou.com>

——NH芯片看DVD和玩PS盘的方法



天师：

好，昨晚和您QQ后，一直放不下心，回到宿舍后立马儿测试了一下我跟您说的NH芯片看DVD和玩PS盘的方法，没问题的，就是在QQ上和您说的方法！下面我再重新整理一下：

1.将PS2就待机状。（机器不工作,Power键按下，Reset键灯呈红色,电视屏幕无信号）

2.按住Reset键开机（不可放手），直至屏幕上出现“Sony Computer Entertainment”字样，松开Reset键。（此后屏幕上显示“Browser”和“Configuration”的选项，和平时一样^－^）

3.按Open键开仓，放入PS地板或DVD影碟，按Open键或Reset键收仓均可，等待3～5秒……OK！

4.只要不关机，看DVD影碟和玩D版PS盘均不受任何限制，多片的PS游戏中途换盘可！（只是无法读取D版PS2游戏）

Tips：步骤2的目的是为了跳过NH芯片，所以要想恢复到正常读取D版PS2游戏(DCD.CDR.DDVD.DVD－R)只要长按Reset键关机后，用Open键开仓，用Reset键收仓，使一切OK了！(^－^)

需要获得更多的技术信息请访问winsun的主页吧http://www.r1.com.mo/

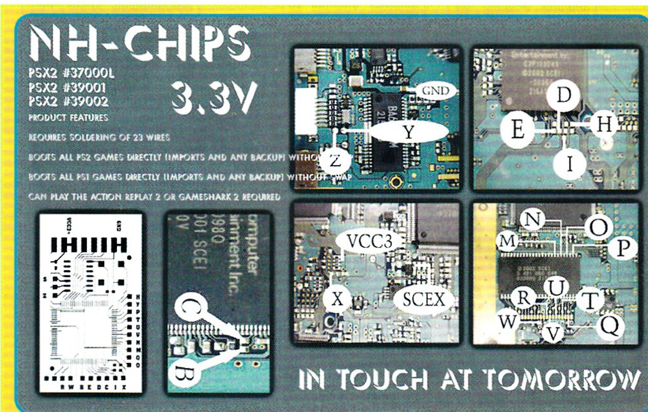
以上是我昨晚边看《国家公敌》边整理的，有些仓促……

顺便说一下，上面这种看DVD影碟和玩D版PS盘的操作方法也是通常用来鉴别是否为NH芯片的（因为有的芯片是被打磨过的，还有现在很多机器是在台湾流水线上改好了过来的），反正我是认为这种NH芯片真的算是“完美”了！（只不过需要焊很多的管脚，20多个吧）

以下是NH的官方站的方法：（和我的方法有些出入，但是我保证我的方法绝无问题，机器是SCPH 30007R NTSC J!!!）……（略）

还有就是不知道北京的JS们消息灵通否？！反正天津这里的都像是卖土豆的出身（绝没有贬低农民兄弟的意思），文化水平较低！所以如果北京的也是如此（但愿不是），您还是不要全信他们的说法儿，应该自己去网上找些真实的消息。（我买PS2的时候，虽说JS会当场加直读芯片，可他们连自己给机器加的什么芯片都不知道，更不知道用它玩PS盘的方法，还是后来我在论坛里自己看到的！）

2002.9.8



↑PS2的全部型号，皆有不同直读来对应，此一点请玩家安心，关于直读的技术支持，每一家直读商都会全力以赴，他们会尽心尽力画图让每一家小卖店的技术人员能够准确安装。20个焊点倒不是问题，细心的高手会帮你整得特顺。

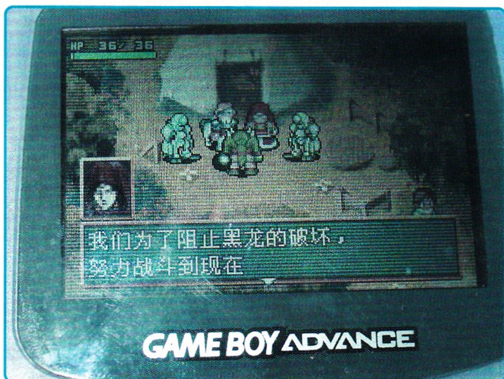
XBOX是可以完美直读的，PS2也一样。要注意这两种直读都不是很容易加装。编者经手的几台机器都是眼瞅着店中的高手装的——也许他们不懂直读的型号，但是在安装直读时却胆大手巧活儿细，这就足够了。PS2相对于XBOX，直读混乱不堪，上面的NH号称是最新的，但天语碰到的还不是这种——这里公开NH玩PS办法的目的，是让大家知道自己装的芯片是不是NH的，很多PS2的完美直读不能玩PS1的游戏——当然NH可能也有NH的问题，这个还说不清。PS2的直读一般都要连接二十个焊点，除非是来货已经装好,否则最好你看着店里的人装——真是挺费劲的。

XBOX的直读与PS2一样，也要大大地改动机器，不过还好，XBOX的直读效果应该说比PS2要好一些。(虽然PS2和XBOX的直读都很完美)

PS2的直读现在出现了很多“厂家安装”版，也就是说加装好了的。这时编者提醒大家注意，PS2的39001机器有很多都是假冒的旧货，一定要加以识别。XBOX无妨，新机本体都被塑膜封好的，一般是现拆现装。

向国内汉化GBA游戏的小组致敬

—— PHOTO POWERED BY EZFLASH ——

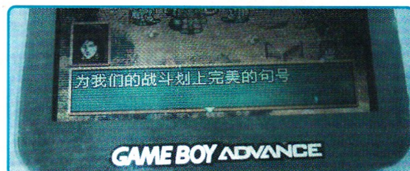


由于GBA是一台极品游戏机，因此天语建议大家都买一台玩，你绝对不会吃亏。烧录卡自然是次要的，但如果你想扩展GBA的功能.那么烧录卡就变成了主要问题。上期我们提到了用GBA烧录卡直接玩FC ROM，这期呢，天语拍了几张照片，让大家看看在GBA上玩中文游戏“光明之魂SEGA SHINNING SOUL”!!!

一度到各大模拟器论坛转悠，下载了几个经典如“SUNSOFT上海”、“SILENT SCOPE”。更看到有中文版的游戏，心想总算能明白地打通一款ARPG了。玩过第一关,即从EZ卡里永远删除——就这行子也叫游戏？绝对不玩!!!



↑↓吃水可不能忘了挖井人哪!!!





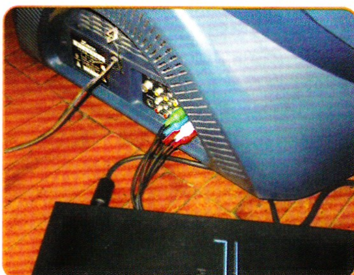
PS2原装分量线(隔行)测试报告

这次天语用厦华牌普通变频电视测试了PS2的分量线。考虑到厦华电视在接收有线电视信号后播出的画面完全没有闪烁，这次连接分量线很重要的一个目的是看看PS2能否不闪，结果没有达到令人满意的画面，大面积白时还是有些闪。闪烁度大概就和用VGA和彩显玩DC一样，约70Hz以下(目测)，注意逐行72赫是世嘉高端基板用VGA输出时的场频。于是问题的关键就为，PS2能否逐行输出!?



↑直拍屏幕时，摩尔纹出现?(笑)





←这台电视的端子部分已经布满灰尘。天语连上线后接通PS2，发现没有画面。仔细一看，原来是五颗端子与电视没有接驳牢固。



如果不能提升文本效果，就算白忙活

天语工作用的美格810FD显示器，索尼特丽珑的管子显示文本时，非常差劲。但PS2接分量线后，文本效果得到提升，白色文字边缘无色渗，无锯齿，且稳定不闪。

PS2画面经Y、Cb、Cr隔行分量输出的特点

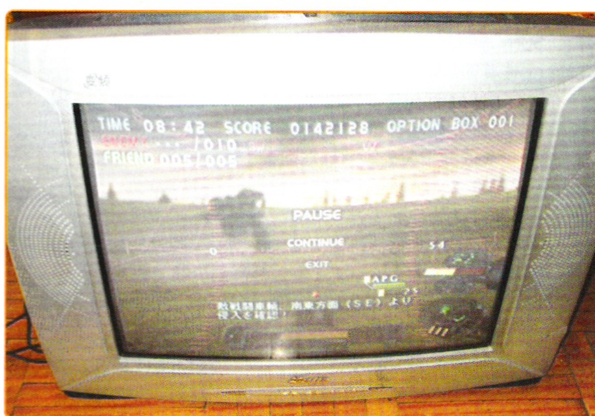
1、可以分辨出颜色过渡细节。如，雷飞脸部皮肤，色阶非常多。
2、画面解像度得到提升。但也暴露出PS2画面的锯齿过多。
3、色彩被准确还原。
4、色彩的通透性较好，亮度高。



↑向PS2版VF4大锯齿脱帽



↑大家看看，只要画面不是大面积白，还算稳定。



↑地狱GGB。挂轮13式的新贯正要歼掉这架S-PANTHER("暴风"豹式)。GGB抗锯特佳。

PS2手柄有假，天语拆改经验——"韩国制造"优先，"国产"勿碰

现在PS2"原装手柄"售价有一百八的，也有一百五或者更低的。理论上讲，一百五的应该是原装，但实际上有些PS2手柄是假货——确切地说是翻新货。天语用过N多个韩国造的PS2手柄，效果精彩绝伦，非常好用。请大家注意，PS2手柄的手感优劣主要表现在LR四键。

当初为了修炼GGB，买了个180的手柄(Made In China)，所有的键都还算好用，就是L2键非常钝，按下之后就有时竟然弹起不来!!!好在GGB中不怎用此键，但仍然觉得异常堵心。

拆开手柄看个究竟。天语把L2键卸下，用刀子削去配合不良的公差部分，再把手柄外壳L2键的框子削去部分塑料。然后把R2也跟着一起修了，最后再将手柄装上一试，一切OK。

注：韩版手柄与大陆版的模具不同!



责编1341



祝·电新DVD白金收藏版推出在即!

影音新时代：DVD技术漫谈

■DVD发展历史

说到DVD的起源，相信不能不提SONY及Philips。这两家公司自1981年公布了CD的标准，多年来不断推出不同的CD格式，直接及间接造就了DVD的出现。

1994年9月，Pioneer率先发表了一款和CD一样大，容量却比CD大8倍的DVD Video，是第一款出现于市场的DVD格式。数月后，推出DVD的公司愈来愈多，而DVD的格式也开始分家，一方面有SONY及Philips MMCD格式，而这种规格的容量为每面3GB；至于另一款格式则是由多家公司联合提倡的SD格式。经过多月来的会议，终于在1995年5月制定了统一的DVD标准，并把DVD的名称确立为Digital Versatile Disk。

■CD → DVD发展史

1981年：SONY与 Philips倡议CD的规格标准
1982年：SONY推出全球第一部CD播放机CDP－101及全球第一只CD：Billy Joel's 52nd Street
1984年：SONY推出全球首部可携式CD播放机
1985年：SONY与Philips同时宣布可于电脑使用的CD格式
1989年：CD在美国的销售量突破2500万，而首批二倍速CD－ROM亦同时正式推出。
1990年：SONY和Philips公布CD－R规格
1994年：CD正式成为个人电脑的标准配备
1995年：DVD标准正式公布
1996年：DVD标准正式得到确定
1997年：全球第一批DVD播放机正式面世，同时有超过500套影片配合推出
1998年：全球第一批DVD－ROM正式在一些高端电脑上应用



DVD强在哪？

10年前根本无人想过什么是DVD，直至现在．大部分人对DVD的印象仍停留在高质素影片及玩乐的阶段。事实上，DVD的发展空间并非那么小，相反，以它的技术和惊人的资料储存量，颇有潜力取代现在所有电脑储存媒体，成为下一代储存新标准。

虽然现时各厂商对DVD格式（尤其是可录写的DVD）仍有很多分歧，但最终受惠的始终是用家。事实上，DVD有很多优点是传统CD比不上的。DVD比 CD拥有更大容量.运行速度也更快(DVD－ROM的读取速度一般可达 18－24倍速)，已成为被接受的标准。一只普通的DVD可存放超过4.7GB资料；有些更可达17GB，足足是传统CD的30倍。

由于DVD使用杜比环绕立体声系统处理所有影片音效，并可同时处理Digital、Analog及Stereo三种声音，包括5.1MPEG 2多声道及杜比（现时已统一为杜比 5.1），又拥有重低音效果，所以一推出即成为高要求发烧友的影音首选。此外，DVD亦能一次提供多达 8种语言及32种字幕。

DVD可以比CD及VCD提供更完美的画质视听享受，即使是最初公布的DVD Video，也可在单层上一次储存135分钟的MPEG2影片，如使用两层储存，更可一次过储存241分钟的影片，荧幕解像度统统在500线以上，画质比任何播放媒体包括CD LD及VCD都要好。

DVD支援不同的屏幕纵横播放比例，所以除可播放传统的4:3比例影片外，还可以16:9的比例播放宽银幕影片。此外，DVD更容许你以多个角度（最多9个）收看同一套电影，让用家对影片有全新感受。例如你在收看一套收录了精采球赛过程的DVD，便可从不同镜头角度观看赛事。

大部分DVD影片都会储存与影片相关的资料，例如片名和影片各部分场景（通常称为Chapter），只要按搜画功能，便可快速跳到想看的场景与片段。如果你不想家中的小朋友看到不良内容，便可使用特设的Parental Lock功能，防止他们擅自开启和播放DVD。

DVD可提供完善的菜单功能，不管你使用的是在电脑上的DVD－ROM，还是家用的DVD播放机，亦可透过完善的系统菜单功能即时选取心爱的画面。

啥是D9格式？

最早出现的单面数据DVD盘俗称D5，然后是双面数据盘，俗称D10。由于D10光盘对生产工艺要求太高，成本也太高，因此双面数据盘诞生的时间不长，就慢慢在被一种新光盘所替代。这就是新一代DVD光盘的生力军，DVD－9格式的数码光盘。

但D9并非只有一种规格，而不同规格的D9盘片光驱在读的时候其方式是不同的。我们都知道DVD－9光盘有两个记录层。也就是俗称的“双层盘”。双层盘实际上是将两层盘迭加在一起，下层是一半反射层，透过它可以读取上层的数据。读下层盘时总是从内圈开始，并从里往外读取，读完下层后再读上层。

蓝色激光DVD

这是今年2月份才制定的DVD新标准。日立制作所、乐喜金星、松下、先锋等9家大厂达成了协议，致力于发展新一代蓝色激光DVD，此种规格具有容量非常巨大的特点。下期再说。

TV－GAME中的DVD媒体



电软编辑部《电玩新势力》推出DVD光盘的重要意义

随着人民生活水平的提高，越来越多的家庭为满足娱乐要求而添置了DVD播放机，同时，带有DVD－ROM的电脑也快速普及起来。这就为我们广大电视游戏玩家欣赏到最高质量的游戏影像提供了方便。以下，将详细地从几个重要方面来讲解DVD在游戏中的强大威力。

DVD版《电新》
精品高质CG一“盘”打尽！

■VCD与DVD MPEG1与MPEG2

DVD Video可以采用 MPEG 1（Motion Pictures Experts Group，ISO/IEC 11172－2）或 MPEG 2（ISO－IEC 13818－2）的压缩技术，需要压缩的原因是，如果影像没有压缩的话，一片单层单面之 DVD充其量只能载大约 3.7分钟的同等质素而未经压缩之影片资料，所以高比例之压缩仍是有存在价值的。

首先为大家介绍一下 MPEG 1与 MPEG 2之特色。以 MPEG 1格式压缩之影片提供的画面解像度为 352× 240像素，每秒有30帧（NTSC），画面质素与 VHS差不多。VCD就是采用MPEG 1格式压缩。在单层单面的 DVD上使用 MPEG 1格式录制之影片长度可达 7.4小时。而实际上，绝大部分之 DVD都是采用 MPEG 2格式来提供更高质素之影片。 MPEG 2规格压缩之影片提供之画面解像度为 720× 480，每秒 30格（NTSC）。

VCD实际上只有25帧的流畅度。

■要制作秒间60帧的高品质游戏之流畅影像攻略，就必须选择DVD媒体

对于影像采集我们稍微了解一下原理即可，线性过滤什么的就不要管他了（笑）。收录影像时一般都是30帧的画面，如果60帧的话，那么AVI格式的庞大资料将爆掉无数硬盘——120G×10个——也不够用！相信大家在观看DVD版的电新时，一定会感觉到画面的通透与流畅，DVD画面的流畅度将大大超过VCD的25帧！以右图的GGB为例，地狱难度的任务简直是无法收录，因为60帧→30帧→25帧令天语无法妥协——但如果换作DVD的话，效果可能会好得多，日本主流媒体都是采用DVD来收录珍贵游戏影像，特别是超级流畅的诸如VR战士等画面。我们将努力尝试。



■游戏业发展的需要——越是精美的CG，就越需要大容量DVD来长时间收录！

大家都爱看电新中收录的那些精美绝伦的CG动画播片儿，DVD可以满足眼光更高的玩家的要求——因为DVD不但容量大，可以容纳长时间的CG（约为VCD的十倍以上），其独有的500线高画质也令人侧目！



附录：四大主机所用的光盘媒体大比拼



■DC始创GD ROM

GD－ROM是DC的基于CD ROM基础上改良而成的光盘规格。至今仍使用在大多数街机基板上。特点是寻迹快，容量较大（约1G）。世嘉采用GD一方面也是为了防盗版。

■PS2首开DVD

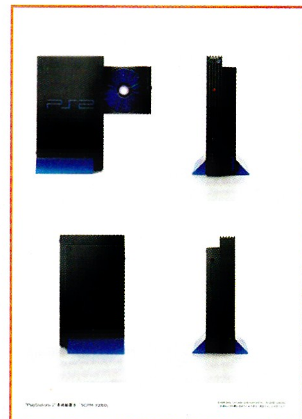
PS2本身就能播放DVD影片。索尼使用DVD还有一个优势，就是满足了当今游戏中使用海量CG动画的容量要求。

■NGC之8cmDVD

主要出发点是防盗，而且容易使用。但缺点是生化危机这样的游戏也需要多张盘。基本上，任天堂自己的游戏是不需要CG的，因此制定1.5G的规格。

■XBOX亦使用DVD

XBOX的多媒体性更强。而且此时DVD技术已经非常成熟，可谓当然之选。但游戏机光驱的速度还是偏低。



↑PS2是最早应用DVD的主机。因为SONY注重PS2的多媒体性。

天师科普园地

铁杆合作组：K1

合金弹头4

中国顶级高打心得(文中以4级难度为准)



称号	勋章	所需得分	过关奖分
BRAVO	蓝×4	3000	10000
GREAT	绿×4	5000	50000
TERRIFIC	红×4	8000	100000
METALISH	白×4	10000	500000

勋章系统简介

这是本作中新出现的奖分系统，在游戏中获得特定宝物（徽章牌）后分数下方会出现时间槽，同时会令角色具有短暂的无敌时间，在时间槽消失前的这段特定时间内，以所挣的分数多少来决定获得的勋章等级与称号，如果将获得的勋章安全保持到本关结束的话（未死命），则会按照等级不同而奖励相应的奖分。每关过后勋章等级都会归零。需要注意的是不能乘坐任何乘物来取得徽章牌，或者在时间槽消失前跳进任何乘物，否则会使徽章牌无效化。

上表中“所需得分”部分只是一个参照量，在实际游戏中如果分数的增长速度过慢或者说分数增长间隔停顿时间过长的话，所需得分有增加的可能。每关当中，勋章的等级不是以积累的方式计算，而是每得到一个徽章牌后勋章等级所需分数都会从零开始计分，但前次所获得的勋章仍然会保留。时间槽结束后系统自动统计当前的勋章等级以及显示出相应的称号，如果某等级的勋章数不够四个的话，则以此级别低一级的称号为准，比如时间槽结束时只有三枚白勋章，则系统只承认四枚红勋章等级时的称号。

人物特性差异：游戏四名角色的基本能力诸如移动力、攻击力、跳跃力等都是一样的，但两名新角色特莱巴与娜蒂亚在近身攻击特性上却有所差别。



特莱巴的站立近身攻击多为脚踢动作，偶尔也会出刀，在脚踢这个半秒左右的动作时间中，特莱巴本人将无法接受任何指令控制（其他人可以移动或者跳跃），在激烈的战斗中这无疑将成为特莱巴最致命的缺点，而近身攻击又是高手获得高分的必要技巧，因此特莱巴属于上级者使用角色。

娜蒂亚的站立、跳跃近身攻击会使用电击器，在蹲下攻击的情况下也会用与菲欧一样的武器攻击。娜蒂亚用电击器攻击时出手速度比其他人都快（严格来讲是指连续攻击时的间隔时间短），并且不仅仅对生物有效，就连对机械都有破坏力，但是电击器不能直接对机械使出，需要有其他敌人来充当“媒介”才行。电击器最大的缺点是无论砍什么一次都只有一百分，因此娜蒂亚属于不利于挣分的初级者使用角色。

至于两名老角色玛尔考与菲欧则在特性上与前作一样没有任何差别，可以放心选用。

新按键D的作用：其实就是前作中的A＋B（METAL SLUG ATTACK），将乘物作为炮弹发射出去重创敌人，当乘物爆炸时其威力可于瞬间消灭掉画面上所有杂兵。这样的按键设定避免了跳跃与攻击同时进行时变成A＋B的误操作。但是目前机厅里的MS4机台大多数都是沿用的以前MS系列的机台，因此大多只有三个按键，没有D键……

获得高分的技巧：每次任务结束后的奖分计算是获得高分的重要手段，除了人质、乘物要安全带过关外，人质数如果超过10名则会有额外的GREAT奖分10万，这些都与前作一样。而勋章系统的奖分则是最重要的一环，它的奖分至少可以占据总分数的40%（全六关总共可获得奖分300万），所以如何在每个任务中获得勋章的最高等级可以说是高手绝对要掌握的技巧。

此外，本作中仍然保留了前作中大受好评的分支路线系统，选择正确的分支路线也是获得高分的关键，由于本作中分支路线较少，所以大致上难度大的路线即是可获得高分的路线。

还有，在游戏中除了尽量要用近身攻击来消灭敌人外（娜蒂亚则要多用蹲下近身攻击），武器方面要尽量只用手枪、H、L这三种，其它武器包括BOMB尽量不用或者少用，游戏全程中，完全可以避免使用的武器有2H、S、F、G、I、D和CLOUD（雷云闪电）这七种，而R与C则无法完全避免，所以尽量少用就是了。

最后，虽然难度也是影响分数高低的要素之一（难度越大，敌人越耐打，分数就越高），但是在机厅里的游戏难度是不能按玩家的意思随意调节的，所以忽略也罢。一般来讲大多数机厅都会将难度设置为4级。

其它小技巧：

在合金X时代有一种技巧是以蹲下和站立动作CANCEL近身攻击的收招硬直，反复不断使用的话则会使近身攻击速度超快，后来新作品中这一特性被取消了，但是现在合金4中又出现了类似技巧。方法是以转身动作或跳跃来CANCEL蹲下近身攻击的收招硬直，一样可以达到类似快速攻击的效果。

L枪是所有武器中最有利于挣分的武器，但是本作中只在最终任务里出现，所以一定要善加利用。使用L时最好不要连续开枪，这样做非常浪费弹药，大致来讲用L连续发4发激光的威力也就相当于单发两发L的威力，所以使用L时如果时间与战况允许的话要尽量一发一发来攻击敌人。使用L时通常情况下开一枪会连续发出4发激光，但是如果在刚发出一发激光时做出其他动作就可以强制停止开枪，站立时可用蹲下动作强制停止开枪，而蹲下时可用转身动作。

达人K1・笑话一个

a.某年某月某日某时某地点……
手机铃响
>K1：“もしもし？K1ですけど……”
>明人：“……你现在干嘛呢？”
>K1：“正在玩游戏。”
>明人：“什么游戏？”
>K1：“已经打到第三关了，在有瀑布的场景不断开枪，同时向上跳跃前进……你猜是什么游戏？”
>明人：“知道了，是《魂斗罗》！”
3秒钟后……
>明人：“你那边怎么了？我听到有身体和地面剧烈碰撞的声音……”

b.某年某月某时某地点……
手机铃响
>K1：“もしもし？K1ですけど……”
>明人：“……你现在干嘛呢？”
>K1：“正在玩游戏。”
>明人：“什么游戏？”
>K1：“还是上次的游戏，属于动作射击类，可开枪可扔雷还可乘坐坦克，并且这个游戏与以前的SNK公司有很大的关系…………这回你该知道是什么游戏了吧？”
>明人：“知道了，这回准没错。”
>K1：“你总算知道了……”
>明人：“不是《怒Ⅰ》就是《古巴英雄》！”
3秒钟后……
明人：“好奇怪……现在又从你那边传来了某种钝器不断击打头盖骨的声音……”

MISSION 2

从车上下来后立刻回到车里可得5000分。在后面木箱内可得到徽章牌，取得后如果迅速退到画面左端蹲下向右开枪，可一次性将勋章级别提升至最高，但这样一来会因为有许多杂兵被手枪干掉而损失分数，因此如果想获得更高的分数的话建议仅用刀来对付所有的杂兵，虽然勋章级别无法一次达到最高，但是以后仍有机会。俘虏给的2H不要，对付后面的火箭战车（BRADLAY）贴近蹲下开枪即可，干掉车里的敌兵后就可以让其成为自己的乘物，跳进去后由于火箭车要转身并且要抽出机枪，因此这段时间无法对其进行操作，但是相对的这段时间内火箭车也会呈完全无敌状态，无须担心。消灭随后的坦克后向背景房子正中上方开枪可打下一只猫。拆掉后面的房子，里面跑出来的欧巴桑会随机给出奖分，最高5000分，或啥都不给。在有R枪与弹药的地方正上方的探照灯处可打下一枚金币。

接下来准备突破前方敌人的四道封锁线，如果技术良的话，可放弃合金火箭车只身用手枪与刀去闯，因为封锁线中除了敌方的机械兵器外还有不少的杂兵与持盾兵，刀砍的话可以多挣不少分。



首先第一道封锁线是由一辆普通的“50”坦克与画面两端不断出现的持盾兵构成，只要不破坏坦克，就不会触发出第二道封锁线，这样就可以先用刀去砍盾牌挣分了。右侧出现的持盾兵只会跑到主角跟前用大刀砍人，因此可以利用这一点用自身将其挡在画面之外，令其无法作出攻击；左侧的持盾兵则只会固执地跑到固定位置开枪，就算用自己身体去挡也挡不住，所以要当心被推到坦克轮子底下。LV4时这里的持盾兵盾牌可以砍五刀，加上本人一刀总共每个持盾兵可以挣3000分。

第二封锁线。一开始只有一架小型直升机与一辆“50”坦克，注意不要先打直升机，因为一旦直升机被击落，就会再引出两架，那时若加上地面上的坦克就不好对付了。干掉坦克后稍稍向前走会引出一辆“88”坦克，同时画面左端会出现杂兵，这时要立刻退到画面左端蹲下向右开枪，并且也要注意天上直升机的攻击，以蹲下行走的方式随时调整自己所在位置以确保安全。地面上的坦克与杂兵都清理干净后就可以慢慢地用手枪去“耗”直升机了。

第三封锁线大门前的俘虏会给H枪，暂时不拿，干掉大门后面的“88”坦克后跳过H枪，用手枪去打上层的木门，同时封住里面跑出来的炮兵，待没有危险后再接H并将吊在高处的俘虏扫射下来。

得到徽章牌后马上开始闯第四封锁线，一路开枪冲至画面右端出现“07”坦克时就不要再冲了，千万不要冲过头，否则画面左端会出现杂兵从而影响勋章的获得。让“07”坦克稍稍露出一点但还不会攻击，自己又能用枪打中即可，只要中途H枪不停地开，那么当“07”坦克爆炸时则刚好可以将勋章等级提升至METALISH。然后再向前走一点引出画面左端的杂兵，砍光后就继续用手枪“耗”之后的武装直升机。末尾处有个俘虏会给R，想挣分就不要。

这四道封锁线如果驾驶着合金火箭车来闯则要简单得多，如果让火箭车紧贴敌方坦克的话，敌方坦克就会无法攻击到火箭车。危险的时候仍然可以利用跳出跳进的方法来躲避，但是需要注意的是本作跳出跳进乘物的无敌时间与前作一样，即无敌时间比较短；另外合金火箭车在遭到攻击时没有受创后的无敌判定，因此如果遭受了像“88”坦克那样的连发弹攻击就会马上报销变成废铁（K1：敌人的乘物真不结实）。合金火箭车最多可以一直留到3T卡车前，到这里时会强制主角放弃乘物。

来到由俘虏驾驶的3T卡车处，上车前对着卡车背景的铁架子上开枪，有50000小熊。上车后遇到两架轰炸机袭击，如果之前是一直乘坐火箭车过来的话则应该留有H枪，用扫射的方法就能轻易解决它们，如果没有保留H又没有要之前俘虏给的R，则只能用手枪与手雷来对付了，虽然也可以只用手枪来对付轰炸机，但难度颇大，不推荐这样做。LV4时的伞兵只会在快要降落到地面时才会开炮攻击，因此就算用刀去砍也没什么问题，但是如果是LV6以上的话，伞兵会在半空中开炮，很不好对付（K1：因为无法自己跳下卡车，导致活动范围变小），第一批伞兵是五人排成横队降落，LV6以上时建议在第一时间将中间的伞兵干掉，然后跳到车头处干掉右边的两个伞兵，当左边两个伞兵开炮后再跳回来，同时在空中开枪解决掉他们。以后由于可以获得H与C枪，所以之后敌方的轰炸机与伞兵就不足为惧。卡车停下后主角跳下卡车进入山路要塞。

山路要塞的路线一开始分上下两层，而主角只能在下层路线前进，上层路线基本上只会出现“02”坦克（K1：“50”横着翻过来看就成了“02”……），在远处找个高点跳着开枪就能轻易解决掉。下层的敌人多为士兵，能砍的就砍，不能砍的就在远距离枪毙。中途的木箱中给的2H还是不要，经过一个上坡紧接着下坡会受到前方碉堡与后方防空洞里的杂兵夹击，先砍死碉堡里的炮兵再用蹲下行走的方法进入防空洞。击坠武装直升机后会连续再遇到两个碉堡，毁掉后在第二个碉堡废墟处向上开一枪可打下阿拉雷最喜欢的东西。接下来就能乘坐合金弹头坦克了，4代坦克的耐久值比以前要高出一段，可以承受四次打击，并且受创后仍然有一定的无敌时间（K1：还是自己的乘物好）。后面的难度亦都不大，唯一要注意的是碰到放滚雷的高领战车时尽量不要太靠前，以免同时把上方的炮兵引出来。最后上木桥前在桥头上方的树叶丛里可打下一只狒狒。继续前进，在木桥上突然遇到了前几作中的劲敌——



光头将军，随后从天而降的堡垒压塌了木桥……

BOSS战——巨大的塔型五层堡垒，自上至下依次标有1—5的编号。虽然各层堡垒的攻击方式各不相同，但是由于过于巨大所以只有完全暴露在画面内的最下面两层才会作出攻击。只有破坏掉最上部的1号堡垒才能算是完成任务。

为了过关方便，之前的合金弹头坦克一定要留到这里。在战场上大概一人高的位置有一木架，但是以坦克的普通跳跃高度是不可能跳上去的，其实只要一开始先让坦克移动到战场最左端，当4号堡垒里炮兵发出的炮弹飞到坦克头顶时，故意跳起去撞炮弹就能在坦克受创的同时跳上木架，然后马上向前移动到木架高处，这里就是4、5号堡垒的攻击死角，接下来要做的就是利用坦克机枪为这些堡垒进行拆卸解体作业！

第一个目标是还无法作出攻击的3号堡垒，虽然它并没有完全暴露在画面内，但是攻击它的底座部分仍然有效，直打到分数不再增长为止。然后再拆掉4号堡垒使2号堡垒落下，注意这时画面剧烈震动，此时若5号堡垒开炮则跳跃躲避。将2号堡垒拆得差不多时，也就是堡垒上从出现裂缝直到扩大变形四次后就不要再打了，把坦克机枪口下调转移目标开拆5号堡垒（也可以事先将5号堡垒打至变形四次），当5号堡垒变成一堆废铁而使最后的1号堡垒落下时，迅速驾驶坦克从木架上下来，到地面后马上紧贴并用机枪猛打2号堡垒，解决后再马上后退到画面左端就基本上安全了。1号堡垒实际上就是从MS2或X里任务四的BOSS上拆下来的大头炮（K1：真是令人怀念……），而那个光头将军就站在后面，除了端着机枪大笑外似乎不会干别的……除此之外，1号堡垒还会向天上发射一大堆带着小降落伞慢慢下降的炮弹，如果威胁坦克头顶则优先用机枪扫干净，再接着扫大头炮即可轻松过版，而光头将军也随之消失（K1：他到底干嘛来了？）。

过关结算——救人质7人、坦克安全带过、勋章级别最高、过关奖87万，总分约可达230万分。

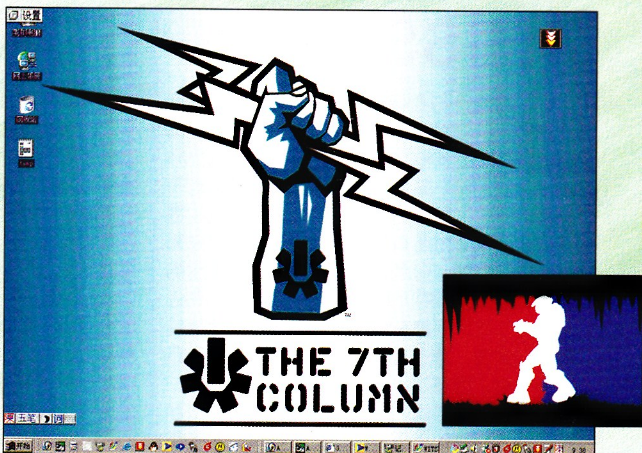


由RAC说开去——

8月2号的下午在家看电视，将频道调到中央4台，正播放着《体育人间》——镜头一转，几十辆轰鸣着的摩托脱缰而出，顿时使坐在电视机前的偶眼前一亮。是的，对于喜爱RAC的自己，对于同样充满速度与激情的竞速摩托赛，怎能错过？

继续看下去，渐渐热血沸腾！这便是每年一度在美国戴特娜镇的戴特娜赛道（传说中的DAYOTONA USA!?!）举办的世界超级摩托耐力赛，中国的宗申车队在排位第8且离终点只有几分钟的时候，由于机车的问题退出了比赛。虽然有点遗憾，但要知道中国队驾驶的是铃木750cc的机车，而前10名机车的排气量无一不在1000cc级别！且去年锦标赛宗申车队已经取得了冠军的好成绩。专业？摩托赛？国家队说了算！可惜选手不是中国人，大残念！=·=！

由以上，在下想引出“专业”二字以浅论。一切——无论是真实生活中也好，游戏中也好。专业始终是light user与hard user的分水岭，你能说F1耐力赛与国内举办的例如那劳什子富康车耐力赛相提并论？你能说梦美与那爆笑的古惑狼赛车并驾齐驱？当然不！要说明一点的是举这两个例子并没有贬低什么而抬高什么的意思，只是想让大家明白专业与大众之间的客观区别，避免大家在杂志或论坛里再作什么毫无意义的争论！诚然，出发点不同，各自包含的内容不一样，导致从中得到的乐趣也不尽相同。也举个例子：此次DAYTONA举行耐力赛的同时也是全美每年一度在DAYTONA举行摩托节的时候，每当这时全美几十万摩托族驾着他们的正品哈雷齐聚小镇，当然少不了狂野的赛车！以及各种巨型改装车等。当他们开动震耳欲聋的引擎在大街上几天几夜巡游的时候，酷车，重金属装扮，劲爆女郎（^ ^的组合，暴走！正式开始！而看国内，最大规模的一次“狂飙”也就是好几年前上千杂牌军在广州街头横行的记录吧？！专业？我们确实惨了点！



↑在HALO FANS心中，BUNGIE就是神。这是HALO文化。

在下并不同意近几年的游戏的乐趣正逐渐减少的观点，虽然游戏的商业化色彩日渐浓重，但游戏还是游戏，无论音效，画质再怎么飞跃，游戏性是互通的！而使我们有某种错觉的原因之一便是盗版的廉价与泛滥。选择一旦多了起来，变的只是日益挑剔的我们！精品从未减少，经典仍然延续。

游戏受众的不断增多本来是件好事，可以让更多的人接受并理解游戏。可惜国人浮躁的通病在玩家中同样存在，大大小小因为各种理解不同或某种私人原因而导致的不必要的争论，甚至对骂层出不穷，这种现象杂志上好点，可在论坛上已是泛滥成灾！有的玩家似乎已经忘了他们玩游戏的初衷是什么。似乎骂得越凶，知名度也就越高似的。其实，在国内狭小的游戏圈，贪图那虚无缥缈的知名度实在是毫无意义，倒不如静下心来玩好某个游戏。而且这种争论造成的后果也是很严重的。比如关于GT与梦美之间的争论，在TGFC上见过一位朋友说过这样的话“你们的争论毁了两部好游戏！”我也希望各位仔细品味这句话，从国内某些情况看，的确如此！

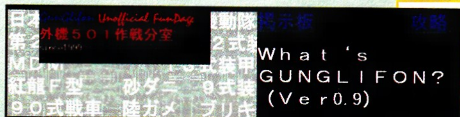
小的时候玩FC尽管那种几百合一的卡也有玩，但仅仅是靠一盒魂斗罗2与双截龙2的合卡加上一款不知名的赛车游戏便支撑过来了，因为它们好玩，耐玩，那时并不懂什么游戏性之类的。现在长大了明白了一些东西，再遇上一款好游戏时便会加倍的珍惜。说起新鲜的RPG类型游戏，虽然自己努力去接近，理解却始终被拒之门外。确实，对于不懂日语，英语又烂的玩家来讲玩RPG简直是折磨！在下便是如此，还好在下尚有自知之明将其暂时放弃。但却有一种很荒唐的事情发生着：大量根本看不懂剧情的玩家居然在争论某款游戏的剧情庞大，游戏性之高！“浮躁”二字已不能说明这种现象的原因！只是希望国内的这种畸形发展的态势不要越来越严重才好！

上面杂七杂八的说了些许，是对自己的一个反省也是对现今一些现象看不惯的一吐为快。人的一生非常短暂，我们很快青春不再，我想，既然我们大家都选择了游戏，并走到一起来，要做的只有一件事而已——好好游戏。

除此之外，无它。（茄子2002.8.7）

重度游戏的攻略非常难写，请爱好者原谅

From:<ace_lai@ynmail.com>
To:<uni41@sohu.com>
Subject:天师，GGB
Date:02－9－24 17:16:00



天师，你好。我几天前购入GGB一盘，虽然难度高了点，可却玩得不亦乐乎。强烈要求出GGB的完整攻略。我真不理解，你们编辑部的大BOSS为何不让你出像GGB这样重度游戏的攻略，正因为是重度游戏，更应该出攻略啊！

我到网上看了看，有不少论坛里都有GGB专栏，里边的玩友也经常抱怨没有权威攻略做指导。我认为，只有电软的天师才最有资格做GGB的攻略，其他杂志他想做还没这个能力做呢！

我代表论坛上的GGB玩家们强烈要求天师做攻略，强烈要求大BOSS同意天兄做攻略。攻略做在掌上通上也可以，只要完整便行（我对有的装备和一些菜单的内容还没搞懂呢）。

等待天师的好消息。

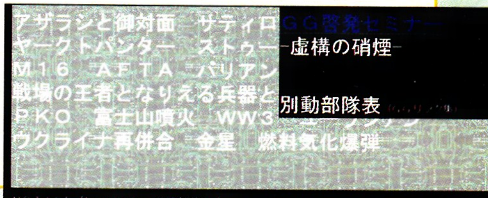
如果天师看到这封信，请一定回信，回封空白的也可以啊。以确认天师听到了我们广大GGB迷们的呼声！

祝：快乐！广大GGB FANS

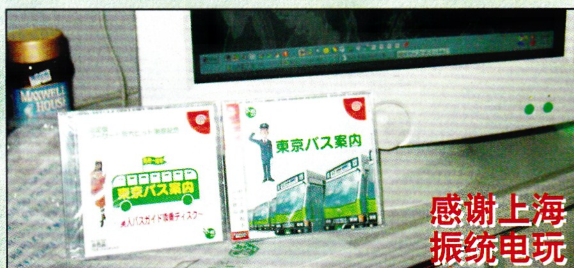
各位好。依靠读者和优秀的作者、撰稿人，再加上BOSS的精神指令“激励”，连同新人一起努力，每月献上一两本货真价实的全彩电软，就是我们最高职责。

重度游戏的攻略之所以不好写，是因为在玩家要在这上面花费非常多的时间和精力，可以说是对技术与意志的双重考验。GGB，日本公认的高难度游戏，以表地狱第一援护为例，若用13式作战，其以彩色图片表达的攻略要点，以天语的性格来制作的话，将高达四页。全武器的使用、全装备的特性，如果讲解，还得再来四页。但这个天语勉强还能做得出。可VF呢？你就是给我N页，我也说不出什么来，因为游戏太深奥，我无能为力。

不禁想起当年炒作梦美自己亲手画图的情形。今非昔比，电软全彩了，但人骨子里那股子冲劲儿，却不知往何处找寻……



祝·天语"东京巴士"一万本限定版GET!

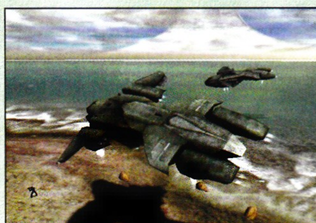


↑美人巴士GUIDE，也就是那张赠品碟，有各条线路最难点之模范走法。编者感谢上海虹口区"振统电玩"在第一时间帮忙捅括。

"王道"游戏推介

大家好，我是天语。我们现在必须从"玩"游戏转变为"追寻"游戏。因为这么长时间以来，游戏已经不单纯是用来玩的，大家总希望能从游戏中获得感动。这里就向各位推荐几款平常不太为人们注意的游戏，都很有来头。











↑1024×768的高分辨率，更显出HALO的贵气。

HALO（XBOX代表作，由微软第二方BUNGIE出品）

通过在国外观看大量由爱好者制作的精美墙纸，突然发现原来HALO竟是如此深邃!!!打了五关之后，感觉对美式的游戏终于有所理解。上图电脑的墙纸非常的好看，但更好看的天语还没有换上。同理，左面的几个画面，也远远不能表现出HALO那傲视天下的王者气质。游戏中敌我角色形象设定、画面背景设定等，非常讲究。HALO的射击感觉非常好，从第二关一上来打飞机就让人感觉到了。

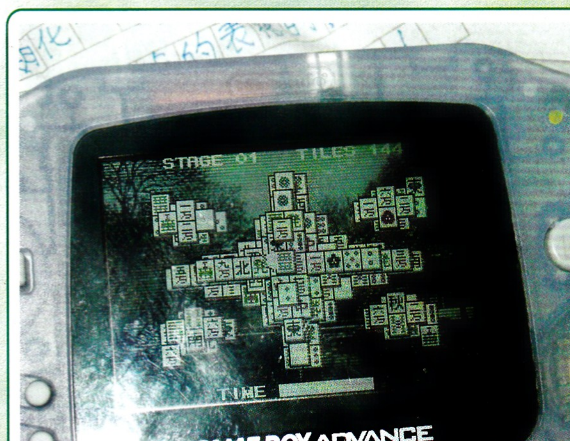
女生猎鬼记（XBOX/微软代理/打斗型ACT）

正统ACT外加像鬼武者一样的"吸魂"要素。全即时演算，格斗感觉好，游戏规则简单，按键要素有，画面强。我们几个编辑(莱因)对这游戏给予了很高评价。打鬼时，最后那一棍或一刀，解气!!!



↑XB确有光源。

↑丧尸是打不死的。击倒他们后，请用刀或棍狠击之，听其哀嚎后方算KO。



↑看腻了恼人的CG，玩玩这个雅致的。

掌中上海（GBA/SUNSOFT/极品解闷PUZ）

嘿，这游戏绝对地道。街机厅里的王者，如今拿在手掌中解闷时的感觉特别好，它与钻地一样，最大限地发挥了GBA的优势功能——高解和便携。游戏规则我想已不用再多说，GBA屏幕虽然有点小，但还是能分辨得很清楚，特别是游戏有无限的HELP功能，战斗模式也很丰富，在此隆重向大家推荐。

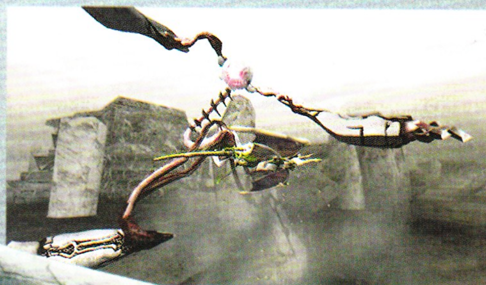




←的士可比右图墙纸上的41号车疯狂多了，更快!

疯的3（XBOX/HITMAKER/放松型最强飙车/手柄LR键纯粹ANALOG）

XBOX直读最强。3代是集大成，如果LYF达人玩3中的一代模式，我想至少可以超过15000分，因为新增加了跳跃和火焰喷射。疯的画面极佳(光)，的士造型酷死。练之!





PANZER DRAGOON ORTA™

史上最硬派的梦幻射击游戏

Xbox 2002年12月19日发售

●SEGA ●射击
●6800日元 ●一人游戏

龙·体感·击坠





图片采集/文字：东京 周众屹/木头

TGS2002视觉强袭

展示女郎&COSPLAY

KEMCO





↑虽然该公司推出的游戏并不是很多，不过这次一口气公布了蝙蝠侠最新作登陆三部主机，本届展会的重点自然要放在该作上了。不过不可否认的是该公司的MM表现得非常不错呢！

GENKI





↑黄黑搭配的服饰非常惹眼，颇有车场女郎的感觉。这也难怪，元气展示重点在“首都高01”，既有MM在一旁指导还有PS2的专用方向盘配合。

ENIX



TAKARA





↑虽然这次TAKARA展出了最新的“Q版赛车”，不过我们还是不得不把目光集中到这些变形金刚的身上。整柜的玩具模型，看上去真令人垂涎。还有等身高的威震天模型，如果卖的话估计会被抢购一空。

TEMCO



ATLUS



↑女神转生系列产品展示区的小姐，服装都是游戏中的啊。不过ATLUS送的手提袋倒是惊人的大。

微软





↑XB的MM是出了名的美艳，除了衣着大胆之外，MM的整体素质都在其他厂商之上，闪光灯在这里闪得次数应该是最多的吧？而且微软出手阔绰，超大手提袋免费赠送，估计除了ATLUS的就数微软送的大了。

KOEI



→人气无双的光荣展示女郎果然不同凡响，配合同时展出的“红之海”，使展区内非常热闹。尤其是此MM更是引得万千记者竞相拍照。

SEGA



→赠送猴子爱爱手帕的SEGA展示女郎，服饰蓝白相间，正是SEGA的标志色，不落俗套。

NAMCO



→音乐游戏大作“太鼓达人”的展示小姐，好可爱啊！



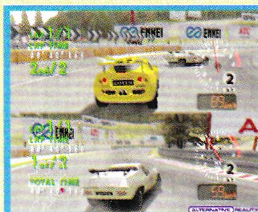
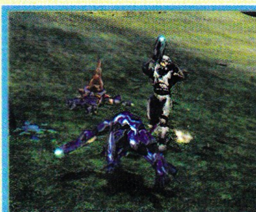
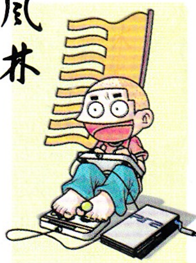
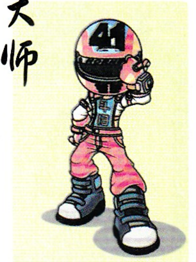
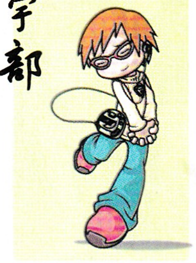
展示女郎&COSPLAY

NEW GAME 编辑点评

NEW GAME REVIEW

电软最新游戏鉴定团

9月11日～10月10日

评论人	9月12日 SEGA GT 2002	2月22日 HALO	9月26日 法拉力355
游戏	 机种：XBOX 厂商：SEGA 类型：RAC 媒体：DVD	 机种：XBOX 厂商：MS 类型：FPS 媒体：DVD	 机种：PS2 厂商：SEGA-AM2 类型：RAC 媒体：DVD
	在DC上成名的著名赛车游戏最新作，画面方面突飞猛进，并且收录了更多最新赛车资料，各方面都有大幅提高，是GT支持者不可错过的作品。	XBOX上第一款销量过百万的作品，而且还是fps游戏。不得不令人刮目相看的是制作者完全发挥了硬件上的强项，游戏的精美令人陶醉。	铃木裕异想天开地将现实赛车的感觉照搬到了游戏中，在完全不具备家用机游戏要素的情况下，销量惨淡可想而知，但勇气可嘉。
 凤林 本期再度做出一些调整，评论者将由众编辑轮流担当，并由四位改为三位，以免总是我们这几番老面孔在这里表现令人不适（笑）。要说起来，制作期间游戏可选择的余地不大，基本上都是XB、GC的作品，PS2则相对沉寂，好像厂商都把精力集中到东京展去了。尽管本届展会令人觉得缺乏重头，但是厂商的卖力宣传为的还不是多争得一些眼球？	画面强化得真是匪夷所思，尤其是车体对光线的折射。千万别用DC版的旧眼光来衡量，各方面都很出色。操作要比DC版亲切得多，显然制作者将GT3彻底的研究了一遍（笑），至少不像前作那样令人感到别扭。综合来看，本作最成功的就是全面超越GT3的影像效果，其他就见仁见智了。	超人气的FPS，水准之高在目前同类游戏中无二。除了对敌人类似婴儿的叫声感到不适外，其他方面都令人感到满意。丰富的武器设定带给玩家极大的乐趣，音效、操作都达到了同时期同类型的最高水准，除了略嫌流程过短外，游戏几乎无可挑剔。印象最深的就是第五关中驾驶坦克的感觉，实在是棒极了！	虽然有些不堪入目，但毕竟不能与高解像的VGA表现相比。其实在增加了视点后并没能让人感到有什么变化，视点依旧压得很低，而且速度感也明显不够，完全模拟现实的驾驶感觉令人难以接受。除此以外，游戏毫无提高，画面完全是DC级别，如果是玩过GT的玩家相信会敬而远之……
 天师 天语现在的工作PC是赛扬600，224兆内存。由于CPU逊呆，加上IE6先天不足，因此很多活儿做起来都很麻烦。由于重启机器已成家常饭，就装了个WIN2000，还特别安了一个WMP8.0，实践两天后，又装回ME(汗)。倒霉的是，在乱装机器格盘时把重要的资料给格掉，结果费劲八五的又从网上下载许多软件。别说，都是最新版本，还真好用，现在机器总算比较顺（IE6补丁有）。在此强烈抗议风林的TCL奔4品牌电脑。	这个游戏还行，画面上说得过去，赛道丰富背景多样，而操作感也能够察觉得到——这大概就是传说中的以GT为名的RAC们想要着意突出的"细动"吧？但游戏模式非常之弱，考照、比赛、买车、强化、卖车、买新车……累不累啊？我看没有深入研究的必要，毕竟我们不是汽车烧友。而且该游戏竟没有用到XBOX手柄的LR键ANALOG功能，真找乐儿。	向BUNGIE STUDIO的卓绝技术力脱帽。同时我想也只有XBOX才能做出如此脱俗的游戏。贵为FPS，各方面细节制作者都很在意。因为打到第六关时，以前的记录全被清掉，本人和彩火只好重新打，后面的关卡较精彩。故事、BGM、主角、敌人、枪炮、手感等一切设定，深且酷，无限精彩。NORMAL已经爆机，还不过瘾，打算再加把刀。	这款游戏源自街机，原作相当讲求真实。PS2版与DC版相比多了一个舱外视点，画面方面有所强化。因为游戏里面有很多辅助驾驶的功能，因此如果不把它们关掉，有时会发生你所意料不到的"减速"等情况。这款游戏不玩速度，玩的是细腻。据说，原作的街机版在欧洲受到吹捧，PS2版也是应广大欧洲玩家的意愿才移植的。
 宇部 最近PS2的大作实在是少而又少，不但原定于11月28日发售的《星海3》说要延期，WE6的最终版拖后两个月，《钟楼3》也要到圣诞时现身……目前"火狐"的完成度为48%/17小时左右，有许多朋友可能早已穿版，但我还是乐此不疲地独自探索，享受着本游戏最大限度的乐趣（真想给它12分！在此建议想要真正了解本会RARE的玩家，先从SFC的大金刚系列开始），绝不参考任何的攻略资料。	虽然有些方面确实不如SCE的《GT3》（也不如其张扬），但本作的优点也不容忽视。良好的操作感，丰富的赛事，简洁的系统以及适中的难度，使玩者能够很轻松的游玩其中，只是画面表现还未发挥出XBOX的真正实力，有些中规中矩。还有就是对游戏初期年代陈旧的一些老车比较反感。	微软亲自操刀的XBOX主机上标牌科幻FPS大作，虽然在整体风格上像极了PC游戏，但操作设计方面却是十足爽快的游戏机味道，令玩家很容易适应并轻松上手。另外这款作品在情节安排以及细微处理上也充分体现了制作者的认真态度，XBOX用户的必玩之作。唯一不满的地方就是对敌人的造型稍有抵触感。	世嘉将2年前DC赛车游戏名作移植到PS2上，除了新加入追尾视点（超低），其它方面几乎没有任何变动。对本游戏的操作手感有些不适应，可能是接触的时间太短。图像表现以及速度感也不很突出，在PS2的同类作品中也就处于中游水平。倒是对其经典真实的赛道稍感满意。

27-30 强烈推荐　21-26 值得一试　1-25 素质一般

9月27日 星际火狐大冒险 恐龙星球



机种：GC
厂商：RARE
类型：ARPG
媒体：DVD

不负火狐的盛名的最新作品，虽然游戏的类型不再是传统的射击，但RARE精良的制作令老玩家感受到了游戏的另一番魅力。

RARE在GC上的绝唱仍旧令人敬慕，游戏的完成度非常之高。游戏以解谜为主，难度中上，破解的方法全靠玩家对场景的细心观察。游戏的流程适中，打完令人意犹未尽之感。另外，异域风格的音乐也是玩家不可错过的，除了留有火狐系列的精华外，许多原创音乐与场景的搭配也恰到好处。

本作的画面可以给10分。但由于是杂烩型游戏，天语并不否认自己对其中某些特定的游戏方式感到厌恶。游戏场景较大，里面有一些需要解谜的地方。但进行节奏偏慢。值得肯定的是，制作者把角色设定为各种拟人化的动物，增加了趣味性，表情细致。总的说来，游戏在画面细节处注意得非常多，但不知为何游戏起来还是有些别扭。

综合了动作，射击，竞速，角色扮演等要素的超级冒险游戏，个人感觉系统界面风格与N64《时之笛》非常接近。精细的图像表现堪称当前3D游戏的典范，而支持杜比环绕的音乐效果也非同凡响，RARE公司的技术实力令人叹服，当然本作最吸引人的还是在于充分体现其游戏性的丰富内容和细节，强烈推荐！

9月20日 超级马里奥A3



机种：GBA
厂商：NINTENDO
类型：ACT
媒体：卡带

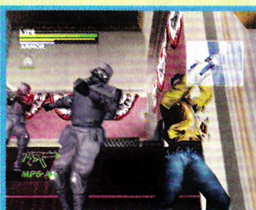
从超级任天堂的“耀奇岛”移植而来的作品，GBA上的表现不仅完全再现原作的精髓，而且令当年许多没有领略过该作品的玩家再度感动不已。

在国内对这部作品陌生的朋友应该很多吧！本作完全移植超任版，各个方面均有超越的表现。风林很喜欢游戏中的蜡笔风格，这也成为了YOSHI系列的招牌。不过令人感到痛苦的是游戏的流程较长，打起来有遥遥无期之感，而且其中的谜题等也非常刁难，对自己动作、解谜能力有信心的朋友务必一试。

婴儿版马里奥。恐龙拖着无数个蛋，号称能攻击敌人，但这种设定看上去就很勉强，何必再玩？背景是厂家有意强化宣传的一个方面，说是“手绘”，但游戏成了“少儿涂抹”这种样子，我想也就没什么好说的了。场景极乱，难缠。倒不是说任天堂的游戏就都是香饽饽，但过于低龄化，就很容易引起误会。所以我不玩这个游戏。

C在超任时代大卖的ACT名作《耀奇岛》如今也能随身把玩了，这款采用特殊图像处理的2D游戏曾令许多碟机玩家望穿秋水。清新自然的蜡笔手绘背景以及良好的任天堂标牌操作性，都使本作的卖点大大加强。看看各种颜色的YOSHI可爱的造型，拥有掌机的玩家没有理由拒绝这样一款充满纯朴回归味道的游戏。

8月20日 DEAD TO RIGHTS



机种：XBOX
厂商：NAMCO
类型：ACT
媒体：DVD

美国NAMCO制作的动作游戏，整体的风格都有浓重的美国味道，除了血腥暴力外，难度上也承袭了美国游戏的高度，十分经玩。

很像某部知名美版游戏，包括动作与主角外形……游戏整体来说都够一定水平，操作上也需要一定上手时间，尤其是浮空攻击。画面方面有待提高，显然不是XB的素质，而且场景转换的时候也有长时间读碟出现。而过程中的视点锁定令人感到极度不适。不过游戏的内容非常丰富，有尝试的必要。

南大大玩酷AGAIN！如此血腥暴力游戏，估计只可能在美国发售，许多地方居然还用骇客帝国那般的“慢镜头”来给出，这是托了本作操作系统较为特殊的福。主角很像芭月凉，就是手上多了把枪。有些地方是美式难度，得想想怎么过。不禁要对XBOX的机能赞美几句，本作画面算是够差的（与HALO相比），但其他机种的同类游戏就更不能入目。

这是一款克隆《玛科斯佩恩》的3D冒险游戏，整体表现有些差强人意，画面实在看不出是XBOX的水准，剧情方面的设计比起《MAX》更是差之甚远，不够生动曲折。操作上倒是显出NAMCO的风范，使玩家一旦适应就会游刃有余，哪怕游戏后期的难度增加也能应付。美版作品的垢病——读盘慢在本作中也有体现。

7月25日 疯狂出租车3



机种：XBOX
厂商：SEGA
类型：RAC
媒体：DVD

著名疯狂出租游戏的最新作，画面的精美足以令玩家疯狂，新场景中加入了美国拉斯维加斯，并且有更多搞笑古怪的乘客出现来刁难玩家。

虽然她有严重拖慢的缺点，但是在光华绚烂的美景下，风林也当视而不见了。集系列于一身，可以让玩家全面领略到疯狂的哥的乐趣，众多场景、的哥、的姐可供完全选择，游戏内容的丰富使耐玩程度大幅UP！只有下苦功，熟悉每个场景才能创造高分。目前成绩只有11000，距离日本的差距还是不小。

本作一个“疯”字，即值足十分。“疯的”原本的速度感较差，但XBOX这个版本快得有点夸张了，这是好事，我们要的就是SPEEDY！火焰喷射版的大力起步很刺激，的哥多样、车辆及乘客各类更多，模式简洁，手感最高！——“疯的”源自天语——没什么说的，游戏就是好玩。日本高手能够打出令人吃惊的成绩，希望大家也试一下。

高游戏性的超值合集大作，系统简单刺激，画面绚烂华丽，音乐奔放动听，最令玩家高兴的应当是这次XBOX版“疯的”的速度大幅提升，视觉冲击更加强烈。还有就是丰富的游戏模式和复杂的游戏场景会使玩家大呼过瘾，欲罢不能。只是个别地方出现了拖慢现象，稍微影响了一些游戏的爽快感。

7月25日 丛云



机种：XBOX
厂商：FROMSOFT
类型：STG
媒体：DVD

FROM公司为XBOX顶力推出的最新机器人射击游戏，游戏中机器人始终飞行于高空，以击破目标为目的，速度感极强，目不暇接。

看画面很拽，但多玩几下就令人有沉闷的感觉了。在高速运动进行瞄准射击，高楼大厦飞速从身边掠过，实在是刺激得很。每关的任务实际上非常简单，最终目标是将对手击落即可，其他的敌人可以躲过不予理睬，游戏过程缺乏新意。不过不得不承认的是FROM对机器人的设计非常到位，外形较酷。

说实话我根本不会去玩这款游戏。但因为FROM的机器人游戏比较有名，此作在日本竟卖了三万多本，实在是让人大跌眼镜。片头的CG做的不错，游戏画面就一般了，可能是由于制作者突出的是“速度”吧，似乎没有表现出XBOX应有的震撼。另外，一对一宛如格斗般的射击方式让人一时难以适应。这个游戏有视点变化，可以选择主视点。

在3D空间里高速飞行追逐敌人的射击游戏，行动基本上都是围绕城市的高楼大厦展开，凭借XB的强大机能，给玩家营造出一个非常真实的未来世界。然而由于任务简单，显得整个游戏过程很单调，实在没有兴趣玩进去。倒是比较欣赏厂商的“包装”能力，本作的机体设计以及强烈的速度感的确成为了突出的卖点。

27-30 强烈推荐　21-26 值得一试　1-25 素质一般

武士的成长
——樱国冒险



艾尼克斯参入GBA第一弹，游戏类型依然是最善长的RPG。虽然并没有进入殿堂，但就凭着ENIX的金字招牌，也绝对是玩家错过不能的作品。虽说容量并不大，可以说是很小。但本作融入了怪物收集养成及很有新意的奥义合成系统。和GBA的成功典范黄金太阳相比，走的是完全不同的路线。ENIX的RPG历来就是用不起眼的画面表现出极佳的游戏性。敬请伪非时尚玩家勿动之，黄金太阳2最适合你们。最后，阿俊携本文为电软100期献礼！

GBA	厂商：ENIX		发售日：2002.9.20
	类型：RPG	价格：5980日元	其他：——



梦见樱花

樱花，日本的国花，随着最具大和民族风情的民乐樱花而飘落。樱树下，站着一个神秘的女子樱花。而我们的主人公也随之登场。你叫什么？男女？这都由你来回答，可以



输入中文，虽然数量不多，但足以给主人公起个酷酷的名字了。初始默认为男主角，名为正宗，本文以此为准。之后还有几个选项，如何选择无关大局。最后和她达成守护的约定，并得到白之魂之乐谱1。

原来这一切都是一场不可思议的梦？樱国的某个家庭里，正宗和他的妹妹辉夜还在美美地睡着。一个两鬓白发的老人暗椿之里恩泽利用瞬间移动在城市中穿梭着。星历十二年，三月七日，上午7点，樱国东樱都，南门前，正宗梦中的女子樱花来到城市中。熟睡中的正宗突然被一阵熟悉的杂音吵醒了，睁眼一看原来是妹妹辉夜又在弹着她的闹钟钢琴（汗）。没办法，八点一过妹妹开始弹琴是没法再睡的，起床好了，但辉夜并不只会捣乱，早点已经准备好了，而且还有两个品种哦，笔者选了糖花（得到三番糖花道具）。而且今天还是正宗的生日，妹妹特地送给正宗一本百科辞典《樱国百科》第一卷作为生日礼物。告知母亲在2F事务所留了一件生日礼物给正宗，让他现在就去拿，并说她马上要去星战道场去修行了。另外在床头柜里的道具别忘了拿。钢琴是三年前父母送的生日礼物，调查之可变化背景音乐。利用屋子中间的电梯下到3F。三楼是研究所，正中间的世界树能源装置正是正宗母亲的杰作。暗椿之里恩泽也前来参观，下到2F事务所，找右边的事务小姐可以拿到母亲的小包，里面有一封信，原来是母亲为自己十



三岁生日准备的最新型携带端末"印笼"，并让正宗立刻启动使用。而母亲桃华因事务繁忙要有一段时日不能回家，叮嘱兄妹z相互照料。另外樱花小姐正被危险组织丛云所追击，如果有可能的话要尽力帮助她。此后事务小姐会详细讲解印笼的使用方法，也就是系统菜单啦。此时事务小姐突然看到有人乘电梯上楼去了，那正是樱花。

正宗一路追上楼去，最后在自宅中居然看到樱花倒在自己床上呼呼睡去。真没想到梦中的少女竟然会在自己的床上，而且在她身上还有一块结晶石，这还是正宗第一次见到结晶石呢，此时要选择第二项把她叫醒。此



时她也弄不清楚这是在梦里还是现实中。这好办，老规矩就是打一下看看痛不痛（笑）。第一项轻轻地打是没用的，一定要第二项强力打（笑）。打得樱花直呼痛，原来她是来找正宗拿回梦中给他的那个白之魂之乐谱的，把所有的乐谱都集齐后就可以习得白之歌从而拯救世界。据她所说追击她的组织则正是母亲的信中提到的丛云，她也是不希望正宗因为乐谱被连累才来取回的。此时只有选择把乐谱还给她。樱花正要走的时候突然回头说她要到一文字空港去，并要求正宗随行守护她。选择第一项答应下来吧。樱花加入队伍，走出大楼后来到右下角屋顶有个S形停机场的一文字空港。暗椿之里恩泽正在里面等着呢，他对守护樱花的正宗表示感谢。

此时还没到空航起飞的时间，先带着樱花在东樱都逛逛吧。正宗来到地标十（D10）的关东七天流星战道场去看妹妹比赛。一番激战后自然是



妹妹辉夜胜出啦，做哥哥的好有面子啊（笑）。接着可以到东樱都的各个场所去熟悉一下，其中医院可以免费回复。医院旁边是24小时商店，里面可以得到一颗大糖花。但如果在民家里乱翻人家的东西可是会遭到樱花的谴责哦，等以后再回来取吧。带着樱花把整个东樱都逛了个遍，突然下雨了，时间也差不多了，该去一文字空港了。



序

未来的日本是一个叫做樱国的国度，在经过谜之大地震后，地形发生了巨大的变化。地震后城市遭到破坏，一种叫做艾瓦斯的异世界超生命体出现在大地上，樱国陷入了空前的危机中。而被称为樱国最重要的人樱花遭到谜之秘密结社丛云的追击，主人公意外被卷入事件中，为了救出樱花而在日本各地展开冒险。

二人进入空港内，东樱都的几个旅客都在等候航班，其中有去冲绳旅游的，有去西樱都的，但还必须等一段时间才可以。正宗又带着樱花来到自家大楼的1F，二人刚要进电梯，突然大楼开始剧烈地震动。原来是危险组织丛云的亲卫队已经杀到3F的世界树总控制室。里恩泽所带领的暗椿之下忍部队也没能抵挡住敌人的攻击。世界树不幸被敌人击毁，里恩泽也身负重伤，但他还是挺身赶往去救樱花。此时敌组织的头目阿克拉率众杀到1F，好在里恩泽及时赶到击退了

两个亲卫队，但号称影之世界最强的里恩泽体力不支倒在了阿克拉的剑下，气绝前把樱花托付给正宗。阿克拉的黑暗野望就是成为新地球的统治者，但首先必须要得到樱花的白之乐谱，而且他还知道樱花的身世之谜。挺身而上的正宗哪是阿克拉的对手，只一击即告倒地。樱花也被其带走，他们的下一个目标是青森。



不知过了多久，里恩泽慢慢恢复了意志，利用瞬间移动把正宗带走。正宗醒过来的时候，四周一片漆黑。有一个叫做托克欧的人说很敬佩正宗舍身救樱花的勇气，并愿意帮助正宗。但那又是个梦？正宗躺在一文字病院的2F病房里。从床上爬起来刚要出门，听到墙上的电视窗传来信息，正是危险组织丛云的总裁阿克拉，他现在是利用世界树的网络向全世界发言。宇樱都、东樱都和西樱都已经全部被其袭击了，如果有哪个有勇气挑战他就去宇樱都，死就是挑战的唯一代价。

就在正宗气不打一处来的时候，里恩泽来了。通过他的自我介绍得知他是樱国议会隐密部队暗椿的高层，接受樱国议会对樱花的守护任务。得到白之乐谱的人就能拥有强大力量，樱花身上隐藏着巨大的秘密。而且里恩泽还是正宗父母的旧交。当正宗发誓定要铲除丛云组织救出樱花时，里恩择庆幸正宗继承了父母的意志，并把剑章交给正宗，这就是战斗系统了。接下来会有里恩泽讲解的星战入门讲座，当然，纸上谈兵是没有太大的作用的。百闻不如一见，关键还是实践，接着就是与里恩泽的模拟战了。战后里恩泽会让正宗在三头神兽中选其一。初心者最好是选转子吧，虽然攻击不是最高，但各项综合能力却是最强的。阿克拉的下一个目标就是青森桃华手中的乐谱。里恩泽让正宗速速赶去，要去青森必须途经长野和仙台。现在可以按开始键打开菜单了，记得给神兽装备上之前得到的神器恋。



青森之旅立

在自家大楼的2F，那个黑衣人会告知他的旧友在长野的道场里。现在只有100G，先去超市带几个10G的异状态恢复道具吧。正宗刚要出城，被等候多时的好友古特斯拦住了，"硬要和正宗过过招。简直不堪一击，战后40G外带7番之虹入手。原来他也打算去灭杀丛云组织，选择和他同志吧。之后他看了一下路牌就先走了，咱也出发吧。在去长野的途中会有一个冲绳的修行者加克路，对话可挑战之得到卷物一刀两断，打开菜单习得此术。在老人处得知13年前的世界大战中，因为天人箱舟的攻击东京一瞬间即被毁灭。来到长野后，本想进入星战斗技场小丹卓看看，但因为连绵的大雨而暂时关门了，要等雨停了才会再开。正宗刚进长野的鸟居就被一个叫做佐佐木早记的红发高中生少女叫住了，她正是在受里恩泽之托在此迎接正宗的。说着把正宗领到了水池中的国际星战管理委员会基地，那正是有银之腕之称的父亲工作的地方。组织旗下除了有暗椿外还有暗牡丹和暗彼岸两个部队，佐佐木早记正是暗牡丹的成员。而此地也是游戏通信对战和交换道具的地方。在正宗表示愿意协力时，佐佐木早记把黑秘史手帐交给正宗。此时突然情报响起，碟报人员的情报反映，在D3地区的温泉宿周边有委托，现在的任务就是前去查明真相，在菜单中的秘一栏现在也可以打开了。

正宗来到城内地标D3的温泉，好友古特斯也在这里。和老板对话可以回复霸气，在2F的保存库和冰箱里可拿到霸气回复道具。在1F和屋内的那个巫女对话，她的什么大自然之声简直是和鬼叫似的（汗），而她就是委托人啦。此时佐佐木早记来了，把新的任务手帐给了正宗。在城北部的出张所里，可以向老人打听关于属性的知识。往东去仙台的途中竟然又碰到了曾在梦中见过的托克欧。现在回东樱都在自家大楼2F的和尚拿到石像，再去到长野，把石像放在D1的

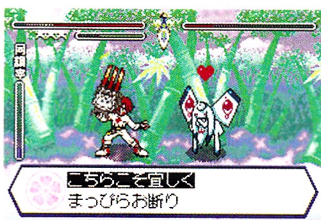


忍者屋敷前的右侧，就可让长野连绵三个月的大雨停止了，并写出报告书。因为一日大雨，屋敷前的两尊石像其中右边那尊被雷击毁了。另一尊石像伤心欲绝，导致长野下了连绵三个月的大雨。完成1号任务后有兴趣的话可再去基地找到碟报员接受2号任务。本文以主线为主，就不多说了。现在去仙台的路还是无法通行，据冒险野所说一定要得到龙眼之术才行。大雨停了，星战斗技场小丹卓也开门了，里面有狱心流师范，战胜他后可以得以传授龙眼之术。但要挑战他的条件是必须先得到三个怪物仲间。之前已有个金发少年战胜他得到了龙眼之术，现在正在温泉恢复体力呢。原来古特斯已经先到一步了。好，何不先去向古特斯讨教讨教心得。正宗来到温泉，古特斯刚洗完温泉出来，见正宗向他请教，乐得手舞足蹈，最后把捕捉怪物的必需



品爱之闪光乐谱给了正宗。只有会此歌唱术才能劝诱怪物加入队伍，言毕又屁颠屁颠地进温泉了（汗），立即打开菜单后到乐谱一栏中习得爱之闪光。

在去名古屋的路上可以碰到一紫色袋鼠，击败他可得到必杀真空突的卷物。在此地还能收到怪物仲间，方法和口袋妖怪相似，就是在战斗中先把怪物HP打到一定的程度使用爱之闪



光术，如果成功的话怪物处于恋的状态中就可以选择收编入队了。此后要换入阵中一定要去找温泉里的那个老人，在其他城市就在医院里找左边那个护士。当成功收到了三个怪物并全部装备在身后就可以去小丹卓挑战了。师范一共有三个怪物，也就是说会换三把刀，好在都是些等级很低的怪物，只用我方一个主力就足以一挑三。战胜他后会习得龙眼之术并得到必杀拳王闪的卷物。师范还叮嘱正宗到了剑术之町仙台后去一趟当地的小



男浴室会碰到那个托克欧，对话可挑战之并得到一个霸气恢复1000的道具。现在出发吧，东行出城来到去仙台洞口，那个挡路的冒险野郎硬要和正宗过招才肯放行。他有三把刀，而且把把实力都在师范之上，小心应付吧。击败他后可拿到必杀天地共震的卷物，记得给怪物们习得。此战后必然我方也消耗很大，建议先回长野温泉去全体恢复再来。进入黑川之洞后会随机遇到山男拿到必杀地裂斩的卷物。

出洞后在进仙台的路上有一个叫索尤鸟的眼镜男，他似乎是仙台的剑术爱好者，大夸特夸了一番仙台和剑术后向正宗挑战，不堪一击的家伙。另外一方面，敌组织总裁阿克拉正在向手下邪眼下达在青森之町的战术。此时，正宗的父亲银之腕登场。正要与阿克拉决一胜负时，卑鄙的阿克拉居然以桃华相要挟，令银之腕因分心而大败，好在里恩泽及时赶到把银之腕救走。正宗进入仙台城后先去商店补充一些恢复道具，然后如果段位不是太低的话就去D1挑战观音城吧。1F的大厅里有个龙之里声的乐谱别忘了



拿。顶层的天守阁会有BOSS深山武藏等候，他可不是吃素的，会令地形变成暗属性。几个怪物都很强，稳扎稳打吧，战胜他后就能够得到他了。此人实力超群，绝对主力，善用之。如果实在是实力不及的话也不要勉强，在观音城内练级是最好的，还可以收到一些强力怪物。其中有个暗将军是必须不惜一切代价都要收到手。此厮正是深山武藏阵中的一员，攻击力及防御力为全队最高，火系必杀核裂斩威力绝大，只是霸气度（HP）稍显单薄，需再培养。再次就是虎侍，霸气度很高。这里的出张所里可学到星战武器的知识。

收到深山武藏后就去小丹卓挑战月影流师范月影十兵卫吧，胜之可得

到龙腕之术，挑战他的条件是先要得到剑术奥义。现在出门可碰到古特斯，他又会手舞足蹈地给正宗提供得到奥义卷物的情报，去道场踢馆去吧（汗）。先踢D9的月影流道场，击败场中的四个剑客可以得到（海天地核）裂斩四本必杀卷物。先不要使用，调查墙上的画进入隐部屋找到奥义长老，用刚刚得到的四本卷物随便



合成一本奥义并装备上。此后战斗中只要同调率（气槽）集满时就可发动奥义（超杀）了。现在可以去挑战月影十兵卫了，战胜他可得到必杀月影十字斩的卷物，并学会龙腕之术，功能是可以搬动岩石等重物。现在有能力清除前往青森之町和名古屋路上的岩石了。接着来到D7的恐山宇条流道场踢馆，可得到侵蚀刃、电击刃、冰结刃、爆炎刃四本卷物。在此期间如果转子达到一定的段位可以进化一次。最后去踢扎幌流道场，也是仙台当地最强的一个道场。那里的人都一幅猫王的打扮，理着个爆炸头拿着把刀极为搞笑（汗）。击败四人可得到（毒雷冰炎）牙卷物。最后别忘了去民家偷点东西（汗）。D5左边的民家3F战胜红衣少女奇佳后可令其加入队伍，攻击力巨强，主攻手之一。另外在空港旁边还有个白雪可以收入，但能力实在是太平庸了，鸡肋。

差不多就去商店补充些恢复道具上路吧。利用龙腕之术推动岩石前进，正宗发现路上有个宝箱，打开一看蹦出个人来。原来是那厮为了安全躲在箱里睡觉呢，被正宗这么一搅和火冒三丈，二话不说就朝正宗杀来。战后可得到必杀绝对零度的卷物。接着北上进入青森，这里已是飘雪的冬季，地上流着血红的河水。青森早已被丛云组织的爪牙占领，一上来先杀掉一小兵救得一女子，得到谢礼5番之虹，并得知一些情报。言毕逃进了青札之洞窟去避难了，这里到处都是敌兵，连商店等地都被占领了。杀敌后进入商店，这里有《樱国百科2》出售，另外还有强力装备金之腕轮，不过价格也不菲。清除障碍进入温泉，乘电梯上二楼。里恩泽正躺在床上养病，此时佐佐木早记也来了。原来里恩泽是在与丛云的强力人物邪眼欧波洛交战中身负重伤，他现在需要的是休息。在温泉恢复体力后干掉商店旁边挡路的敌人进入青叶之御柱的入口。在洞窟里又遇到了古特斯，他劝告就正宗现在的实力进洞无疑是自寻死路。出现选项，第一项与他开战，战后可得到必杀V字斩的卷物，古特斯走后继续前进。出洞后来到青叶之御柱，杀倒门口的五个卫兵后闯入其中。突然被一群丛云武士围住，眼看死字贴在头上。好在父亲银之腕及时赶到，一记奥义银河流星雨将敌人杀倒。并得到父亲的乐谱银河流星雨，效果是敌我双方HP霸气同调率全部减半。



一路过关斩将杀到最顶层，发现母亲桃华（大贤者）被以邪眼为首的丛云军队包围，逼她交出例之乐谱。此时古特斯再次登场，与正宗合力灭掉两个小兵。但他试图挑战强大的邪眼，最终败在其必杀瑞祥破邪下，无奈只能暂时撤退。紧接着邪眼又掉转枪头向正宗袭来。母亲自是担心儿子的安危，让正宗立即逃走。此时出现选项，大男儿当然要坚决抗击恶党了（第一项）。就在正宗要硬着头皮上阵的时候，父亲银之



腕来了。好嘛，一家子欺负人家一个小女子（汗）。但最终还是不幸被邪眼的9999顶级攻击所杀，临终前，父亲把银皇家族的传家之宝银之腕交给正宗。父亲死后留下了一块继承力量的结晶石，可恶的邪眼居然还要上前抢夺。好在母亲及时把她拖住，正宗才得以取得结晶石。现在正宗可以得到一次进化，可以选择是白翼还是黑翼，一个全新的银之腕之正宗诞生了。杀父仇人就在眼前，杀！而看到继承了父亲力量的正宗，对她来说也是一个危险的萌芽，正是趁早灭口的大好机会。战后奥义爱之丹卓入手。

但母子二人竟然放过了邪眼。从母亲那里得知这个青叶之御柱是宇樱都之柱的仿制品。宇樱都之御柱也是对世界很重要的设备，必须全力保护之不被丛云破坏。另一个关键的名词绝望之夜也浮出水面，被称为眠姬的樱花如果被丛云充分地利用，将会造成无法弥补的灾难。樱花本是宇樱都世界树之御柱顶层休眠的神秘少女。一年前在母亲的宇樱都实验室里，樱花突然醒来，说着我的名字叫樱花，现在要去找正宗。这其中必定隐藏着不为人知的秘密。

最后母亲把白之魂之乐谱2交给了正宗。如果集齐了四枚乐谱就能得到白之歌，那是拯救世界的希望。而要知道其他几个乐谱的下落则要去札幌，去那里找欧洲圣魔女之称的13岁少女芙艾伊。母亲必须要留下来维修这里的世界树，正宗依依不舍地离开。一出来看到一个叫做修罗王的爆烈男一击灭掉四个敌兵（汗）。而他似乎对正宗和其父很熟的样子，连正宗有超越人类的白翼都知道。看来定是父亲的旧友，他得知正宗要去札幌时告知路上的桥被丛云的部队破坏了，要通行必须修得水龙之术才行。



又见樱花

刚回到青森佐佐木早记就在洞口迎接，让正宗去温泉2F一趟。正宗来到温泉2F疗养室，发现除了里恩泽外古特斯也躺在床上养伤。但二人都没什么生气，佐佐木早记得知正宗击败了邪眼还夸正宗伟大呢（笑）。回1F恢复体力，再去商店补足道具，出张所可学到通行对战的知识。要学水龙之术现在就去D2小丹卓吧，宇条流师范斯克古的挑战条件是阵中要有信赖度80以上的怪物。这不是什么难事，只要是常带在身边的怪物信赖度都很高。战胜他后除了可以学到水龙之术外还能得到必杀日轮十字斩的卷物，学到水龙之术后就可以在水上行走了。

现在去D8的青札之洞窟吧，在断桥处使用水龙之术移动到对岸继续前进。路上有个被冰块包围的宝箱现在还没有能力取得。一种巨蛤蟆身上有奥义风之丹卓，不要放过之。穿过洞窟来到札幌，进城后发现D1教会门前聚集了很多人在排队。上前一打听，



原来是教会里来了个圣魔女，她的歌声能治百病，大家正排队找她看病呢。此女莫非就是母亲之前提到的欧洲来的歌姬芙艾伊？插队进去瞧瞧先（汗）。一进教会发现之前在箱子里睡觉的那个哈兹，他在大厅里急得团团转。丛云部队正狙击芙艾伊，现在路被冰块堵住了，一定要龙爪之力才能清除。哈兹拜托正宗去取得龙爪之术，看在他那么着急的份上就答应他了。他为了答谢还把奥义金钢尘送给正宗。言罢加入队伍，正宗刚要带他走他竟往地上一躺打起滚来，说是不小心把腰给闪了（汗）。没办法，就没打算他能帮上什么忙，自个去搞定吧。

现在去小丹卓，师范DJ的挑战条件是拥有三种以上的歌曲术。如果按照本文攻关到现在，三种歌曲术已经达成，现在就挑战吧。他一共有六把刀，比较难对付。胜后除了习得龙爪之术外还可以获得必杀状态防御的卷物及道具。现在带齐恢复道具后进入教会乘电梯上到2F。先击败那个稻器兵，再用龙爪之术击碎挡路的冰块。干掉电梯前的稻器兵上到教会3F。这里挡路的稻器兵都比较难缠，小心不要让主力怪物阵亡，此时再回医院恢复是很麻烦的事。在教会顶层的钟楼上，除了圣魔女芙艾伊外还有号称红莲的松平勇姬。松平勇姬



看似欲向芙艾伊挑战，但芙艾伊也不和毫无理由的野蛮人交手（笑）。松平勇姬的理由也够堂而皇之的了，说是什么已经击败了所有的丛云兵，现在就剩没和芙艾伊过招了。最后松平勇姬决定把乐谱做为赌注。芙艾伊一听她也有乐谱终于决定出手了。芙艾伊要集齐所有的乐谱向12年前的救世主圣女罗丝一样拯救世界。最后松平勇姬败在了芙艾伊的必杀冰牙下，被逼交出了白之魂之乐谱3后独自离开。此时芙艾伊看到了正宗手上的银之腕，通过交谈得知正宗



就是其父银之腕之兹巴的儿子。此时哈兹来了，看来他和芙艾伊很熟的样子。原来人家可是什么大勇者，而且还是游泳跨海来的（汗）。通过自我介绍，他和正宗的母亲齐名为樱国三杰，今年已经88岁高龄了。现在丛云组织和阿那塔已经前往了名古屋，芙艾伊要去歼灭丛云组织和阿克拉，问正宗是否要与之同往。选第一项，二人正要出发时老头哈兹不干了，闹着要一同前去，但最后他老人家只能孤独的游泳回去了（笑）。

现在芙艾伊已经加入队伍了，二人刚下到1F大厅就碰到了托克欧。他一见到正宗后就觉得正宗变化很大，围着正宗转了半天还是看出白翼来了。完了又开始夸起芙艾伊来，说了一大堆废话最后突然丢下一句樱花正在礼拜堂睡觉后就独自离开了。这怎



么可能呢？但又不得不信，总之去看看就知道了。二人转身进入礼拜堂内，樱花竟然真的躺在里面睡觉。这次把她叫醒后她又不知道现在是梦还是现实。没折，还得用老一招，选第二项往死里掐她，掐到她叫痛为止（汗）。但她还以为这里是宇樱都，芙艾伊可对眼前这个传说中的眠姬有点看不顺眼了，最后两个女人竟然吵了起来。就在此时，最不该出现的人阿克拉杀到教会。

芙艾伊是不会放过这个铲除恶人的机会的。但实力明显不及，大败，而且就连成白之魂之乐谱4也被阿克拉夺走了。紧接着阿克拉的下一个目标就是拥有乐谱的正宗。无论如何选择结果都是被阿克拉击倒夺走白之魂之乐谱2。只能眼睁睁的看着阿克拉带着两个乐谱和樱花回宇樱都。



宇樱都之战

正宗恢复神智已身处一文字病院的2F疗养室。正宗立即下床来到芙艾伊床前，好在她的伤势不算太重。她把自己在札幌空港的专用特别机票交给正宗，让正宗去名古屋。步出医院后来到旁边的一文字空港，乘坐札幌至名古屋的专航。一下机后就听人说



当地有一个大赌场，这得去瞧瞧，那栋有霓虹灯的大房子就是了。当然，必须先用铁换成币，左边那台是三7老虎机，玩法和777一样。右边那台是宇宙战机，也就是躲子弹游戏。撑



过前30秒后每秒算一点。赢得的代币可以找收银台旁边的那个人换取相应的礼品。极品可不少，就是大多得需要天文数字的代币才可以换到（汗）。

过桥是名古屋南之森，是个小小的迷宫，需从左边绕道而行。森林中的那个人会提供一点关于古老鸟居的情报。出张所内可学到如何计算战斗所得的赏金，大致为敌段位的20倍。再有就是去丹卓挑战师范学技术了。那个神童流师范真是为人师表的可以了，挑战他的条件居然是给他100枚游戏场的代币（汗）。没办法，去游戏场用1000G换100个代币给他好了，但他的实力可不可低估。战后可得到必杀旋风十字斩的卷物并学到龙飞之术，现在正宗拥有了跳跃的能力，以前无法上去的小台阶现在可以跳上去了。当得知正宗要



樱都的时候，告知正宗必须通过东樱都的地下街的最下层青之鸟居。

从小丹卓出来后红莲之松平勇姬在道场旁等候正宗，此时修罗王刚好从道场出来碰到了二人。那厮和二人开起玩笑了，被松平勇姬大骂负犬闭嘴（笑）。松平勇姬也正要去宇樱都去找阿克拉算帐，邀请正宗共同协力。选第一项，不用说，依她的火爆性格定是又要先挑战正宗了。此战可得到必杀核融合的卷物。战后她先行一步去宇樱都等正宗来汇合。眼前这个道场就是名古屋有名大神童流道场，又可以去踢馆咯（汗）。击败四个门生后可得到（金翠苍红）龙冲天四本必杀卷物。别忘了调查墙上的画进入隐部屋找到老人合成卷物，现在可以用两本卷物合成比较强力的奥义了。

差不多就整装东行出城前往东樱都吧。在洞窟入口的旁边正宗刚要跳上台阶托克欧又再次出现了，谜一般的人啊。随后正宗进入远相模之洞，转子在三十段时还会再进化一次。洞中两边有地藏的通道，正宗与丛云海军部队的龙卷遭遇，击败他后继续前



进，另外一条通道后面有大量的宝箱，不要放过。走出洞窟后发现托克欧就在洞口等候，只叮嘱了一句早点去宇樱都救樱花后又走了。正宗刚进入东樱都佐佐早记就跑来告急，暗牡丹的精锐部队50已经全灭。而且正宗



的妹妹辉夜也被丛云部队抓去，并指点正宗速去D5的地下街。到商店带足恢复道具就出发了。

进入地下街后走右侧的路。这里的新怪物有变化地形的能力，尽量多收几个。在此期间除了随机出现的怪物还将遭到轰鬼、稻器及海军龙卷部队的层层狙击。一路歼敌终于来到了地下街的最下层找到了妹妹辉夜。而这次做恶之人竟还是邪眼，之前放你一码居然还敢在太岁头上动土。此时



邪眼召唤出大量丛云士兵将正宗团团围住。此时辉夜被邪眼洗脑操纵变身为金发黑翼状态向正宗袭来，无奈只能出手。此役可得到必杀V字斩的卷物。战败后的辉夜终于恢复了神志，邪眼见其阴谋破产只能暂时逃回宇樱都。此时辉夜会主动加入队伍与哥哥并肩战斗，虽然她现在的能力很低，但好歹也是妹妹嘛，好好培养大有前途的。但现在马上就要大敌当前了，建议还是把她放到预备队先。

进入宇樱都后是会随机遇敌的，其中叫做地狱耳的巨象值得一收。先到医院全体恢复，再到商店备足恢复道具，就可以进入最终的星战斗技场大丹卓挑战阿克拉了。此时松平勇姬登场，她从长野及札幌把古特斯和圣魔女芙艾伊叫来了。古特斯自上次身负重伤后一直在长野的山坳中修行，如今已经习得火神七天拔刀流的最终奥义。而芙艾伊则欲将称号中的魔字去掉，成为真正受人尊敬的圣女。

四人结伴进入自古以来星战真之战场大丹卓。敌组织丛云的总裁阿克拉及邪眼携樱花就在其中，最后的晚餐终于要开始了。地球上的最强挑战



者就在眼前，阿克拉则欲击败四人证明自己是真正的最强者。而如果四人战败后就必须让所有的人类乘宇宙飞船去离开地球自生自灭。

第一个挑战者是芙艾伊,但她没能抵挡住阿克拉的时空斩,败下阵来。接着热血的松平勇姬冲了上去，但同样未能幸免。就连苦心修行的古特斯也倒在阿克拉的剑下。最后的希望就寄托在正宗身上了。阿克拉当然知道最后一本乐谱就在正宗的身上，如果成功取得的话那将令全人类彻底绝望。对战双方相约以命做为赌注，负者要化成结晶石作为战利品给胜方。此战邪眼也会加入阿克拉阵中，阿克拉阵中5把刀最强的就属她了，超杀奥义拥有一技必杀的威力。最终阿

克拉与邪眼双双化为结晶石，之前的对白还蛮煽情的呢（笑）。正宗得到二人的结晶石和邪眼的日记。并拿回其他三本乐谱，修成了白之乐谱。此时母亲桃华来了把数人救到了医院。丛云就此解散，阿克拉的野望破产了。三日后，宇樱都2F的病房里，桃华看到大家的伤势均无大碍才离开。大勇者也来看望芙艾伊。此时樱花终于苏醒了，古特斯立马从床上蹦下来大献殷勤，说什么为了樱花的笑容而战（恶心）。当然樱花得知众人击倒了阿克拉一举摧毁了丛云组织也会心地笑了。

一段长长的穿版字幕。一定要看，因为正宗的冒险生涯还没有结束。最后记得在系统的提示下记录。



最后的战役

还是在那棵最初的樱树下，这次呼唤正宗的人是他的祖父艾斯。在通过祖父的考验后可令其加入队伍并得到真实之镜。祖父告知绝望之

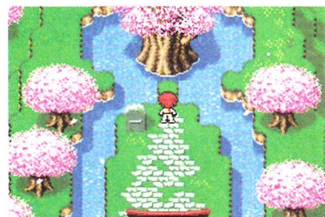


夜觉醒之时已经临近，必须采取行动才行，但这一切对正宗来说只是突如其来的谜。这又一个奇怪的梦，正宗从梦中惊醒才发现自己身处医院的2F病房。此时可打开菜单习得白之歌。修罗王也来到病房看望松平勇姬，交谈得知原来被芙艾伊尊敬的圣女罗丝就是父亲的妹妹，也正是修罗王的妻子。在前一次大战中，罗丝牺牲自己化为结晶石封印了绝望之夜。在前不久罗丝在梦中告诉修罗王世界的危机已经临近。正宗步出医院碰到了芙艾伊，她正要去购物，还说刚刚看到古特斯独自一人去了大丹卓。正宗随即进入大丹卓，看到古特斯心情很沉重，还向正宗索取邪眼的结晶石。通过交谈得知原来古特斯的身世也是厚重。就让他一个人单独待一会吧。刚走出大丹卓里恩泽又来了，他对正宗把樱花救出一事感激之极。现在宇樱都出现了新怪物，多收几个吧。

利用白之鸟居传送到西樱都，来到京都唯我流道场进入隐部屋合



成奥义。现在的奥义又再度进化了，把之前的老奥义换下来吧。现在西樱都的空港到各地的航班已经开通了，和一旁的红衣女生对话可令其加入队伍，但能力实在是拿不出手。这里的商店里有《樱国百科3》出售，还有必胜之凯歌和既兴喜游曲两本乐谱。从西樱都逛了一圈回到宇樱都，北上进入宇樱之御柱。



据路上的研究员所说距离世界树复活还有125小时36分，看来母亲的复兴计划就将要实现了。来到母亲的研究室，看到母亲正在仔细阅读邪眼的日记，希望从中了解阿克拉生前不为人知的目的。一路来到顶层，找到了正在樱树下睡觉的樱花。她说最近经常做美梦，今天心情不错，希望正宗能陪她去东樱都走走。樱花在得到正宗的应允后老毛病又犯了，高兴得分不清是做梦还是现实。对于这样顽固不化的苯女人，就是要给我往死里招（笑）。她相信是真的后就自个先回宇樱都等着吧。女人嘛，出门总得化化装的。

正宗正要下楼，松平勇姬突然慌慌张张地冲了上来，大呼樱花有危险，言罢又发狂似地冲上楼去。刚刚还在一起，怎么可能会有危险？现在已经由不得正宗多想了，赶紧追上去。在研究室，母亲说她已经看完了邪眼的日记。终于发现阿克拉真正的目的是绝望之夜的正体。如果樱花真正觉醒，地球将被虚无的黑暗包围而最终走向毁灭，而且似乎种种迹象现在已经表示地球到了危机关头。母亲随即下达了紧急避难的命令，全部的宇宙飞船随时准备启动。吩咐正宗速去最顶层救樱花后带领研究员匆匆



离去。大战在即，现在一定要先存个档。正宗赶到最上层后看到一幕做梦也想不到的事实，之前一直神神秘秘的托克欧居然要夺走樱花。里恩泽与修罗王合力都没能战胜他，而后赶来

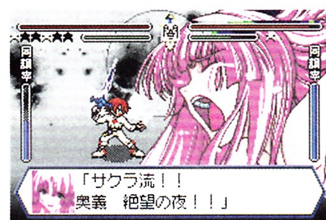


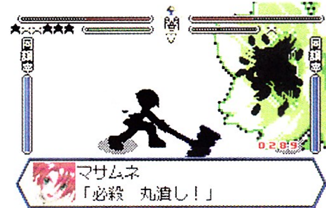
的古特斯也被其一击而倒。最终松平勇姬没能及时把樱花救走，被托克欧把樱花身上的罗丝之结晶石拿出并击碎，从而令樱花恢复了记忆。此时的樱花自称为绝望之夜之黑樱。

眼前这个自称为虚无之花使者的托克欧对银皇家的传说了如指掌，并说出了事情的真相。原来樱花正是5000年前外太空飞到地球上的虚无之花，而那正是以光明为食物的，地球的光明最终将慢慢被其吸收而永远只有黑夜。樱花就是代号绝望之夜的正体，只是后来被圣女罗丝牺牲自己用结晶石将之封印而长眠于世。先前只能说是阿克拉的效率太低，没能成功的令樱花觉醒。而现在就是虚无之花再度开发的时候，地球将再次被绝望之夜包围，无尽的黑夜将令人类无法生存，到时候唯一的选择就剩下逃亡出母星地球。此战甚为关键，一旦战败游戏也就将就此收场，这是本作第一种结局。托克欧虽然只有三把刀而已，但绝对不好对付。而且还会使用歌曲减掉我方的同调率，另外最难缠的一招就是强行令我方换刀打乱节奏，回避率也颇高。战后太阳的砂时针入手。托克欧虽然被击败，但樱花已经觉醒。瞬间化为了虚无之



花。此时母亲和大勇者纷纷赶来，母亲指点正宗在其花蕾尚未完全绽放之前速用希望之力击破之。最终BOSS终于登场了，但谁也没有想到会是众人舍身守护的樱花。黑樱霸气暴多，超杀绝望的眼泪威力绝大。因为是连续战斗，之前打托克欧必须要有所保留。前期不要冒险硬拼，主力怪物体力减半后一定要换下阵来。几回合后一次性使用霸气2000恢复的糖花道具进行全体补充后再全力进攻。再有就是要随时注意正宗的体力消耗。战后奥义樱X樱入手。





黑樱消亡一年后，地球随着宇樱都的御柱枯竭而逐渐变成死星。人类被迫乘宇宙飞船向外太空逃亡。

文/铁の腕：严俊



作者后记　阿俊语



有理由相信如果我们再不善待地球，终有一天这将成为现实。虽然本作最完美的结局可在终战中打光黑樱HP得到，但阿俊则更喜欢有警示性的结局。请珍惜身边一切美好的事物……



Z.O.E 2173 TESTAMENT

ZOE最大的优势就在于他的制作人。由MGS之父小岛先生为首的精英开发团体。当初的PS2版本就因为附带MGS2体验版而逐渐被玩家所认识。2001年，GBA版本制作发售。笔者斗胆说一句：如果ZOE诞生在机战之前，现在游戏界是怎样的格局很难说。截稿之前，PS2版ZOE2发售预定。

GBA	厂商：KONAMI	发售日：2001.9.27
	类型：SLG 价格：5800日元	其他：——

（接上期） 第十二话 天使ト悪魔ノ音ニ

● 胜利条件：敌全灭
● 败北条件：克伊兹击破



克伊兹、阿希斯以及米欧娜三人从通风孔成功潜入了UNSF军设施中展开调查。但米欧娜的冒然行动被敌发现。警报大作。初期，基地内出现了三个所属不明的女人，而且似乎相互之间有点过节儿，打了起来。但看到UNSF机体围攻过来又一致枪口对外干掉了两台敌机。此时克伊兹也成功驾机脱出了。还是阿希斯见识广，他一眼就认出了她们是名为火星天使的团体。此时敌方有大量新型无人机登场。第二回合我方会有两台机体赶来增援。第三回合米欧娜试图寻找航行记录，但也被泽夫鲁斯发现。第四回合一开始克伊兹会被电脑问到是否还记得一首曲子。两次都选择第一项。怀念起当初船长领养他13年的父子之情。别看我方只有三台机体而敌方有压倒性的优势。但无人机是可以一击而破的，而且其命中率也不高。另外火星天使也会帮忙。可放心进攻。当全灭敌军时，火星天使之一的帕诺莫把移民飞船的航行记录给了克伊兹。至此，比那鲁托三号飞船事件的事实捏造证据入手。随后三人一句克伊兹君再会后先行离去。

另外一方面，基地的证据保管库中。米欧娜面临着被捕的危机，不过好在我方丝米茹和拉兹玛乔装成UNSF士兵把米欧娜救出。

第十三话 キフト

● 胜利条件：击破帕洛夫
● 败北条件：克伊兹击破

据可靠情报称，和TV局以及放送局关系密切的HBC会社现遭到了UNSF部队的围攻。而HBC也正是队中尤克托乌父亲所经营的会社。但其父的HBC会社名声则不像他儿子那么好，诸如贪污腐败之类的事件时常与其发生联系。但其父似乎也是身不由己。而且就是看在其子的份上，此次也必须采取救援行动。已经没有时间再考虑了，全员出击。

待众人赶到时，HBC总部大楼已被特务部队团团围住。而对于UNSF来说已经没有利用价值的社长老尤克托乌也面临着被杀的危机。而卑鄙的帕洛夫更以此为人质要挟众人放下武器投降。米欧娜等人决定拿着地图ID潜入HBC大楼。此战只要击退帕洛夫机体就可以解决问题了。

战后，梅比尤斯不幸被帕洛夫施以催眠术。暗示出其内心的罪恶意识，令其产生了逃避现实的念头。另外，老尤克托乌社长似乎对其子加入反地球同盟这种反政府武装感到十分的丢脸，不愿相认并要与儿子断绝父子关系。



第十四话 伏せられた切い札

● 胜利条件：击破帕洛夫和泽夫鲁斯
● 败北条件：克伊兹击破

敌基地军会议室。敌方高层统帅伊艾加中将登场，他似乎对UNSF特务部队的不力非常不满。成功潜入HBC大楼的米欧娜来到TV放送室，对着全国的观众说出了比那鲁托三号飞船事件的真相。但帕洛夫又再次率队袭来，把众人团团围住。另外，梅比尤斯的情绪也非常的不稳定。这里必须要注意的，此战是接续第十三话的，也就是说每台机体的HP等数值是接着上一话来的。该补充的就抓紧时间吧。当全灭敌军后，帕洛夫和阿玛索被迫出战。但危急时刻小妖精当然是要背叛主人的。独自驾机跑了。之前她从头到尾完全是在利用玩弄帕洛夫。此时困兽犹斗的帕洛夫出现的地点离战场很近，之前干掉最后一台敌机前最好让HP不足的机体离远一点。否则被他逮到就是100%的命中率，没得救了。最后帕洛夫在其不甘心的怒吼声中灰飞烟灭（活该）。

军会议室。老尤克托乌社长当面揭穿了UNSF当局的移民飞船事件阴谋。当时正是UNSF的黑色恶魔机体暴走才直接导致飞船的坠落。事后为了隐瞒新型机体的开发，把事情栽赃到克伊兹等无辜的幸存者头上。但飞船航行记录中记载着事故发生器瞬间的关键部分被人为用某种特殊的手段清除了。不过事发前对于黑色机体的记录是不可否认的。此时恼羞成怒的泽夫鲁斯带领部队杀到，欲摧毁HBC大楼销毁证据。必须全力狙击之。千万不能让他的机体进入HBC大楼，否则GAME OVER。如果情况危急就直接击破泽夫鲁斯即可。有实力的话还是全灭敌军拿点经验值和铁吧。这里泽夫鲁斯会变一次身，他的初期机体的HP为6000，变身后为2W，比较难缠。好在他的体积很大，比较好瞄准，要害点也有三个，用会心一击重创他吧。就当击败他时，他的机体突然内部异常加热冲向HBC大楼欲自爆。好在阿希斯及时杀出给了他最后一击。但突然从地图左侧出现一迷之机体一击将阿希斯击破，而后又神秘消失！？





第十五话 影を生んだ光

● 胜利条件：敌全灭
● 败北条件：克伊兹击破

因为上次好友阿希斯的事情，克伊兹一直情绪低落打不起精神来，就连米欧娜的特制营养食品也调不起他的兴趣。此时二人急着前往作战室。原来火星上的居民发生了大暴动。当大家驾机赶到时，现场的治安维持部队、无辜市民、以及声称要净化火星的武装极端分子早已乱做一团。现在



只有一面引导无辜市民脱出（敌全灭也可），一面与治安维持部队和武装分子作战了。另一方面，治安部队和武装分子是会相互开火的。初期适当的离他们远点，让他们自己先干几回合再挥师掩杀过去。打的时候还要注意其两方的势力均衡，否则一方全灭了另一方的矛头就集中对付我方了（熟读《孙子兵法》有好处哦）。

第十六话 见えざる明日

● 胜利条件：武装分子队长击破

● 败北条件：克伊兹击破

极端武装分子的暴动并没有就此停止。他们得知了BIS全队的行踪后，伺机伏袭。要击退他们，必须把武装分子的队长击破才行。这里每一个区域都埋伏了3、4个武装分子，行动时要全体配合。第七回合，敌机大量增援。眼看就要对我方造成包围之势时，娜娅登场。终于是来了啊，她无论是机动性和攻击力都是极为优秀的。早就猜到很有可能收到此女（呵呵）。另外就连女神的秘书也来参战。全员进攻。战



后，其实好友阿希斯的死一直困扰着克伊兹。但有了新的盟友还是令人家稍微宽慰了一些的。

第十七话 转生

● 胜利条件：敌全灭

● 败北条件：克伊兹击破

克伊兹一人单独行动，但不幸被极端武装分子发现。好在大家及时赶到解了围，但又有一拨人马杀到，不是别人，正是之前已经交手无数的涅兹多。他居然还没有死？！而且显然有幕后人物操纵着他。众人合力将其击破后，秘书赶来让克伊兹等人迅速离开。而机体电脑也检测到其机体内有大量爆炸物的反应，看来他是要自爆了。此时秘书舍身冲上前去和他同归于尽，不过好在秘书及时脱出了机舱，让大家都为他捏了一把汗。战后大家来

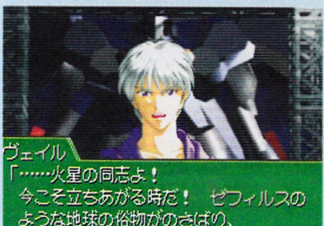


到洛索收藏在地下的代号为转身救世主的第四世代型输送船内。这是洛索为BIS危机时刻准备的候补根据地。

第十八话 ダークハーフ

● 胜利条件：芙伊露击退

● 败北条件：10回合内未到达

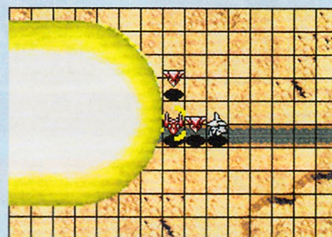


BIS基地飞船作战室。此时突然传来信息，而传送者更是令大家眼前一亮：阿希斯。他还没有死？这令克伊兹欣喜若狂。但阿希斯的话则更令他不解，原来阿希斯正在煽动民众为火星独立暴动。紧接着敌袭警报又响起了。此战不但要对付武装分子，还有新型的无人机登场。这种无人机威力颇强，速度很快。整个区域里有四批无人机埋伏，小心应付吧。战场上，阿希斯现身道出了他的真实身份。原来他的父母在他很小的时候就被地球人迫害死了，他的真名叫做乌艾伊鲁，在之后卧薪尝胆的近年内他一直伺机向地球人报复，而移民飞船事件正是他的报复行动之一。但克伊兹始终无法相信这个残酷的现实。此时我方两台机体被敌方所控制。必须在10回合之前赶到，否则他们就会被击毁而GAME OVER。当我方赶到时芙伊露道出事实真相。竟然连被BIS称为女神的洛索都是抱着控制利用BIS的目的。她在HP降到20％时会撤退。战后，通过对话得知洛索并不是想象中的那么坏，但这其中的原由还很复杂。

第十九话 赤き大地贯く爪

● 胜利条件：敌全灭

● 败北条件：克伊兹击破



本话德夫斯索会驾驶着新型的补充修理机体登场，敌方仍然是阿希斯所属的武装部队。当全灭敌军后，克伊兹突然接到了米欧娜的通信。米欧娜似乎已经恢复了记忆，而她把克伊兹称做大哥？但此时阿玛索突然现身把米欧娜控制住。克伊兹见状奋不顾身的冲上前去，但被控制的米欧娜竟蓄力向克伊兹开炮。为了唤醒米欧娜，克伊兹硬是没有躲避的打算。眼看着倒记时为零，最终米欧娜还是把毁灭性的一击射向了空地。战后，阿希斯传来信息，火星全面战争即将打响。



第二十话 ミッシングライン

● 胜利条件：芙伊露击破

● 败北条件：克伊兹击破



BIS的潜伏场所。清晨，德夫斯索一直对梅比尤斯感慨自己已经老了，并说昨夜梦见自己死去……现在大敌当前，而且BIS更开始面临着资金的问题。这一切都无法令人乐观。据可靠消息称，阿希斯使用巨能炮攻击了街市区。众人整装来到街市也遭到了伏击。芙伊露等人正带队袭来。当击破芙伊露时，阿希斯再度出现，命令芙伊露引爆巨能炸弹。一旦爆炸，整个街市区的人将无生存可能性。生死关头，德夫斯索冲上前去把炸弹夺下独自飞离，最后他留下一句：和广阔无边的宇宙相比，人生只是很小很小的瞬间闪光！但，任何一个人都认为，他的死比巨能的闪光还要耀眼。别了，BIS首领。

第二十一话 泄れ辉く残滓

● 胜利条件：米欧娜机体旁待机

● 败北条件：克伊兹击破

德夫斯索死后，洛索就成为大家唯一的领导人。到了决战的时刻，一方面不但要与UNSF的正规师团军作战。更为重要的是，阿希斯的新型OF巨能炮又将施放，那代表着又将有无数的无辜者死于非命。别无选择，只能全员出击阻止。而阴魂不散的涅兹多竟也再次出现。其看似只有他一台机体，实际上路上埋伏了大量敌机，推



进时要小心。当全力击破涅兹多时，阿玛索控制着米欧娜出现了。而此时的米欧娜已经被他们改造成巨能炮，如果要阻止巨能炮的发射只有一个办法，就是杀死米欧娜。而狠毒的阿玛索正设计着并观看这出兄妹残杀的人间悲剧。第十五回合时克伊兹机体电脑会问一个问题，最佳答案是第二项。当我方机体在米欧娜旁边待机后，芙伊露会来帮助克伊兹解除巨能炮装置，但被阿玛索再次出现残忍的杀死了。并启动了米欧娜机体的自爆装置后把米欧娜掳走了。眼看爆炸在即，克伊兹也只有无奈的撤退。

第二十二话　神を目指した翼

● 胜利条件：克伊兹与米欧娜战斗一回合、敌全灭
● 败北条件：飞船被侵入

BIS基地飞船内。阿希斯再次发来信息，扬言他将用巨能炮把火星变成火海。而据可靠探测，此次的巨能炮发射地点就是海上的酸素工厂。但要在地下埋藏数年的陈旧飞船在短时间内赶到酸素工厂就不现实的，也随时都有可能坠毁。好在洛索舰长还留着最后一招，把飞船变身为陆用形态全速进发。在飞船刚刚推进到海上连接道路的时候遭到了UNSF的伏击。这里千万不能让任何敌机进入飞船，否则飞船就会自爆而GAEM OVER。而被精神控制的米欧娜再次登场。在克伊兹的呼唤下，她似乎有了一点意识。当克伊兹和她战斗一回合后总算是令她恢复了意识。但没想到泽夫鲁斯竟还没有死，杀到再次施法把米欧娜控制了，而且又带来了一批无人机。所以，在第一批无人机没有干掉的情况下最好是避免让克伊兹与米欧娜战斗。全力击破泽夫鲁斯后米欧娜就会撤退。



第二十三话　约束、巡いて

● 胜利条件：涅兹多击破、阿希斯HP50%
● 败北条件：克伊兹击破

成功突破敌人的狙击后，飞船继续向海上酸素工厂前进。但进入工厂领空时，大量高浓度的酸素成为了航行的障碍。如果一不小心都可能引起大爆炸。好不容易成功潜入酸素工厂后大家都开始苦中作起乐来（笑）。但漫才（日本相声）还没说够又遭到大量敌机伏击。带队的又是那个不死之身涅兹多。他用夏蛾扑火来做他的登场狂言。咱倒要看看谁是蛾（笑）。当涅兹多再次被击败时，阿玛索操纵一台无人机亲手将他杀死，并率领大量无人机出战。如果再这么源源不断的打下去，早晚会弹尽粮绝。但只要集中火力全力击破阿玛索即可。有信心的话当然要敌全灭多拿铁啦。被击败的她对于克伊兹的援手毫不理会，宁愿选择自爆。突破伏击后全员继续前进。眼看到达了能源的中心。阿希斯果然驾机现身，并在积蓄能量随时准备发射。克伊兹试图用那个曾经的音乐盒来唤回他的心，但没有实质的效果，看来只有把他击破了。他的HP降到50%就会携米欧娜撤退，众人又避免了一次灾难。

第二十四话　ファーステイ

● 胜利条件：克伊兹在米欧娜旁待机
● 败北条件：克伊兹、米欧娜击破。



成功解决酸素工厂事件后，克伊兹又长途跋涉远赴火星的山岳部捕捉一种碳素系生物。遭遇了UNSF的新干部基玛。而他正是给米欧娜洗脑并操纵阿希斯的幕后黑手。此时多达17台敌机杀到。这批敌机攻击力很强，而AI较高。会对我方HP不高的机体围攻，要小心了。好在我方大部队及时赶到。现在首要的任务就是让克伊兹在米欧娜旁边待机说得她。而当克伊兹试图靠近她时，却突然变出了三个米欧娜。其中右边的那个才是真正的米欧娜。克伊兹终于唤回了米欧娜的心。最后克伊兹那小子还装死骗米欧娜出机舱（笑）。战后据最新情报称，在泽夫鲁斯的研究所发现了超大型巨能炮，而且再有十分钟就要爆炸。

第二十五话　別れへの再会

● 胜利条件：基玛、阿希斯击破
● 败北条件：克伊兹击破

最终话，所有的铁都别再留着了，该改机的改，该花的给他全花光喽，各种强化道具能带多少都别拉下。全员整装杀赴泽夫鲁斯研究所。这研究所俨然一五角大楼的模样（笑），敌方机体达到21台之多，绝对是场硬仗。此时我方如果与对方正面作战必然消耗极大。最好是先原地待机，等基玛过来时，全力把他击破。而后阿希斯就会现身。因为我方有一半以上的机体是陆上型的，也就是说不能爬山。此时必须派几台机动性强的机体突破重围直接北上去与阿希斯作战。而剩下的陆上机体就原地拖延住敌方大部队。决战必须使用手动攻击和回避，否则几乎没有胜算。突围的机体不要与任何敌机纠缠，他们的任务就是全力击破阿希斯。他有HP2W点，而且速度不慢，耐心点吧。最终阿希斯随着那首曾经见证岁月的再会的结束乐曲声中埋葬在火星上。





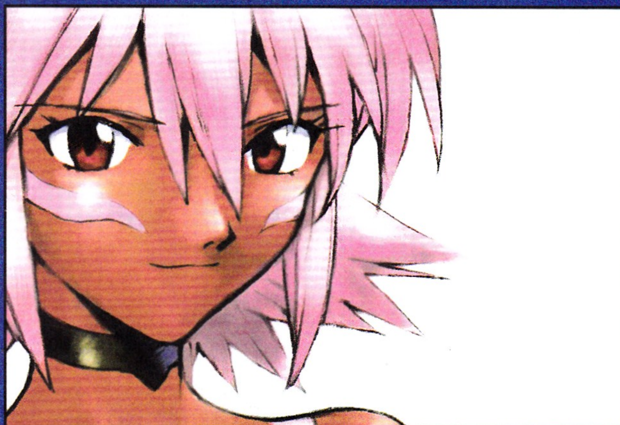




作者后记（阿俊语）

本作与机战相比最大的创新点就在于其战斗可以选择手动控制。而这项功能如果运用好的话，对战局起着决定性的作用，特别是在我方形势堪忧的情况下就显得更为重要了。而且本作的剧情也是很上乘的，从飞船坠落事件开始，克伊兹兄妹与阿希斯演绎了一场荡气回肠的宿命戏。比起机战一味的热血来更有深度。当然，笔者绝无贬低机战的意思（笑）。最后在GAME END之前，敌方阿玛索和基玛居然仍未……这也就预示着GBA版本2代目的存在。

文/亲地球同盟：南昌　严俊



感染扩大 .hack

http://www.hack.channel.or.jp

貞本义行×伊藤和典×真下耕一

PS2	厂商：BANDAI	发售日：2002.6.20
	类型：RPG	价格：5800日元	其他：OVA同捆

一个普普通通的初中二年级的我在同学安彦的不断游说下终于决定加入到这个全世界超过2000人游戏的虚拟世界之中，这是网络全面解禁后的第一部大型网络游戏——“THE WORLD”……原以为，它仅仅是部游戏……

星川明人（主角姓名自定）在与欧鲁卡（安彦）简单地寒暄后到他的数码地址，今后可以利用数码地址与其他玩家联络组成小队，不过最多只有三人……总之把他加了再说。两人来到了“萌ぇ立つ过越しの碧野”学习基本的战斗方法，之后进入该地域遗迹会发现一个手持巨大的红色十字架的人偶正在追赶一名白发少女。

欧鲁卡：“怎么回事？看到了吗？刚才的……”

明人：“是那个被追赶的人吗？”

欧鲁卡：“是啊……这种等级的地域会出现那样的家伙……？”

在遗迹内可以找到一套双剑，之后就可以沿原路出去了。出遗迹后刚刚被追赶的白发少女出现在了两人的面前。

欧鲁卡：“难道说……那个传闻是真的？”

少女：“已经没有时间了，请快一点！”

欧鲁卡接过了少女取出的书：“这是……”

少女：“强大的力量啊……由支配者的内心去决定拯救，或是毁灭，哪一样都可以的。”

欧鲁卡：“你……”

少女：“……来了！”

刚刚追赶少女的人偶这时也出现在了半空中，手中依旧握着那巨大的红色十字架。

“快逃啊！现在的你会被这家伙一击干掉的！”欧鲁卡一面冲明人喊着一面冲上去攻击人偶，但是……“果然不是普通人，攻击完全没有效果！”

紧接着，欧鲁卡被人偶固定在十字架上完全无法活动，而人偶手腕上的腕轮则发出耀眼的闪光，这闪光冲向了偶鲁卡……

“我怎么……不应是这样的，抱歉……你快逃吧！”

一只魔法仅瞬间戳在了地面上阻挡住了人偶继续向明人发动的攻击，这是明人唯一的机会了……

“安彦为什么那么慌张？尽管打去了电话，可他没有接。第二天我才知道安彦入院了。虽然打算立即去医院看望他，但他拒绝了。不过这样也好，毕竟我不想看到病弱的安彦，他应该也不想其他人看到他现在的样子……我意识到，在‘THE WORLD’中一定存在着问题的关键……”



前往“THE WORLD”时正赶上网络维护，回到主页后就会收到先前见到的白发谜之少女发来的E－mail，之后就可以进入“THE WORLD”了。在“水之都玛古·阿奴（マク·アヌ）”遇到了重剑士黑玫瑰，在村子里整理一下装备后再次回到传送点（卡奥斯之门）的时候会引发剧情，这里会出现选项，选择“1、真的很想知道”可以增加黑玫瑰的好感度，得到她的数码地址加她进队伍后就可以前往“隐されし尽断の圣域”了。在圣堂中KO怪兽后巴鲁穆库出现，紧接着又出现一只怪兽，尽管巴鲁穆库一击将他击倒，但怪兽却再次站了起来……

巴鲁穆库：“病毒，病毒更改了数据。这家伙的ＨＰ是无限的！”

黑玫瑰：“这该死的……”

巴鲁穆库：“趁刚刚争取的这点时间马上脱出吧。”

黑玫瑰：“因为这个该死的……我要杀了它！”

巴鲁穆库：“不行！现在还无法打倒它的！会被杀死的！”

这时，从主角的意识深处传来了声音：“书——打开书吧……”

明人：“书？”

声音：“强大的力量啊……由支配者的内心去决定拯救，或是毁灭，哪一样都可以的。”

使用安装文件“黄昏之书”后明人得到了“闪光腕轮”，这就意味着在今后都可以使用与击倒欧鲁卡的人偶相同的攻击方式——“数据引流”。这种攻击方式对敌人不会造成任何伤害，它唯一的作用就是更改对手的数据，毕竟在游戏中有很多因为病毒感染而强的一塌糊涂的ＢＯＳＳ，在使用“数据引流”后可以得到不同的高等级装备、道具或病毒核心（黑客强行进入由于病毒感染而关闭的地区时使用）。需要小心的是使用“数据引流”后主角的身体会受到病毒侵蚀，当侵蚀达到一定程度时主角会陷入暴走。

虽然怪兽被消灭了，但由于明人使用了“数据引流”的缘故被巴鲁穆库误认为是病毒原体，但由于手中证据不足他也只好就此作罢，独自离开了圣堂。

“即使是菲亚娜的末裔·苍天的巴鲁穆库，也还是很孩子气的嘛。”说话的是站在圣堂屋顶的一个穿着神官服饰的女性，亦是先前拯救了明人的那只魔法仗的主人。

“我可没有这个心情和黑客说话。”

“他可是你搭档的朋友呦。呵呵～”

“欧鲁卡的？”听到这句话的巴鲁穆库停住了脚步。

剧情结束后回到BBS发现鬼的挑战书。在游戏主页会收到海路芭的E－mail：让我看看你的实力吧。当OK标记亮起时就可以使用“数据引流”，将怪兽的数据置换……你的行动全部在监视之中……





再次回到“水之都”，直接去城镇的西南角会遇到剑士米娅与咒纹使爱鲁库（分明是零波丽MK1）……

米娅：“你！你！对了！就是你！很少见的腕轮啊！可以看一下吗？”

明人：“你能看到？”

米娅：“当然了，我怎么会看不到如此美丽的腕轮呢？即使是看不到，但如果知道的确存在于那里的话，也就和看得见一样了。谢谢，给我看了这么好的东西。我觉得我们还会见面的，不由的预感……”

在继续发展剧情之前要先去“疏ましき金色の阳鬼”独自收拾那只向你挑战的鬼天王，在今后的游戏中不时会接到这些鬼的挑战，他们不会攻击主角，仅仅是一味地跑，收拾掉后均会得到些不错的道具或装备。不过随着剧情的发展，鬼的移动速度亦越来越快，最后几乎变成了“草上飞”，如果不把他们赶到死角中的话完全没有希望使用物力攻击打倒他们。明人比较常用的方法是将鬼赶到死角中后攻击一次，趁其硬直时间立刻使用剑技攻击，之后向鬼移动两步继续重复上面的程序。比较偷懒的方法就是使用个增加魔法命中率的道具后用魔法轰它。

进入BBS得到“茫漠たる骚灵の沙海”、“闭ざされし忘却の双丘”的地址，不过目前“闭ざされし忘却の双丘”被病毒感染，需要使用调配病毒核心强行进入。

在“茫漠たる骚灵の沙海”的最深处发现病毒原体，这是在游戏中遇到的第一个需要玩家自己去消灭的病毒感染BOSS，它的HP设定同样是无限的，不过当给予它一定的伤害程度后就可以使用“数据引流”更改它的数据，之后就好对付的多了。战斗结束后会遇到咒纹使米丝特拉露并得到她的数码地址。

回到“水之都”后接受广治的委托前往“心なき过食の巡礼”与他一同消灭怪兽。说实在的，真的很不想帮他，这厮选择明人帮助他的原因竟然是因为明人的眼睛看起来很漂亮……また　Bなのか……出现选项时选择“好……可以”就能增加广治的好感度……等等，增加男人的好感度！？まさか！？ウチも　また　B！？

在“心なき过食の巡礼”中洞穴的最下层发现广治正在与怪兽战斗，战斗结束后得到“超流星の卷物”与广治的数码地址。

回到主页收到ＣＣ社发来的Ｅ－ｍａｉｌ得知自己中奖。前往“水之都”的纪录点领奖，本来一个可以提升自己能力的稀有道具“法の书”却因为程序错误而无法使用。再次回到主页会收到米娅的E－mail。只身前往“果てなき大罪の累壁”的地下建筑，不听从管理员的阻拦直接进入地下……

在行进中突然传来了米娅的声音：“如何，这样的气氛？看到破坏的景象了吧？但是，如果想要产生全新的事物，不破坏也是不行的。这对于人来说也是同样的，你明白吗？如果想知道腕轮的秘密就到这里来吧，但也不要完全信任我。选项并不只有1和0。在YES与NO之间还允许有模糊或暧昧的领域。很有趣吧，人类……那个魔法阵已经接近了。”

消灭BOSS之后得到米娅与艾鲁库的数码地址，3人利用病毒核心进入“闭ざされし忘却の双丘”，情节过后四处转转就可以回去了。

回到BBS得到了“激怒する情热の旋律”的地址以及鬼天王发来的挑战书。进入“水之都”后再次遇到巴鲁穆库并谈起欧鲁卡的事情。

“原来是这样的……但是不论你如何说都还不知道哪些是真实的。毕竟你的腕轮之力，和使欧鲁卡意识不明的力量是相同的……这个你总该记得吧！”

“这个……当然记得．”

在巴鲁穆库离去后那名神官也出现在了明人的身后……

神官：“现在可没有消沉的时间啊。”

明人：“……你是？”

“敌人？朋友？”说着，神官欠身施礼，“其实只是个喜欢管闲事的警告者罢了。”

明人：“是给我发Ｅ－ｍａｉｌ的人？海路芭？”

海路芭：“你还是多注意鲁斯吧。鲁斯是系统管理方面的人。拥有腕轮的你要对付病毒，所以，这个是必要的吧？你这种表情分明在说‘为什么你知道这些呢？’想说我是个监视者吗？‘你常常在被别人监视着呢’。”（得到病毒核心Ｏ）

“……为什么要协助我？”

“协助？啊，这个怎么说呢……得到协助的或许是我吧。那么，再见。”



来到“激怒する情热の旋律”的洞穴中会遇到双剑士枣，追着她来到最下层取得"スパイラルエッジ"并将之送给枣就可以得到她的数码地址。

"哎？这样可以吗？但我没有可以回赠的东西啊……对了！用我的身体来偿还吧！"

"什么！？"

"那个……不……不是那个意思啦……我是说如果有用得到我的地方，我会尽力帮忙的。"……这个女孩还真是……

回到主页面会再次收到谜之少女的求救E－mail，以及其他人的E－mail，其中黑玫瑰告诉明人在“静稳なる久远の白魔”再次有人见到了拥有巨大十字架的人偶，需要通过θシ－タ服务器前往“高山都市多纳·罗里亚库（ドゥナ·ロリャック）”。

在“水之都”利用“卡奥斯之门”来到“高山都市”与黑玫瑰会合后前往“静稳なる久远の白魔”，但是没有遇到人偶。回到“水之都”后遇到了艾鲁库并从她那里得知“丰壤なる微笑の菌系”可能有病毒原体存在，便与她一同前往，在建筑的最深层遇到了米娅，情节后与ＢＯＳＳ战斗。

登陆ＢＢＳ会接到鬼天王的挑战书，以及“忌まわしき破坏者の速雷”、“柔らかき孤高の三色すみれ”两个地址。来到“水之都”后发现广治喝了米娅给他的奇怪的药，百般无奈之下明人只好与广治一同前往“鼻曲がる沸血の处刑场”寻找解药。几经周折后才在洞穴的最深层找到了“真·治疗药”。

广治的事件解决后前往“忌まわしき破坏者の速雷”，在那里会遇到重剑士砂岚三十郎，之后



在该地区的洞穴最下层找到"コテシンード"并送给砂岚三十郎就可以得到他的数码地址了。

回到主页后收到黑玫瑰的E－mail，得到了“咒われし失意の乐园”。来到“高山都市”后前往“柔らかき孤高の三色すみれ”，在那里会遇到重枪使卡鲁蒂妮的Fans，他们将一封求爱信交给了明人……

“这个嘛，真让人为难啊……”明人一脸为难地说。

海丽鲁：“又不是给你的！拜托了！如果把这封信丢掉后果我可不负责！”

之后只要追着卡鲁蒂妮来到最深层就会引发情节并且得到她的数码地址。

在“高山都市”会看见米丝特拉露，发生情节之后会得到“瓦解せる刹那の螺旋”的地址。但也是个受病毒感染地区，进入黑客主页后调配病毒核心就可以强行入侵了，在地下城中击倒BOSS后得到病毒核心Ｑ。

回到主页收到卡鲁蒂妮的E－mail，得到“美しき谁がための宝珠”的地址。在BBS上收到鬼天王的挑战书。

来到“高山都市”与黑玫瑰会合前往“咒われし失意の乐园”……又是一个受病毒感染的地区，

真的很烦……调配病毒核心后强行入侵，在洞穴的最下层有一间满是布熊的房间……

明人：“这里是……？”

声音：“因此我给她起名字叫阿呜娜。如果没有你的话，就不会有这个孩子的。光辉的孩子——阿呜娜。她寄托了我们的意志，我们的未来。因为她是我们的……”（得到“ハロルドの手记”）

黑玫瑰：“这都是什么啊？”

明人：“我也不知道……不过，阿呜娜不就是那个女孩吗？”

黑玫瑰：“那个女孩……难道就是给你腕轮的那个女孩？”

明人：“我觉得就是她……”

黑玫瑰：“啊，这里也有……”

声音：“背向着被'波'所蹂躏的麦地，身影的一旁是女儿的低声细语'一定、一定会回来的'。随后，女儿便不知了去向。在旅途终点等待着的是真实，然而她们却丧失了原本生长的土地。”（得到“碑文の断片OO”）

黑玫瑰：“这都是什么啊？完全不明白。”

回到BBS看帖可以得到“萌え立つ过越しの碧野”的地址。之后与卡鲁蒂妮一同前往“美しき谁がための宝珠”，这个地区内没有BOSS，倒是有些等级比较高的敌人，利用“数据引流”可以



从他们身上得到不少满不错的道具和装备。

来到“萌え立つ过越しの碧野”后遇到了欧鲁卡的朋友——波布……

波布：“啊？是欧鲁卡的朋友？一定是的，所以才知道这个场所。欧鲁卡呢？”

明人向他讲述了欧鲁卡的事情。

波布：“有那样的事……难道说那个传闻……”

明人：“传闻？欧鲁卡曾经也这样说过……”

波布：“据说在‘THE WORLD’中还存在着一些未知的东西，听说过吗？”

明人：“欧鲁卡就是因为这个才去调查的吧？”

波布：“具体怎样我也不大清楚。不过琳达知道很多关于这方面的事情。在这方面她比我们了解得都更多。你可以到“埋もれし异教の热砂”去找她。”（得到“埋もれし异教の热砂”的地址）

明人：“谢谢，我这就去找她。”

波布：“这个给你——”（得到“觉醒の秘传书”）

波布：“欧鲁卡不是也打算把这个交给你吗？”

来到“埋もれし异教の热砂”的洞穴中找到了波布所说的琳达……

琳达：“你们是欧卡鲁的朋友？从波布那里听说了。是想询问有关传闻的事情吧？‘THE WORLD’并不仅仅是个网络游戏那么简单……在其中还有怀着其他目的的某些东西。”

明人：“怀有其他的目的是指什么？”

琳达：“那只是个传闻，还没有证实是否真的存在……欧鲁卡与巴穆鲁库正是为了调查那个东西的真正身份而四处活动。”

明人：“欧鲁卡和巴鲁穆库？”

琳达：“苍天巴鲁穆库，苍海欧鲁卡——不用说他们是“菲亚娜的末裔”，单是他们两个便已经是目前最强的搭档了。尽管如此，就算是欧鲁卡也还是……不想说这些不愉快的事情了。这些都只是传闻而已，忘了它吧。”

明人：“不可以！……因为我是欧鲁卡的朋友。”

琳达：“原来如此，是因为那种原因……那么去'孤立せる沉默の大盖'看看吧。听说欧鲁卡在那里发现了一个很奇怪的房间。”（得到了"孤立せる沉默の大盖"的地址）

通过调配病毒核心Ib04、c01、001来到了“孤立



せる沉默の大盖”并且发现了一间奇怪的房间……

明人：“这里是怎么回事？房间……消失了？”（得到“碑文の断片”）

明人：“好像有人将这里的东西强行消去一般。这样也没有办法了，还是回去吧。”

回到主页后收到黑玫瑰的E－mail，得到了“大いなる罪荣ての沃土”的地址。与黑玫瑰会合后一同前往“大いなる罪荣ての沃土”，在地下城的最下层看到一个女孩正在与人交谈，那个人离去后女孩看到了黑玫瑰……

黑玫瑰：“美谷？阿鲁夫去的区域在什么地方？”

美谷：“……已经不必了。”

黑玫瑰：“唉？为什么？发生什么事了？”

美谷：“刚才在BBS上写了文字密码组合……但似乎有些问题……对不起”说完，美谷便离开了。

黑玫瑰：“啊，离开了……刚才她说的你听到了吧？”

明人：“嗯，BBS。”

退出后察看BBS，随后回到主页收到海路芭的E－mail，得知BBS被删除的帖子的内容：“选ばれし绝望の虚无”。发现女孩被持有十字架的黑色衣



服的人追赶。阿鲁夫的家人发来E－mail，他在游戏中突然昏迷被送去医院……

明人：“拥有巨大十字架的黑色衣服的人……就是他！就是我和欧卡鲁遇到的家伙！终于找到了！”

在“高山都市”与黑玫瑰的情节过后一同前往“选ばれし绝望の虚无”……

明人：“腕轮……在发光……”

进入地下城的最下层终于见到了给明人“闪光腕轮”的那个白发谜之少女……

少女：“你终于收到了……我的E－mail。但是已经没有时间了。”

正要离去的少女突然被固定在了巨大的红色十字架上，而这个十字架的主人——黑色的人偶自然也来到了这个空间。

明人：“！？住手！！”

那是与击倒欧鲁卡时同样的“数据引流”，而少女亦被分解成三个红色的数据球四散飞去，整个空间剩下的只有明人一行人还有眼前这个黑色的恶魔……

这一战是《.hack Vo1.1》的最后一战，BOSS自然也是以往所不曾遇到的强大对手，建议各位在进入最下层的房间（门前冒着紫色烟雾的房间）引发最后情节前先为己方使用所有有利的属性道具或魔法，三个角色的等级最好保证在35级以上，回复药及状态恢复药亦需多准备，人偶的"数据引流"虽然不会更改我方队员的基本数值，但会使被攻击者产生所有异常状态。战斗胜利后大家看看动画就可以接着打隐藏要素了，其中包括鬼天王的又一次挑战以及本作中两个最恶心的BOSS。

“在这之前我们什么也不知道，但是现在……我们的战斗真正开始了。”



文／铁杆合作组·星川明人



黑色细胞ZERO

作为全系列销量35万的非主流游戏的新作，延期一个月后终于如期发售了。不能说本作的水平有皇家和纹章两大战棋巨头那么高，但也绝对没有让等待的玩家失望。作为SRPG类游戏，本作的系统有自身的特点，给人感觉很有新意。战斗场景超亮丽，在剧情和音乐方面也有着不俗的表现。阿俊推荐。

GBA	厂商：NEC	发售日：2002.8.30
	类型：SRPG	价格：5800日元	其他：——

序

有这样一幅远古图画：在黑与白的世界里对立存在着三个种族。长着白色翅膀的叫做天使，是世界的支配者。长着黑色翅膀的叫做恶魔，是暗黑的残害者。而人类只是夹缝中弱小者。白翼代表幸福，黑翼意味灾难。这是造物主的对人类的恩赐与惩罚。故事发生在文明成熟时……





第一章

清晨，女主角玛特伊娅来叫上男主角加依索一同出门，去看望受伤的白翼村人梅夫斯多。路上碰到了黑翼假面人约巴内和黑翼少女露嘉，但他们似乎并没有恶意。而玛特伊娅似乎身体很不舒服的样子，屡屡头昏，最后竟然昏倒在地。加依索立即把她抱到教会找到神父帮忙治病。在路上会再次碰到露嘉，她想帮助加依索，这里推荐答应下来。因为这关系到此后的剧情。经诊断原来是因发烧而致，喝药后休息一下就会没事了。与此同时，政府军的高官六白翼男德依鲁出现。他居然声称玛特伊娅是神选拔的实验品并把她带走。加依索当然无法容忍这种强权。游戏第一战，必败。在德依鲁强大的魔法下，加依索脆弱的生命眼看瞬间即逝。危急时刻白翼人梅夫斯多挺身而出愿用自己的生命换回加依索。另外黑翼女露嘉也要帮助加依索。这里可以选择取得白翼或是黑翼。如果之前不要她帮忙的话就没的选择。拥有羽翼的加依索终于发怒了。第二战没有难点，敌全灭即。





可。神父在用生命考验加依索后，用最后的气力告知德依鲁携玛特伊娅往大陆而去。上天弄人，最终帮助他的的人居然是黑翼的恶魔。

第二章

加依索离开家乡，同约巴内和露嘉一路追到乌欧塔街。此地的教会正实行一种新的戒律。当地的居民似乎对黑翼人很不友好的样子，惹得露嘉险些动手，好在被人及时拉住。此时加依索收到了露嘉的纸条说发现了重要的情报。众人汇合时，露嘉把同伴黑翼人扎依欧介绍给大家。他正是当地的反天使教团组织的成员。就在此时，教团的干部思特伊率领士兵赶到，怒斥加依索不分善恶。但在加依索眼里，黑色已经是他的朋友。而敌人则恰恰是白色，这真是天大的讽刺。此战总算有人员可编成队伍了，胜利条件敌全灭。这里要注意的是各人员的特性。加依索和扎依欧都是属于力量型的角色，善于近身战。其中扎依欧攻击力最高，为主力战将。露嘉攻击范围广，做后排人选。魔法师约巴内此时还不具备强大的魔法，拖后即可。另外，本作把敌人击倒后还要再攻击一次才能彻底KO。反之我方也是一样，在被击倒后及时回复HP可复活。

最要注意的是本作的魔法攻击和回复HP是不分敌我的。也就是说用魔法回复如果敌方也在回复范围内也会得到回复。战后会有此战的评价级别。而经验值可自由分配给各人员。自动手动均可，很体贴入微吧。人员的各项指标依次是攻击力、魔法、体格、速度。分配的时候可以先参考一下电脑的默认数，再依照各人员的特点有目的的培养。比如力量型的就着重培养攻击力和体格，魔法型则反之。当



然，决不能对其他项目毫不顾及。否则到了后期就很困难了。思特伊被击败后，竟因此殃及自己。教会又派来大量士兵围剿众人。此战我方再加入一人艾古萨鲁。此人手持战斧攻击力极强，值得信赖。然后可进入城内购物，还有角斗场可以挑战。战后众人说服思特伊加入我方。原来艾古萨鲁是来求援的，众人整顿装备后即刻赶赴监狱营救被加塔斯兹斯军抓获的莉莉斯。此战要留神敌军官依培鲁的魔法攻击。战后拥有黑翼之神称号的乌亚鲁多斯登场。

第三章

起初的商店里有大量强力武器，另外还有各种加能力的宝石，不妨买入一些。在有翼族的世界里，有着两翼四翼六翼之分。拥有的羽翼越多就意味着其等级越高。而之前夺走玛特伊娅的六翼德依鲁就是最强力的天使了。众人经过大战，尚未来的及休息。一四翼天使兹莉娅前来求助。她的弟弟被教会抓去了，而且同被关在监狱实验室里的还有大量的小孩。教会三番几次的抓小孩去做实验，另外还高额招募医生。看来定是有什

么不可告人的阴谋。众人一合计决定前去教会查个究竟。但刚潜到教会门口就被士兵发现了，没办法，拼了。此战我方有思特伊、莉莉斯和兹莉娅三位女将加入。其中兹莉娅为弓手，可做远程发炮。此番人员整齐，放手大半进攻吧。只要稍加留意敌神父的魔法攻击，应全力集中攻击之。其余小兵都不足为奇。如不幸被魔法击倒应立即帮其回复HP复活，以免遭毒手。战后，愤怒的露嘉一击将敌神官KO。根据情报一行人直接杀赴教会的另一个据点，旧教会遗迹。这里果然是敌教团的总部，积聚了大量的士兵和神官。此役可要留神了，最好利用敌的移动范围逐个将之引过来再一一击破。建议兵分两路左右开攻，最后再集中火力灭掉总神父即可。

战后会有两个选项出现，无论怎么选都对剧情没有什么影响。但此时，露嘉终于没能克服恶魔的天性。暴走冲向人群欲吸血，受害者大声呼唤引来了士兵，看来一战难免了。此战我方只有五人闻声赶到。人员不整齐，但好在敌方也都是些士兵而已，目标敌全灭。此役的地形显然对我方不利，尽量用脑吧。

在大家的帮助下，露嘉总算是恢复了正常。但与此同时突然一阵非常诡异的笑声袭来。一货真价实的黑翼嗜血狂魔登场，亚拉格并极力诱导露嘉的嗜血本性。而他的第一个目标就是加依索，在其锋利的刀爪下加依索只能选择奋起抗击。此战除了有亚拉格登场外还有一些士兵。不过我方的地形比较有利。战后从亚拉格口中得知现在玛特伊娅就被关在旧教会遗迹的实验室里，而且即将被实施某种实验。虽然他是个不折不扣的恶魔，但这样的消息还是由不得大家不相信的。选择第一项出击。加依索在听到玛特伊娅的消息后激动的狂吼。而身在实验室的玛特伊娅也似乎听到了加依索的呼唤。但最终还是被送进了实验室。痛苦、悲鸣、呼唤、挣扎……

第四章

终于到了教会颁布新戒律的时候了。街上的反教会组织也正在招募共反者，得到了大量市民的反响。其中教会的内部人员还把有关的机密文件偷出。此事惹怒了教会，出重金悬赏缉拿泄密者。而那张从教会传出的纸条正到了思特伊的手中。与此同时，教会对反叛组织的镇压行动也日益临近。就连黑翼之神鸟亚鲁多斯也不放心的赶到。此时莉莉斯前来报信说是已经找到了关押兹莉娅弟弟的具体地点。就在众人决定即刻前往营救的同时，又传来了露嘉和扎依欧被士兵围捕的消息。此时出现选项。教会对于黑翼恶魔就是抓到就要即刻处刑的，不得迟疑，还是先去救露嘉他们吧。就在教会即将要动手的危急时刻，加依索等人及时赶到。此番劫狱之战敌方有两个白翼魔法天使参战，好在他们的大攻击范围的魔法攻击力不算高。士兵并不算多，目标敌全灭。对于最后一层的那两个天使和士兵，完全可以利用有利的地形让弓手兹莉娅站在上一层射他个没脾气。

在成功救出露嘉和扎依欧二人后，众人又马不停蹄的赶到神殿内营救兹莉娅的弟弟。而玛特伊娅也在神殿当中，教会正要进行着某种仪式。思特伊则被人告发因此遭到了敌神官的袭击。就连六翼天使德依鲁少佐也再次现身了。仇人相见分外眼红，加依索终于再次爆发出黑翼来，与德依鲁形成对峙。此战德依鲁还不会出战，由天使守卫队长应战。此番的敌人开始会使用移形换位魔法强占地形了。不过问题不大，我方人员除了思特伊外全在阵中。怕他做甚，你移到哪我杀到哪（笑）。战后救出思特伊。但这么一扰，打草惊了蛇。德依鲁携玛特伊娅逃走了，加依索正要追赶就被敌神官挡住去路。不给他点颜色看看是不行了。此战敌阵中除了两个小兵外都是有六翼族和神官，攻击力很高。而且敌AI都有所提升，移形换位运用的很聪明了。最好是统一行动比较好，单个人员冲的太前了容易被敌人换到包围圈内。还是稳扎稳打吧。

战后那个告发思特伊的人吓得没命的跑。而此时嗜血狂魔亚拉格再次出现，告知加依索德依鲁带着玛特伊娅逃到秘密祭坛室去了。但他为什么要屡次提供情报呢？现在也想不了那么多了。加依索闻讯赶赴祭坛室。与此同时另外一方面，隐藏在秘密祭坛室的德依鲁少佐下令关闭一切防御建筑，粮食足够守城一个月。但就在此时，一声剧烈的炸响。合金之门被一击而破，冲进来的不是别人，正是黑翼暴发状的加依索。思特伊紧随其后，但令人惊奇的是眼前的德依鲁少佐竟然会是思特伊的亲哥哥。她怒斥兄长的暴行。在其兄长眼里，什么建立世界之树召唤大地母神建立天使乐园，其实只不过是实施残害天使以外的所有种族的野望罢了。那才是其实验计划的真正目的所在。就在加依索要动手救人的时候，德依鲁的顶头上司大佐登场，命令德依鲁动手铲除异党。此战我方大部队还未到，只有加依索和兹莉娅两人。敌方则有一个天使兵和几个杂兵。当然，德依鲁少佐终于再度登场。但其还是和初战时一样，HP100。我方两个一力量型一弓手也就绝对够作掉他了。之前收拾杂兵的时候记得配合好一回合把之击倒在地后彻底KO，否则天使会使用回复魔法。

随着德依鲁的战败，这座被称为世界树的神殿竟然开始坍塌。德依鲁等教会人员被困在废墟内。而思特伊则奋不顾身的冲进实验室去救她的弟弟克罗特。就在姐弟俩刚重逢的时候，突然一阵地震袭来眼看巨石就要砸到克罗特，此时莉莉斯及时冲出用身体为他挡住了灾难而自己则身负重伤。就在众人抱着重伤的莉莉斯正要脱出神殿的时候，敌阵突然又杀出一重甲骑士团长巴斯加。此战我方人员有所调整。加依鲁不知去向与大部队失去了联系。而莉莉斯则是负伤不能出战。但增加了思特伊的弟弟克罗特，此人为纯弓手，实力还是不错的，攻击范围全队最大。而敌方除了杂兵外还有两个重甲骑士和两个六翼天使兵。最后让魔法防御能力强一些的人员打前阵，推进的同时也要注意保持队形，千万不能靠在一起。否则敌魔法杀伤力是很强的。战后记得给刚入队的克罗特升两级。

第五章

世界树神殿坍塌后，乌亚鲁多斯日夜不休的派人展开营救行动。而嗜血狂魔亚拉格竟然和重甲骑士团聚在了一起，看来又有事情要发生了。另外一方面，从神殿成功脱出的大队人马带着负伤的莉莉斯逃亡到了秘密地下据点。也就是前一次黑白大战时战败后恶魔族隐居的地方了。这魔族故乡商店的东西就更为丰富了。除了武器防具外还有大量的指轮哦。当然，要购物的话铁就一定要多多多，否则可就残残残念了（激动的结巴了）。回到露嘉家中，她的父亲看到有伤员立



即组织人员为其治疗。但他似乎已经厌倦了战争，对于反天使组织的行动不是太理解。原来黑翼族和白翼本来就是一个祖先流传下来的，但没想到到了后来居然成为了对立的双方。

次日，莉莉斯逐渐苏醒了。大家也就稍微放点心了。但据情报说，地上的教团正在极力搜寻恶魔族的地下据点的秘密通道，情况已经比较危机了。而就在此时，村子突然遭到了强盗的袭击。据露嘉的父亲说那些强盗已经多次洗劫村子了。众人闻风而动，一道去铲除那些黑翼族的败类。此战敌方的强盗兵实力还是很强的，留神他们的魔法攻击。另外还有鞭子兵登场，人多势众，万不可轻敌。众人合力终于将强盗击退了，但这样总不是个办法，如果大家又离开村子怎么样呢。众人决定去找长老商议此事，由兹莉娅留下看护在床养病的莉莉斯。而此时长老还要提到将来优化恶魔种族的事情，也就是和人类或是天使族通婚得到的下一代，期望他们可以去除掉恶魔族的嗜血特性继承黑翼的强大战斗力。但露嘉似乎并不赞同这种说法，又独自跑出追杀逃走的强盗。但此战只有露嘉一个出战单挑敌手，后果当然是可想而知了。好在我方大部队及时赶到，真正的战斗开始了。此战的地形对我方不利，通路很窄只能走一个人，也就必然造成一字型队。给了对方的魔法群体攻击以可乘之机。建议让机动力高的人员冲锋，缠住对方的魔法师然后大部队再伺机压上。战后对方的第三中队的中队长出面调解。原来他们也是一个反天使武装组织，因为弹尽粮绝而有一部分的士兵闯入村子抢夺食物。大家本是黑翼同类，如果再自相残杀的话只会令本就虚弱的黑翼种族更加雪上加霜。通过调解后，双方愿意今后保持合作关系，事情也就做罢了。

大家返回村子。据看护莉莉斯的露嘉老爹说，经过疗养后莉莉斯的伤情本已经趋于平缓。但就在昨晚莉莉斯的病情又莫名其妙的加重了。据称晚上看到一个神秘的黑影来到村子。看来这个神秘人极有可能是令莉莉斯病情不稳的因素。但现在已经没有时间去调查此事了。大家决定由露嘉等人留下调查，其他人带着莉莉斯上路返回地上。当大家来到地面时街道早已是一片废墟。而此时敌教团早已闻风而至将众人团团围住，看来这回到地面就先得来一场突围战了。此番莉莉斯久疏战阵还很难适应，不要让她与敌人正面冲突，后援补补血是可以的。而紧接着的事情就令大家万万都想不到，被他们尊称为黑翼之神的乌亚鲁多斯竟然会攻击他们。既然到了这个地步也就不得不迎战了。此战要留神乌亚鲁多斯的大范围魔法攻击。不过他的防御力不怎么强。

但战后才知道原来乌亚鲁多斯也是误会大家了。此时露嘉等人从地下带着情报返回地上，调查到的元凶就是嗜血狂魔亚拉格和重甲骑士团。而此时已有大量重甲士兵找上门来了。此番我队人员整齐，怕他做甚，死啦死啦地。只要推进的时候注意保持队形避免被敌方魔法群体攻击即可。击退重甲骑士团后众人就世界树神殿崩塌的因素展开了谈论。而加依索和码特伊娅的下落至今都仍是一个谜。众人决定即刻动手搜寻二人。

第六章

另外一方面，恶魔亚拉格竟然抢先找到了玛特伊娅。他正在筹划了某种





阴谋，而且他似乎知道教会把玛特伊娅抓来作为世界树祭品的真正原因。众人暂时返回地下找长老商议营救之事。而长老此时也多少能够猜出点事情的真相，玛特伊娅极有可能是被当做祭品，再通过仪式令某种强大的魔神复活。然后利用魔神的强大之力来达到彻底消灭黑翼族和人类而统治全世界的野望。此时乌亚鲁多斯也加入队伍和大家一同行动。此人的实力就不用多说了，绝对不愧为黑翼之神的称号。HP暴多，物理攻击强，超大范围魔法攻击得意，绝对主力战将。购物的时候有铁多就相应稍微给他配备些东西。一些强力武器和防具该买的全买齐吧，但因为此后还会有一处休整地点，还是稍微省着点用比较好。

众人整装赶赴世界树神殿的废墟试图寻找加依索他们的下落。而此时加依索似乎是被敌人洗了脑，暴走冲出实验室，大量敌军尾随追来。现在的加依索已经失去本性，大家都没法接近他。好在关键时刻还是乌亚鲁多斯挺身而出，用自己的生命做赌注唤醒了他。就此加依索重归队中。此时我方的人员空前的整齐，但只能派八



人出战，建议把莉莉斯、思特伊留下。其余的主力人员全力击退敌军吧。加依索归队后大家唯一的目标就只剩下营救玛特伊娅了。众人来到世界树脚下，但眼前的世界树不知为何原因已经变异了。而教会肯定在世界 树顶隐藏着某种秘密。众人决定飞到世界树顶探个究竟。这里只有加依索是从来都没有用羽翼飞过的人。要跟上大部队还真费了些功夫呢，途中因体力不支降落在半空的平台上休息。

屋漏偏逢连夜雨，就在大家体力不足之时，大量敌军前来狙击。此番敌军来势很猛，而且都是以前未登过场的新兵种。物理及魔法攻击均超强，特别是魔防不足的人员最好不要走的太前。战斗初期电脑会自动把队伍分为两队，而右队的实力明显不足，建议从左队调一个队员过来补充。好不容易击退了敌人继续向世界树顶飞行。飞了一段时间后众人再次降落在平台上休息。不用说了，敌人肯定是不会放过咱们的啦。此战的情况几乎和上战一模一样，小心行事吧。战后众人继续飞行。在世界树顶居然会有一个巨大的空中都市，其景色甚为壮观。这里也是最后的休整地点了，商店里有大量究极装备，花光用光为原则（笑）。当然，不可能每个人都照顾到的，就以几个主力人员为更新装备首选吧。其中主人公加依索的攻防装备建议以漆黑之剑与黄金之盾相组合。另外要注意的是不要再给乌亚鲁多斯花钱换装备了，理由后述。

整顿完毕后就该进入世界树顶的神殿了。此时从神殿深处传来一阵奇怪的钟声令加依索非常的焦躁。那正是嗜血狂魔亚拉格在扰乱加依索神经，因为他知道加依索本是人类，只是移植了黑翼，这样的人的意志是非常薄弱的。另外世界树变异也正是他的阴谋。最终目的则是利用变异的世界树花粉散布到全世界，从而毁灭人类。当他带着玛特伊娅现身的时候，加依索终于还是暴走了。而乌亚鲁多斯也被亚拉格暗算身负重伤。他为了唤回加依索的意识，宁愿牺牲自己。用自己的血撒在加依索的黑翼上令其得到血的净化，永久的成为黑翼族。现在知道为什么不要给乌亚鲁多斯买东西了吧。

在大家合力击败拉亚格时，他竟然莫名其妙的开始融化了。就在众人决定脱出世界树神殿的时候加依索



和玛特伊娅被困住了。而且拉亚格的融化体化身为魔神复活了。最终的决战终于到来了。初期敌人只会屯集在地图上部的魔神处不会下来。只有向前推进了，可用诱敌战术。数回合后加依索会挣脱束缚从地图左侧登场。但在接近魔神的同时应留神他的大范围巨炎巨雪魔法攻击。另外要注意的是在消灭所有的杂兵前攻击魔神是无效的。而且魔神一回合可物理攻击和使用魔法各一次，但他是没有斜线攻击的。全灭杂兵后用最快的速度围上去集中攻击魔神的心脏即可。此战的攻击阵形很重要。其中加依索、扎依欧和艾古萨鲁负责第一线肉搏战。当然，这三个人也是体力消耗最大的。他们要承受魔神的物理反击，本就不高的魔防还要再抵挡一次魔法攻击。所以，露嘉等恢复系的人员要守在旁边随时补充HP。而外围则要安排兹莉娅和克罗特两个强力弓手远程发炮。如此双重攻击不出十个回合BOSS必死。

魔神的灭亡意味着世界树的彻底枯竭。原本就是一家的白翼和黑翼的颜色差异也终于不复存在了。世界再次回到了白翼黑翼人类共处的和平年代。加依索谢别众人后展开双翼抱着玛特伊娅飞回他们梦中的故乡。

文/无翼人类：南昌 严俊

西红柿王国大冒险



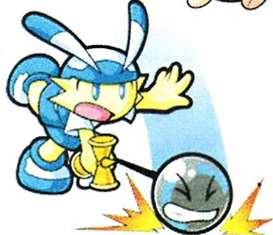
GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2002.1.25
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

■文/gokumine

游戏说明

菜单（游戏中按暂停）

ギミック：武器
アイテム：使用道具
きがえ：武器换装
なかま：换伙伴
だいじなもの：零件查看
セーブ：存储
もどる：退出



战斗中

ギミック：武器
アイテム：使用道具
にげる：逃跑
すごいの：特殊攻击（当战斗时连续无失误地使用武器达到能量槽的尽头处，便有此项，可发动类似必杀技的两人特殊攻击）

游戏开始以后还是要起名字（好像RPG都是如此呀），原先的名字是代米陆（デミル），如果你要换名字可以按选择键快速切换假名或英文。好了，这里就叫mine吧（这人的个人主义很强呀）。

mine独自在家里看电视，正当看得起劲时突然没有图像了。这可急坏了我们的mine，左拍拍，右拍拍，还是不行。气急败坏的mine索性来了个飞踹……“磅”的一声巨响，电视将mine炸得满身黢黑。电视是看不成了，先出来散散心吧。

来到2楼和左边的粉红色的MM对话，会告诉你一些情报。到左边的罐头盒，顺着梯子上去会听见有奇怪的声音，mine赶忙上屋里看个究竟，在梯子上调查后发现了“チチカバフルーツ”（HP回复20）。出来以后



mine听见下边有人叫自己，下来以后发现中间的房子打开了，顺着梯子下去原来是塞莱莫（セレモ），在塞莱莫处得到“はぐるまヨーヨー”（武器遛遛球），然后你还可以听到塞莱莫的细心讲解，如果选择第二项会跳过讲解的。使用方法就是在一定时间内等到蓄力槽到达红线出按A就可以了，不然就不会打中了。如果你还想听的话，他还会介绍如何装备。听完这个老头子的唠叨后，先上他的床上看看吧，找到おしゃぶり。赶紧跑吧。

出来以后发现琶萨拉（パサラン）正在到处找你，原来她想让mine带着自己出村玩，mine先是不同意。琶萨拉一见不好，赶忙上去一个kiss，没有办法啦，一起去吧（哈哈……）。一路向上出村子，却发现门关着，这时看门的老大出来了，说什么也不让出去，还动手打了琶萨拉，这人真是，居然能向女士下手，mine上去将他痛扁一顿（在这里可以试试手，熟悉一下战斗了）。胜利以后终于可以出去了，先去“チチカバのまり”来到“チ





チカバのまり”以后，高兴的琶萨拉又给了mine一个kiss（好幸福呀）。进入森林会有敌人出现，只要不碰上就不会有战斗。往里没有走几步，那个唠叨的塞莱莫也来了。并带了回复道具，如果不明白怎么用他还可以帮你解释。继续深入会看见树上有回复道具可以取得，以后向这样的都可以拿，不要忘记啊。到达山顶以后塞莱莫又会从天而降，这回带来了一个强化道具（看来这老头还有些用处嘛），注意他取出道具的“蛋”，以后的冒险中会发现的，不要忘记拿。

好了，完事以后下来。看见右边树上有道具，刚要拿突然从里面跑出一个人，吓得mine赶忙跑开了。原来又是那个塞莱莫。不过还好又有新武器了。送走塞莱莫以后往右走看见断桥了，不过可以通过两边的红色跳板跳过去。一直往里走，在第二个跳台右边有个道具，往左能看见有绿色的跳台，如果在上边多跳几次就能变红，那时只能跳到对面的红色跳台那里，如果绿色时就会跳到更高的地方，这点要注意。

往上来到另一跳台处，从红色跳过以后发现往回的绿色跳台坏了不能用，没办法，找到上面有房子的机器人要得道具后，回来终于给修好了，那么不要犹豫了，跳到高处得到强化道具“プラモジャケット”，在右边取得重要道具“バッテリー”（没有



这个，机器人可不让你上了望台呀），再次来到机器人处他便会离开，终于可以登高了。可是好景不长，突然一个钩子从天而降，将琶萨拉钩起，mine见势不妙拉住琶萨拉，两人一起被钓入飞船——被外星人抓了。到了飞船以后，外星人很是吃惊，居然找到一个男的，查了电脑也没弄清楚怎么回事。可是mine不会傻等着挨宰，先下手为强。胜利的mine还没等到高兴，外星人按下了按钮将mine丢出飞船。



掉下来得mine来到一个新的地方“ギミックパレス”，和左边招牌的青蛙对话可以回复体力，一直走到右方的尽头，注意中途有很多的道具可以取得呀，顺着梯子上去就会到达一个很高的建筑，进入以后会有一个狮



子样的怪人告诉你要收集“6人のスーパーキッズ”才可以进入西红柿塔，说完以后就离开了。这时镜头转向被抓的琶萨拉那里，琶萨拉被关在一个容器里，同时还出现了另一个很奇怪的家伙，他就是西红柿王国的国王。这时我们的mine已经从塔里出来了，先去下方的“ハンゾラボ1”吧。

来到哈邹（ハンゾ）兄弟的工作间，他会给你改造武器，完成后有了新的招数——5猜4。只要在5个选项有4个正确，只要猜对就能对敌人进行强力攻击。出来后我们可以前往マヨネンランド。

这里原来是一个华丽的都市，在里面可以打听到一些关于“パーキッズ”的消息，另外在居民家和最左方商店可以得到3样道具。在2楼有道具商店和旅馆，在旅馆休息一天以后会得到一个回复道具。到3楼的图书馆，从右方进入一个花室，和里面的エノキン对话将有剧情发生。你将



得到一些关于这个城市的情报。出来以后去左边的“发廊”，调查椅子要求理发，可是老板不愿意，我们的mine于是又发脾气了，没办法老板给了一个道具后终于将mine打发了。其他的地方都还不能去，现在只能先到1楼的最左方的“美容院”的后门出去，来到屋里打开上方青蛙标记的门进入。这里要踩到地上的青蛙，圆盘就会出现一些泡泡，跳上以后



按A就可以上到高处。和洞口的守卫对话就会进入战斗。胜利以后就可以进入山洞了，不过要小心应付呀。

来到山洞内，里面同样有开始时的泡泡，下降时要注意两边的敌人。下来以后取得一个道具，我们先往左走取得一个恢复道具，然后一直往右方前进。用泡泡降到下面后有一个恢复道具，刚要往下继续走，门卫突然急急忙忙赶来了。原以为什么事情呢，没想到是来给mine回复体力的，同时还有个回复道具到手。好了，继续往山洞里深入吧。在里面终于见到了boss，一场恶战是难免的了。一定要小心应付，boss可以连续两次攻击。胜利以后加入新人阿莱萨（アレサ你可以为她起名字的）。继续往右走，那个塞莱莫博士又像变魔术似的从地下冒出来给mine讲解新的功能.之后是个岔路，我们先去上方，这里要回答这个家伙的问题，一共4道，分别是Q1-Q4，问题的答案是2-1-1-2，完成以后能得到一个“モドリング”，出来以后往右走。借助泡泡上去以后会看见另一个道具和分岔口。往下来吧，同样可以到达现在右方，还有很多的道具可以拣，很划算的。回来以后从泡泡处上去，会看见左边有个很大的青蛙头，这里会有剧情。好奇的阿莱萨上前按动了机关，大地晃动起来，还没等两人上前看个究竟，就被青蛙嘴里吐出的泉水冲了出去，到了健身房左边的水池。

出来以后去图书馆找那里的エノキン，将得到的种子交给他后，他种出植物后将ベルマッジュ交给mine。上到楼顶，这回守卫就会让开了，不要犹豫赶紧进去吧。见到女王，对完话以后调查女王的画像，就能得到おしゃぶり。从右边的楼梯上去，看见房子里都是食人的植物，没办法，既然答应了人家就要办呀，清理吧。上到最上面以后看见里面的门锁着，无法进入，这时左边的守卫将路口堵死了，还向这边紧逼，无路可逃的mine2人只有后退，末了倒却中了圈套，掉进了陷阱。接下来一个拿着镜子的boss出现了，向mine2人展开了攻击，没有办法，只有战斗了。这个头目很难缠，他的浴缸可以回复体力，应当首先攻击，下面要攻击镜子，最后就可以攻击她的本体了。胜利以后得到“6人のスーパーキッズ”中第一个“ねじ”，同时原先在塔里的那个狮子也会出来给了mine一个“スパイテータ1”（这是阿莱萨现状的录像，以后还会有，给邮筒式的家伙就可以观看）。出了城接下来要去“ハンゾラボ2”了。

这里是哈邹兄弟中老二的实验室，把刚得到的01号“ねじ给他以后，经过他的改造“Kワンワン”（怎么像狗叫呢？）和“ドッキリふーせん”到手。两人都有了新武器。前往ナンブラグーン吧。

经过这里的大炮弹射来到了位于大海中间的岛屿。来到商店先采购一番吧，在这里打听到明天将有音乐会，如果去3楼会看见乐手们在紧张地排练。出来以后遇见了一个身上发光的人，说了一堆废话就跑开了。好了，时候也不早了，我们也休息一下吧（在一楼登记）。一觉醒来，怎么今天好像有点不对劲呀，先



从登记处的左方去2楼，又看见昨天那个身上发光的人，看她的样子好像很着急，赶忙去左侧的会场看看吧，怎么这里的二人这么面熟呢？对，就是他们——抓走琶萨拉的两人。这还犹豫什么，赶紧报仇吧。失败的两人丢下“すごいオルゴール”（八音盒）后逃跑了。原来这是他们偷的乐手的乐器，赶紧去找乐手吧，将乐器还给他们后得到一张去海底的入场券。出了商店，上左侧那个有船锚标记的房子，在这里就可以到达海底了。首先要打章鱼，按照章鱼爪子“3-5-6-7”的数量打，全部大光后会有暗道出现，可以进入了。

通过暗道来到沉船的海域，进入沉船。顺着铁链爬上去，在右侧房间有分支，先去下面，发现了航海日记和道具；接着一直往上会不断地看见航海日记记录的其他时间，到达最上方，左边有日记，看完了以后一直右走。经过两段楼梯后会有传送带出现，经过传送带刚要上楼，整个船剧烈地摇晃起来，一只独眼鹰海盗出现。战胜它以后它便会逃跑，继续追



击，先通过右侧的传送带一直往上去，来到一个有跳板的地方，往上的门口要钥匙，通过传送带和跳板来到最左侧的房间，通过选择不同的五官拼出海盗船长的头像，之后就可以得



到钥匙，回到上锁的房间，鹰头海盗再次出现，并且还有同伙。将其同样扁之后，打开门进入，小心的经过传送带，来到一个丁子路口。

往左走通过变换不同踏板的颜色可以得到2个道具，来到右侧，这里需要踩传送带中的4个踏板才可以打开挡住的路；进入第二个房间，和上面的人对话，他会告诉你用炸弹将对面的瓶子打掉才可以过去（这里有个窍门，只要和对面的瓶子处在同一个水平线上就可以了）。另一个瓶子就要靠掌握瓶子的动向来击打了，只有碰运气了。过来以后会出现上下的分支，上边还要回答问题，问题的答案是“2-2-2-1”，答完以后会得到一样道具，下楼看见一个紫色的蛋，打开后会出现通往来时的路，还是先不要理会了，从右侧下楼，来到紫色房间再次 和鹰头海盗对决，胜利以后发现原先是刚才给你讲解的老兄，毯子上的食物可以回复体力。

进入左侧房间，最终的boss终于出现了。战胜boss还没来得及取宝物就让另一伙将其抢走，真是背呀，mine2人急忙追出，上得外面的新船，和海星一样的家伙对话，下边的几个家伙就会跳舞，记下顺序，到左面的门口示范给门卫看，正确了就会让开，第一个很简单，第二个他会变换位置，正确的是“左-上-B-下”，第三个是要从后往前输入，正确的是“右-A-下-上-B”之后终于发现了被偷的宝物，上到舞台见到小偷的头目，为了宝物进入战斗吧。先攻击他的肚子，不然会经常回复体力，他的手有特殊攻击效果。击败他以后得到“6人のスーパーキッズ”之2“はぐるま”，这时宝物自己动了起来，末了倒又是那个狮子样的家伙，气得阿莱萨痛扁了他一顿，狮子怪同时给了mine“スパイテータ2”。完事以后通过大炮回到大陆，前往“ハンゾラボ3”。

—— 未完待续 ——









全新的战役将在GBC打开

公布最新机器人大战资料

GBC	厂商：新特奇		发售日：已上市
	类型：SLG	媒体：卡带	其他：——

一年战争??这场将人类全体卷进悲惨回忆的战争中，虽然随着基连死亡结束。似乎已恢复和平？

但在隐藏在背后的阴谋者，正在企划着新的混乱？ 到底，在混乱之中看到了什么???

操作说明



十字键：移动光标、选择项目
A键：决定
B键：取消、光标加速
SEL键：自动选择人物
STA键：观看地形资料
（以下另外批注）
●A＋B＋SEL＋STA键：快速回到开始画面
●A＋B＋SEL＋STA键后按住SEL键不放：快速读取地图记录

——如何开始游戏

重新开始：从头开始游戏
读取进度：从各关结尾记录开始游戏
继续游戏：从各关中地图记录开始游戏

——记录画面

1.关数
2.累计总回合数
3.现有资金总额

地图画面与指令



1.蓝色部队：我方的机器人
2.红色部队：敌方的机器人
3.地图指令栏：共分为以下各项：
（1）记录：将现在进度储存起来
（2）读取：将游戏进度恢复之前记录时的状态
（3）部队：观看我方所有机器人的状态
（4）精神：以精神能力总表观看我方驾驶员所学得的精神能力
（5）作战：显示胜利与败北条件
（6）终了：结束我方回合，改换敌人行动
（以下另外批注）
●选到机器人时按下B键可看到简易资料喔
●选到敌方机器人时，按下A键可看到其行动范围

人物指令介绍

人物指令共分为以下各项：
（1）移动：将机器人驾驶到新的地点
（2）攻击：使用武器攻击敌人
（3）精神：使用每人特有的能力，使战况更有利
（4）状态：观看此架机器人的详细资料
（5）待机：结束行动
（以下另外批注）
●另有其它指令，只有特定机器人才有：
变形：改变机器人的外形与能力
修理：恢复我方机器人的HP
补给：恢复我方机器人的HP、EN、武器弹数

机器人能力介绍



1. 机器人的名字
2. 机器人的HP、EN
3. 机器人损毁时修复所需资金
4. 运动：机器人的回避能力，使敌人命中力降低
5. 装甲：机器人的防御力，被打到时损伤值可减少
6. 限界：机器人的灵活度，命中、回避能力最大值
7. 海陆空宇：代表机器人在各地形上所能发挥的力量，分为A、B、C、D四级
8. 类型：机器人分为陆、海、空
9. 能力：机器人的特殊能力，如变形、修理、补给等
10. 特殊装备：当机器人改造到最强时……

驾驶员能力介绍

1. 驾驶员的面孔
2. 驾驶员的名字
3. 驾驶员可用的精神数值
4. 驾驶员的等级
5. 驾驶员的战斗经验，数值越高，整体能力越强



6. 经验：等级提升所需经验值
7. 格斗：使用格斗系武器时发挥的威力
8. 射击：使用射击系武器时发挥的威力
9. 命中：驾驶员瞄准敌人的精准度
10. 回避：驾驶员回避敌人攻击的能力
11. 驾驶员目前所习得的精神能力

武器画面介绍

1. 武器名称
2. 武器射程
3. 武器威力
4. 所剩弹数
5. 使用武器时须消耗的EN
6. 武器的精准度
7. 命中敌人要害的几率



(以下另外批注)

●武器名称前面的符号为武器的种类，拳头代表格斗系武器瞄准图代表射击系武器，而名称后方的P则代表此武器在移动后仍可使用

攻击与反击

攻击敌方与遭受攻击时，会出现选项：

1. 敌方机器人HP、EN
2. 我方机器人HP、EN
3. 敌、我方采取行动，分为以下四种：
 (1) 攻：攻击敌人
 (2) 反：被攻击后加以反击
 (3) 防：防御对方攻击
 (4) 回：回避对方攻击
4. 敌方驾驶员名字
5. 我方驾驶员名字
6. 敌方等级与战斗经验
7. 我方等级与战斗经验
8. 敌方命中率
9. 我方命中率
10. 攻击：我方攻击时才有，按下A键确定进入战斗
11. 反击：我方被攻击才有，按下A键确定进入战斗
12. 武器：选择使用武器
13. 防御：防御对方攻击
14. 回避：回避对方攻击

机组改造画面说明

1. 机器人名称
2. 现有资金总额
3. 改造后增加数值
4. 改造所需资金
5. 可供改造项目，每个项目可改造10个等级
 (1) HP：增加HP的最大值
 (2) EN：增加EN的最大值
 (3) 运动：增加机器人的回避能力
 (4) 装甲：增加机器人的 防御力
 (5) 限界：增加机器人灵活度的上限

武器改造画面说明

1. 武器名称
2. 武器现有威力
3. 武器改造等级，最多可改至10级
4. 威力提升数值
5. 现有资金总额
6. 改造所需资金



精神能力效果一览

活力：自机HP恢复30%
斗志：自机HP完全恢复
信赖：指定友军的HP恢复30%
爱　：我方所有机器人的HP完全恢复
补给：指定机器人的HP、EN、武器弹数完全恢复
集中：自己的命中、回避增加30，一回合有效
热血：下一场战斗敌方损血值1.5倍，不可与魂共享
魂　：下一场战斗敌方损血值2倍，不可与热血共享
必闪：下一场战斗敌方命中率为0%
必中：下一场战斗我方命中率为100%，但遇到必闪时无效
铁壁：装甲值变为2倍，一回合有效



指挥：我方全部机器人的命中、回避增加30，一回合有效
狙击：下一场战斗时，除射程为1的武器外，所有武器射程+2
突击：下一场战斗时，所有武器在移动后都可以使用
加速：下一次移动时移动力+4
牵制：下一场战斗时，原本会被打死的敌人HP会剩下10
努力：下一场战斗后所获得的经验值2倍
应援：指定我方任一人员拥有努力的效果
幸运：下一场战斗后所获得的资金2倍
祝福：指定我方任一人员拥有幸运的效果
脱力：敌方所有人员攻击损血值减半，一回合有效
献身：指定之友军的精神值恢复10
舍身：下一场战斗时，命中100%，敌方损血值1.5倍，但敌方命中也100%
奇迹：同时拥有加速、努力、幸运、必中、必闪、魂的效果

公布一到三话的剧情

第一话　逃亡者

和平条约签定的三个月以后，巡逻的隆德鲁队收到SOS的讯号……





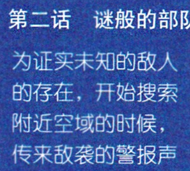






第二话　谜般的部队

为证实未知的敌人的存在，开始搜索附近空域的时候，传来敌袭的警报声





第三话　金色的光辉

不安的气氛弥漫了整个空域，此时又传出了吉翁的宣战宣言……







闯关族的家

vol.100
特别版

放下手柄心未寒，后悔昔日违誓言。
即使习题千千万，忘记《电软》难上难。
我们的誓言——玩物不丧志。

为了这句无声的誓言，默默地跟着你这么多年，当我累了、倦了，或是寂寞难耐时，你的身影总是熟悉的出现在我面前……

《电软》百期了，除了恭喜、惊喜、欢喜之外，更多的则是要向这位老朋友说说心里话，或许一切都应该从喜欢上游戏开始，因为我选择了游戏同样选择了你。5年前，初次见到你就被你独树一帜的风格所打动，于是我与你之间有了一个每月不变的约会，由于自己没有把握住对游戏的痴迷，在临近中考的那段日子里，仍旧拿着《电软》打"生化"，看着《天书》练"铁拳"，接下来便是中考的失利，这也是我意料之中的结果，所以对自己的失败并没有太多的忧伤，因为我心里明白路是自己走的……

书包里装着《电软五周年纪念》满怀着"手指磨烂终不悔，为伊消得人憔悴"的执着，我踏上火车，来到了较偏僻的县城，开始了我的高中生活。面对这不适应的环境，我茫然了，周围的一切都显得那么陌生。每晚躺在挤了七个人的通铺上回想与你走过的历程，每当坐在要容纳百人以上的小教室里，总是幻想与你这个月的约会，我忘记了所有的苦与痛，忍受了这里所带给的一切压抑，只因为那句誓言——玩物不丧志。可是让我万万没有想到的是，这里竟然买不到让我朝思暮想的《电软》，然而生活就是这样残酷，高一的生活在压抑与忍耐中度过，从此我知道了什么叫度日如年。年底总算可以回家买《电软》了，虽然是合订本，可是我仍旧很开心，没想到半年不见，它成熟了许多。接下来的高二生活重复着高一的套路，不过多了那本合订本的《电软》，感觉真的不一样了，一本合订本的《电软》就这样伴我走过了高二。

高三的生活似乎步入了天堂，我与同学在校外租了一处房子，虽然不大，但那是属于我的天地，从此再也不用挤在寝室里打着手电看《电软》了。生活条件有了明显的改善，然而使我最欣喜的是在一个较"前卫"的音像店里，竟能买到《电软》！就这样我又恢复了与它一月一次的不变约会。不久，兄弟买了小电视，我带来了PS、GBA、舞毯，我们的小家成了游戏的小天地，《电软》摆了一地，零食推了一床，似乎中考的失利早已让我忘在脑后，誓言也让我随风飘走，打了一遍又一遍的"生化"也重新练起，那段日子真的很开心，很轻松。

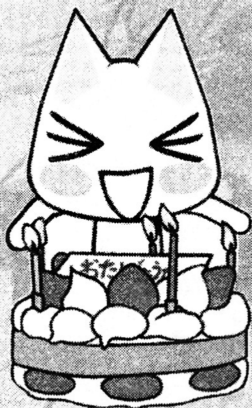
渐渐地高考的日子逼近了，本以为凭借自己的实力紧赶一个月会没问题，可实践再一次证明了，知识是渐渐积累的这个道理，无情的分数把我的大学梦击得粉碎，录取分数下来的那天晚上，我把自己关在房间里，企图用酒精来麻醉自己，我把心爱的《电软》摆了一桌子，不停地问自己，是它的错吗？我翻开《电软》试图从中找出答案，猛然间看见了"玩物不丧志"那一刻我怔住了，我怎能忘记我们之间的誓言，又怎能忘记"集中营"创业的艰辛，"不丧志"这句我们之间不变的誓言，我居然，……悔恨的泪水终于止不住地流了下来。

也许糊涂与清醒只是一瞬间的转变，也许沉沦与掘起只是一刹那的决判，也许失败与成功只在弹指一挥间，一切都已经成为了历史，一切也都将从头开始我选择了回读，重新背起书包开始了我的"高四"生活。

时间过得真快，不知不觉中《电软》已经百期了，我们的誓言也回响了百遍，明年的六月，我会实现自己的梦想。

当今天成为昨天，
昨天已成记忆的片段。
愿你的辉煌，
能写成永远……

——吉林　刘楠



●百期提示 1：提醒想要收藏正版 DC 软件的玩家注意，最近发现有用二手 DC 软件经过重新包装当新软件贩卖的情况。由于 DC 软件的塑皮包装相对简单，也给不法商贩有了可乘之机，一些商贩通过回收二手软件，经过自己重新包装充当新软件谋取高利。

除此以外，GC 软件也较容易被翻新（简单塑皮包装最易造假），幸亏价格昂贵，因此这种现象还不多见。

鉴别的方法还是要靠玩家的经验以及购买时候对软件的外观仔细观察。

●百期提示 2：请向杂志社汇款的读者注意，收款人应写“北京 6129 信箱收”。一些读者在汇款的时候常常写上“风林收”，这样一来您的汇款将无法领取，只能退回。

●百期提示 3：本期闯家并没有跟随栏目的大部队进化为全彩，一方面是风林强烈要求保持黑白，另一方面闯家以大量文字为主，不适合搬彩页。这也许出乎了许多玩家的意料。

也许有读者会问：不是说全彩吗？

没错，本期开始杂志就是 100 面全彩，而 16 面黑白则免费赠送（闯家成了赠品？？汗……），这样广告也安置于黑白，一举两得，不会占用宝贵的彩色版面。还是用来奉献更多的精彩画面给大家养眼比较好吧（笑）。

●百期提示 4：本月最新 DC 软件价格有所浮动，有高有低。例如“莎木”限定版（5GD）时价为 300 日元（合人民币 20 元）、D2（4GD）时价为 200 日元（合人民币 14 元）、街头霸王 3 时价为 980 日元（合人民币 70 元）……

以上游戏的价格都非常低廉，而像 SONIC 大冒险 2 限定版（带纪念币 + CD）的价格则要比国内高出不少，时价为 1980 日元（合人民币 140 元）。由此可见，也并非所有游戏都非常廉价，即便是同一条街的店铺在价格上也可能会差之千里。

●百期提示 5：风林联系方式如下

闯家专用信箱 supergamefans@sohu.com

投稿专用信箱 sonicspike@sohu.com

■江勇

闯关族必须“机尽其用”。

妈，这桌子真大，摆酒席也没问题。

美国货嘛～

这玩意真能吸尘。哦～

喂！

●对不起 XB 迷了，在这里风林还得再多几句嘴。前几日打 HALO，严重发现光碟刮痕显现，心痛之余急忙查看其他软件的划伤情况，除了疯狂出租车 3 以外，索性其他安好，没有重伤。虽然正版软件小划痕无大碍，不过毕竟是数百元一张，听着机器“嚓”、“嚓”响，真是宛如刀割，刺、刺得厉害。

这还不算，有几次，风林的机器还出现了自家人不认自家人的情况，大好的正版碟放到限定版的机器里，把脸一翻北不认，闷棍当头一记，说咱碟不对。重新置入后才和好如初，不知为的什么，难道是机器警惕性过高了？？玩笑太大，怪、怪得出奇。

请 XB 玩家别误会，不是风林存心和 XB 过意不去，只不过实事求是，真人真事罢了，毕竟风林也没必要拿自己的机器开玩笑，您说是吧！很多读者都来信问风林 XB 的完美直读怎么样，您看这正版都如此，直读即便有几个片子读不出，也不足为奇了喔～



←庞然大物，性能十足，就是这稳定性真说不好，MS 的东西，能忍也就忍了（笑）。

●最近炒得比较火的问题仍旧围绕着当红主机 PS2，这也难怪。SCE 单单一年出个几种新型号就足够把不知真相的玩家折腾一溜够的了。这也正是 SCE 的高明之处，多出几种型号，令消费者产生 PS2 时刻在进化的感觉，同时浅意识中浮现“落伍”二字。

个人看法，SCE 一直没把 PS2 当作游戏机来买，其家用多媒体的战略注定使其与“家用游戏机”的纯概念脱离。虽然不知道这样的发展方向对今后的游戏市场会产生什么样的变化，但可以肯定的是，SCE 的这一思路是确保其硬件不败的关键。同时也不难理解，为何 PS2 硬件可以达到无二比肩的巨人销量，而其软件却没有与硬件的势头成比例增长。

纯游戏的路线目前惟有“纸牌厂”在死守，单一功能的 GC 就是明证。

俗话说：别看你今天闹得欢，小心明天拉清单。游戏业的事情，还真说不好哩～

风林说疯话，即便有些话不着边际，但若言之有物，话茬唠得在理，也就罢了。全新期|闯家|，保持原有，进而开拓，疯话匣子欢迎您点拨。

～父女俩玩家～

说起我爸我就乐，从小就和老爸志同道又合，特别是打游戏。

从小我的朋友就特羡慕我，因为我爸不会干涉我打游戏，还经常饭后做一个只有我俩才懂的手势问我要不要打游戏，那可是我求之不得的啊，吃完饭作业放一边打游戏去了。老妈说得最多的就是那句话，"有其父必有其女！"。小时候竟是FC游戏，不过我俩也是好搭挡，从来都是黄金组合，即使是只能单打的游戏，也是一人玩一关，相处融洽。

后来小学毕业了，上初中了，爸爸把任天堂带厂里去了，就只剩下十岁生日时爸爸送我的掌上机玩俄罗斯方块了。即使如此，也还是让我很满足，因为当时妈妈开始对我的游戏时间设关卡了，想想老爸过得还比我滋润，上班休息时还可以游戏几手，而我只有可怜兮兮了。

后来初二时我家来了一个世嘉的游戏机，感觉好奇特，原来游戏是可以做成光碟那样的呢，暗自欢喜呢，暗自欢喜了半天，而且还可以用彩电打，因为家里又买了一个大彩电了，那段时间是很快乐的，不知不觉快中考了，我居然在中考前几天放假休息那几日，把游戏当宝一样天天打，而且一打就好几个小时，可想而知中考成绩如何了，妈妈认为就是因为我太爱打游戏所以成绩才那样不尽人意的，不过对我来说已无所谓了，我读了职高，住读，于是游戏机又成为了我老爸的独享物了，不过每逢假期我定会把一半的时间耗在打游戏上，常和老爸赛车，却从没赢过，不管我使用什么方法去分散老爸的注意力，到最后必定是我的注意力给分走了，真是惨哪！从此不和老爸赛车，如同老爸不和我打KOF一样的道理，总输还打什么打，伤自尊哪！

常吸引老爸打我喜欢的游戏，他从来都是三分钟热情，一会儿就放下手柄走(人？不是)到电视前换游戏碟去了，好心不得好报，还被平白抢去了我的主权地位，从此不再做好人，吃饭用超人的速度，之后去抢位置。

哎，一说起来就快收不了尾了，老爸和游戏这两者我可都会一辈子相陪的，有个开明又爱打游戏的老爸，生活就是更精彩，可以痛痛快快打游戏，可以有个最佳搭挡，别太羡慕我哦！

——重庆　孙林



↑游戏真系趣味事。上面这些MAIRO的玩偶，看到必定以为是"M I J"，实际上是北京程羽亮读者的父亲亲手捏制的，巧匠精工，真可说是无价宝。游戏其实不单纯是面对电视，紧握着手柄就解决了事的，游戏里游戏外，说穿了还是要有自己的游戏方式。喜好音乐，有把钱花在音响上的，有花在追星赶场上的，游戏也如此。玩嘛～始终要有自己的想法，好比被人狠批的SEGA GT 2002，风林觉得不错，而且觉得很出色。

铁骑士

CAPCOM的热点专门栏。范围之内。更多新情报汇总，问题与讨论，都在本篇热炒的迎读者来信，有关CAPCOM的作，才有了『铁骑士』的内容，欢键。正因为CAPCOM的频繁动也是促使事态发展奇快的关合同外，CAPCOM自己的算盘之中除了有与硬件厂商的互惠留给PS2更多的新锐阵营，这的招牌先后送与二线主机，而CAPCOM将自己一个又一个后连DINO家族都送给了MS，『古怪』起来。BIO的大搬家、随CAPCOM的举动就已经变得

其实从9月13日那天，谈的是其制作厂CAPCOM。篇被命名为『铁骑士』的连载要硬派，多么多么变态，相反，这想告诉大家这游戏有多么多么己也不明白是为什么，并不是

写这篇毫无目的的东西自没见过这样的大家伙。



■最近看某本电玩杂志，里面刊登了一条惊人消息(为什么《电软》没有登呢？)，这就是在8月16日，生化之父三上真司在一个网上电台的直播节目内炮轰PS2！他说PS2是非常容易损坏的商品，而且这是SONY故意把PS2做成那样的，是一种"安全的商业欺诈行为"。他还指出PS2之所以卖疯了，有很大程度上是消费者在重复购买，因为他们的PS2早已坏掉了！言辞之激烈真的让人瞠目结舌。

在哑然失笑之余，我也不禁想为真司的大胆鼓掌，联想到SONY近期又新发售了所谓的"海洋蓝"和"透明黑"两种限定版PS2的时候，我觉得真的是一言惊醒梦中人。

不知大家有没有发觉，PS2是现今主流机种中发售型号最多，也是频繁的一个机种，姑且不论PS2是否真的特别易坏，假定PS2的确真的易坏，面对SONY精心推出的多种型号，多种版本的新款PS2，我相信日本的玩家一定毫不犹豫地又多买一台，诱惑太大了！不管是已退出硬件市场的SEGA还是任天堂都不可能想不出这一招。他们做游戏的确是好手，但……

SONY真不愧是做生意的好手！这是十分高明的商业操作。

不知风林兄对此事有何看法？说句实话，正是因为以上的那些因素促使我不喜欢索尼，说得难听一点，尽管我从来没有用D版"喂"我的PS2，但这并不代表我喜欢她"老爸"索尼。当得知生化全系列被GC独占后，我差点兴奋得想冲出街外庆祝。(尽管当初我买PS2的初衷便是想玩到生化4，但随着生化系列全部转战GC这自然成了泡影，但我一点也不难过，作为真正的GAME FAN，BIOFAN，GC入手是必然的事。)

以上的话当然有点过分而且也夸大了一点，但我相信三上真司在发表了如此惊世骇俗的言论后，生化系列重回PS2怀抱的可能性已经微乎其微。维罗尼卡的"悲剧"不会重演！

——广州　朱汝聪

□姑不论三上敢言的做法是否欠妥，单看其言谈中所涉及的内容则绝非凭空捏造。实际上三上该言论只是在日本电台的谈话节目中说出的(最新期是采访名越稔洋)，私底下谁都明白到底是怎么回事，只不过三上把实话放到台面上，自然引起话题。相反，这些事情在日本方面却没有什么动静，可见事情并没有我们想象的那么"轰动"，这样的话题随处可见，但却未必值得炒作。

在N64的时候，谁没说过任天堂的坏话呢？一些抱怨声总是会有。虽然BIO正统系列已经是GC专用，但PS2玩家还可以体验到在线版的魅力。

□有关"生化危机4D虚拟影像"：在东京的丰岛园游乐场中，玩家可以体验到一款感受完全不同的生化"游戏"。相信大家都体验过"动感电影"，而这个"4D影像"就是让玩家坐下来体验一番在生化世界中"畅游"的感觉。其感觉逼真无比，足以令人尖叫狂呼，恐怖程度可见一斑。有机会去东京旅游的朋友绝对不要错过心惊肉跳的机会。

□"生化危机0"11月21日确定，双DVD，送记忆卡59，7800日元，预约可有机会得到限定丧犬模型。

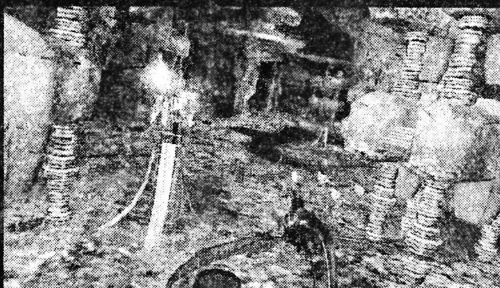
□BIO附送记忆卡看来要进行到底了。

疯话：XBOX在国内呈大好调销售态势，2000元普版成为近期热销。

■飞龙又有新画面公布了！溪谷那关真是太——令人发指了，居然那么宏伟！"加贺"!真是服了YOU啊！

忽然想到开发小组既然有这个实力，为什么武装女神不搞得再好一点呢？它完全可以成为又一个经典的啊～！真不懂。其中的商业原因令我不快，看来只想把它当实验品而已……

听说VR4E要移植XBOX了，我马上变成千两狂喜郎仰天长……电软怎么连这种"9.11级"消息都不介绍啊?时差?(一读者)



←的确很强。不过，即使是这样的游戏也未必是人见人爱，风林好友直言感觉全无，搞得**MUMU**也很无奈。这次飞龙中收录了系列的前两作，并有音乐可听，实在超值。不过在如今的市场环境下，这样着重"游戏性"的射击游戏会赢得多少掌声呢？可以肯定的是，飞龙不会是**XBOX**翻身的王牌。

●疯话：飞龙已经确定12月19日发售(日版，美版2003年1月预定)，定价6800日元(普通、限定同价)。限定版中将赠送收录历代经典曲目的音乐CD，包括"Panzer Dragoon" Music Trailer、"Panzer Dragoon Zwei" Music Trailer、"AZEL －Panzer Dragoon RPG－" Music Trailer、"Panzer Dragoon ORTA" Music Trailer全四部作品。



→会移植吗？虽然**VFE**登陆**XB**的传闻不绝于耳，但几乎可以确定的说，**PS2**移植可能性**80%**

Smilebit的制作功力不需多说，不过不明白读者大人因何觉得女神不够水准？这游戏越往后打越精彩，尤其是场景似如仙境，敌人如潮般涌来的震撼无法用语言形容。

只不过难度高了些，一般人必会苦手。这游戏绝对没有任何的商业味道，绝对纯正的动作射击，不加一点噱头，就是考验玩家的操作技巧，绝没二话。

关于VF移植XBOX的传闻，还没有得到证实，不过从前作贩卖的情况看，最新版登陆PS2可能性最大。既然移植度方面不存在问题，想来就没什么可考虑的了。



玩家情报网

你有新发现吗？你有充满个性的游戏生活吗？如果你想让大家了解你的这些新奇发现的话就快来信吧！

■关于GBA贴膜和镜面：现在市面上售有各种各样的GBA贴膜，但事实上问题多多。本人曾经买了几张，都是巨伤眼睛的，一些所谓的"原装贴膜"也是做工极差，都让我给撕出去了。还有一种是GBA的镜面，它是能够把原来的镜面换下来。但是质量问题也是多多。具体就是所用的塑料透明度不足，甚至有的已经刮花了，光线稍微不足就很难看见液晶屏幕上的图像。所以如果不是万不得已的情况下(例如原来的镜面被摔碎)最好不要轻易更换，因为原来的镜面在取出时很容易被弄脏，而如果镜面的背面被弄脏的话，由于镜面边缘有不干胶，用什么东西来擦都很麻烦。另外，有的玩家贴了贴膜以后不满意，但是撕出去后会在镜面上留下不干胶的痕迹，很难弄出来，解决的方法是用棉签蘸一点煤油，小心地涂在不干胶处，然后再用软布将不干胶和煤油一同擦去便可以了。(煤油不可放太多，否则??)

——广西田阳 黎胜蓝

■9期《电软》封面之奇异现象：某晚偷看9期，左手抄起《电软》9期，右手欲抄手电，未找到，便拿起验钞机(饥不择食)，想用紫光看，谁料9期《电软》的封面在紫光下，标题及其中同色字体仍呈现光亮夺目的黄色，其余部位均为紫色，望小编能解释一下。

——江苏 陈震

请问同意《电软》改为半月刊的人占多少百分比，我的想法是反对变半月刊，原因如下：

1. 市场难以预料，知名的电玩杂志有谁办过半月刊，举例《家用XX与XX》、《软件与XX》等都很有名，它们都在认真的办好月刊，而且是全彩无一张黑白，8.8元/册，168页厚，比《电软》实在多了。

2. 剩下反对改为半月刊的读者，有相当一部分是骨灰级读者，我虽然不是，但也有4年了，半月刊的《电软》我是不会买的，《电新》还会买，《电软》将失去25%以上的读者。

3. 现在的《电软》刚走好路，就想出点"新鲜"的，请问变成半月刊价格与页数应该怎样，每册5元！？还是6元！？最后"多事"的人还会说三道四的，弄不好还会变回来的，我认为还是努力把月刊办好，全彩页，广告可以黑白，价格9.6元/册，附印好邮资的回函卡，每期送一张海报，出版日要提前，最好是8月15日收到《电软》8月30日收到《电新》，这样就有时间了。

4. 不知道变成半月刊是否真正能解决看不够的问题，《电软》编辑们的工作量一点也不会减少，反而更忙，不如每月出一本编得仔细，太大的变化是很难接受的，一定要三思，请一定在12月份上拿定主意，这关系我2003年是否买《电软》。

5. 关于"闯关族的家"多登读者建议是好事，但是你登那么多的黑白照片或四格漫画有什么用！？女玩家留一张就行了，留下地方登来信，看四格漫画网上多得数不清，还有别再登您的"可爱"光头了，看字就够了，实在不行，送招贴。

6. 最后一件事，只对风林说你这个大笨蛋，在国内罕见的CD歌曲，为啥不能放入《电新》的"名曲音乐厅"好音乐与好游戏应该让大家都分享，你不怕没收到的跟你玩命，至少也应该告诉我们是什么。

——山东 张蛟

1、张读者举的都是PC游戏杂志的例子，这些杂志与电视游戏属两个领域，情况完全不同，不能作比。另外，虽然其彩页多、价格低，但请张读者数一下其广告页的数量，每期4、50面的广告才是其价格低廉的原因。在广告方面，PC杂志与电视游戏杂志也不是一个数量级的；

2、变为半月刊后的《电软》内容不比月刊少，时效、信息量方面都不能同日而语。如果张读者不愿意一个月看两次《电软》，那么每月只买一本也好，您从中得到的信息量也不会比现在少；

3、你看到本期应该会明白了，改版后的《电软》页数更多，但价格不变。发行时间上将更加稳定，请放心；

4、新编辑的入伙就是来解决人手不够问题的，现在新编辑已经陆续到位，人手方面已经解决，质量上当然不会出现脱节了；

5、闯家定位并不是单纯的编读，如果仅仅是你一言我一语，几期下来恐怕就索然无味了，风林还是想把闯家内容办得更丰富些。

6、如果与《电新》中的歌曲相同，风林这赠送好像就没什么意思了不是吗？《爱之歌》的内容是任天堂在2001年推出的广告曲(共两首)，非常动听。另外，这次是抽取赠品，抽中的朋友怎么会收不到呢？？



我想谈谈对于电软改版的看法。

全彩化看来是铁定的事了，不过对我这种看《电软》已多年的老读者来说还真有点不舍黑白页那些熟悉的排版、文字以及这么多年唯一没变的油墨味，我想彩页的印刷是不可能再有那种味道了吧？但是能不能想点办法弄上去呢？因为闻着这味儿是那样的亲切、熟悉……广告我看是少不下来的，这世界上应该没有会别人送钱给自己都不要的人吧？我只希望将广告集中于一处，免得看着看着影响了心情。攻略是绝不能减少的，而且还得扩充，比如规定每期 GBA 攻略两款，PS2 攻略两款，NGC 攻略一款，而 XBOX 则看情况，每篇攻略要完整刊登，一期便将流程、研究、心得全数出炉，这样的攻略才配得上"《电软》专业攻略，相当可靠"的招牌嘛！

——贵阳 黄巍

油墨香还有啊，您现在看的这页不就留有原味吗？在 **100** 面全彩的基础上再赠送 **16** 面黑白，相信没人会反对吧（笑）？广告方面也不会占用彩页的页码，不愿看的读者大可跳过（别跳过阅家就行，再笑）。正式进入半月刊后，杂志内容会更加充实，新闻、攻略等时效性强的栏目我们会做到详实、迅速，力求在第一时间为大家提供游戏的最新动态，掌握瞬息万变的业界讯息。保证"相当可靠"！



PIKIMIN"爱之歌"

正版 CD

↑邹中林　北京石化学院社科部公 001 班



井上多罗收藏精品

精致水杯

↑宋波　北京海淀区龙翔路



电软第一百期

签名杂志

↑国实　辽宁丹东市第一中学

请以上三位读者见刊后注意查收

现在"家"中议论的最多的便是全彩与广告的问题了，我也有一些想法对家人们说说：彩页，自然是越多越好，但如果像科普园地、家等文字性栏目也改成彩页的话，我想并不会有多大的实际作用吧，而且也增加了杂志的成本，得不偿失，毕竟，我们要的并不是一本华而不实的《电软》；广告，是一本杂志资金主要来源之一，广告多，也说明一本杂志的成功，电软有了钱，才可以更好的为我们广大玩家服务，相信杂志的连琐邮购、电新的抛泪甩卖、年终的电玩大赏等等实惠，大家是有目共睹的，如果硬要删减广告，众老编小编们只好带着他们的 GF 一起入丐帮得了，或许有些读者对广告很感冒，《电软》大可以把所有广告放在书尾，不喜欢看的不看便是。

关于杂志的普及，我还有一些建议，1. 杂志的价格问题，降价是提高杂志销量的有力保证。虽然 8.4 元对我来说不算什么，但对于西部和偏远地区的玩家来说并不是一笔小数目，《电软》能否在不失特色的情况下减少其成本，降低价格呢？2. 仍旧希望介绍一些 PS、SS 类的怀旧作品，因为我绝对相信，在中国，玩过 PS、GB、SS 的玩家肯定比玩过 GC、XB、PS2 的玩家多！GBA 的游戏也要多多介绍（这小家伙"钱"途不可限量，本人就于第一时间购置一台）；3. 刊登一些适合中国国情的攻略，不要老是随大势，毕竟《电软》是做给中国人看的，攻略的选择可以从国内排行榜中寻找，因为那些游戏，才是我们中国玩家喜爱的，现在常常听到怀旧派们说现在的游戏只重画面不重内涵了，或许是这样吧。我也曾经在 FC 时代为某个 Game 而几夜不眠呢。但是回头想想，现在的游戏数量何止是 FC 时代的几倍，加之 D 版的横行，使我们更有机会接触国外的大作。人，一但有了选择，就会变得挑剔起来了，所以不必为一点不满而斤斤计较，只要一直努力的玩下去，你总会了解这款游戏它存在的理由。

——合肥 方俊

方读者的建议比较有代表性，其中也有我们一直犯愁的问题。例如上面提到的杂志价格问题，这次编辑部也就价格问题进行了多次商讨，最终还是敲定在不涨价的基础上增加彩页，争取不给玩家造成负担。因此，杂志社压力也很大，裤腰带勒紧些是必然的。半月刊化后，我们也正在考虑增加新的栏目，例如一些经典游戏的攻略、研究等，当然，如果大家有好的想法也可以来信。

在将"阳光马里奥"顺利通关后，真是十分激动，自从 FF8 后，还从未如此满意过。不过，静下来以后，又想起了另一些问题：什么是游戏？什么是好游戏？

我想"阳"就可以算是了，因为他让玩家们快乐了，让玩家放松了。想想这几年，"寂静岭"、"零"、"生化危机"全是这一类恐怖得让人睡不着的东西，他们真的算是游戏吗？当你看到游戏说明中写着"心脏病人不能游戏"，当你的周围全是恶鬼、僵尸时，你快乐吗？你轻松吗？你还能笑吗？

——山东 A

恐怖题材不算好游戏吗？游戏就一定要使人快乐吗？游戏需要满足更多人的需要，而很多人玩游戏也并不单纯是为了笑一笑的，如果仅为笑一下，那么不如去听相声。





←日本当月的游戏软件收购价目。许多游戏看似过时，但实际上都或多或少存在着她自身的价值。例如 SS 游戏『斑鸠』的收购价格居然要 **10000** 日元，NG 的『合金弹头』卡带则高达 **10000** 日元。给大家看这张价目表，并不是说让大家都去寻找这些游戏贩卖，而是希望大家能够珍惜自己手头上的正版游戏，是正版，总会有她发光的那一天。



←**DC2**？虽然是简单的漫画，但是看到后还是令人十分感动。内容原自《**FAMITSU XBOX**》杂志。虽然 **SEGA** 不再生产硬件，不过许多铁杆仍多其念念不忘，从漫画中我们就可以感受到日本 S 迷对 S 的感情，真是做梦都想 **DC2** 啊～～

疯话：由于黑白页的关系，演唱会的照片没能刊登更多，其中的精彩只有亲身参加才能感受，语言表述不能，谅解请。

对于今年的改版，我十分支持，不过越改越差啊！八、九月份，简直叫人受不了，刚拿到手，轻了许多，可读性文章也锐减，不是我说，许多玩家也这样认同，对此，我借这封信说说自己的几点看法：1. 攻略每月不要超过六部，太多的攻略令人讨厌，充其量也是凑数的，可以让攻略的一部分转到小册子里，人手不够？多请几个编辑，中国的有志之士应该不少吧！广告也要少一些，四页广告或八页也应该够了，现在生意难办，广告上又难令人相信；2. 电软是应该照顾广大读者的，不要每次都用大幅的篇幅报道 PS2 的东西，虽然 PS2 主宰，但广大玩家仍未跟上，不如这样，无双报道写 PS2 的多了，那游戏点评或秘技天地就写 GBA、DC、PS 的东西多一点，总之也要两头顾及；3. 我想画一些 VF、Bio、SMS、DOA3 的画，但不知要寄给谁，陷入苦恼；4. 我想买一台 GC，现也开始攒钱，相信不久的将来我也会有了，但第九期说 PS3 的蕊片已完成，那 PS3 也不错，现在 GC 的游戏少，且我一介学生，无钱买太多游戏，PS3 的游戏可能有 D 版，D 版会伤机，但游戏多嘛。GC 和 PS3 何去何从……

——海口　伍鼎敏

1、攻略方面在半月刊后，一方面要做到详实，一方面还要迅速，两头顾及起来的确颇有难度。因为我们需要有实力制作攻略的小组或个人与我们联系，甚至加入到我们的制作队伍中来。希望有此意向的玩家迅速与我们联系；2、PS2 是现在的大趋势，推出的软件在质量与数量上都远远领先于其他二线主机，因此在报道上的比例的确有些偏颇，这也是无奈之举。不过伍读者可以放心，各主机的新游戏以后电软都会全面报道，新作、大作全新情报都会在第一时间见刊；3、当然是寄给俺了，根据画稿的尺寸用信封投来即可，也欢迎电子邮件发送（风林收稿信箱 sonicspike@sohu.com 或 game@gameach.com）；4、伍读者想得太长远了，PS3 还是没影的事呢。按照 SCE 的设想，PS3 将于 2005 年推出，还有两年多时间，难道伍读者准备忍两年不成？？还是着眼于现在吧。另外，游戏业发展迅速，现在家用游戏已经步入网络化，兴许过不了几年将会全面结束普通的零售方式（PS3 的设想之一），到时候可就没有 D 版可玩了。再依赖于 D 版可不是长久之计哦～总之劝伍读者还是先选择一台来玩吧，人生苦短，有几个两年可以等待？？

GLAY 演唱会·MUMU 偷拍记



小弟有几个问题，还望林哥哥给小弟些答案：①PS2 上会不会再能玩到生化系列的作品呢？难道 GC 一定要独占 BIO 到底吗？PS2 上再也见不到 BIO 系列的身影了吗（网络版除外）？要是这样，那我买 PS2 还干什么（GC 的正版碟子太贵了，做为全国劳苦大众的我们真得玩不起啊）？②其实很早就想买一台 PS2 了（虽无 BIO 系列，我哭！），但是对 PS2 了解又不太多，我是指对机子的性能方面，还有对机子买后出现的问题等等。在此我想郑重跟风林兄说说，虽然在全国有很多的游戏迷，但我们毕竟只是游戏迷，不是修电器的，看到《电软》上出现的许多关于 PS2 使用后出现的问题，我犹豫了。我想不光是我有这样的感觉，全国还有许多游戏迷有着相同的问题。

——安徽　汤漾

前几天还跟朋友谈起 GC 在中国卖得最好的软件，最终的结论都是 BIO。不能否认的是中国的生化迷非常多，而这些生化迷也无一不把 GC 定为购买目标。1、PS2 当然能玩到生化了，例如 CAPCOM 最新公布的“BIO 在线”以及“武装生存者 4～生化危机”，虽然跟 BIO 正统系列没有太大联系，但也算是有的一玩吧，起码“哼哼啊啊”的丧哥丧姐还会在 PS2 上折腾大家的神经。不过若汤读者想要把 BIO 系列的玩全，这 GC 还是非买不可的；2、现在 PS2 的问题很多，解决起来也比较麻烦，即便是小编自己去买机器也得提高警惕，这硬件里的猫腻可不是那么容易分辨的。不过不买就是办法吗？其实任何电器都会或多或少有问题，但只要销售的商家负责，咱买着也就放心了。因此，要买主机的玩家最好还是亲自到一家信誉好的店去选购妥当。

风林啊，看看我在回函卡上给“秘技天地”和“Game Bar”上打了“×”，对这两个栏目我可是意见颇多：先说 Game Bar 吧，最近几期游戏点评分数大涨长红了啊，虽然那些得高分的游戏确实不俗，但绝对包含了个人感情因素——瞧，瞧，一年前乃至两年前的《电软》，有几个超过 9 分的，而且还有些大作呢？投稿者们还是要多公正点啊。

再下来是“秘技天地”了。呼……，风林风林，自从你接手该栏目后，持续霸占着天地会为数不多的地盘，该作何解释！？——难道玩友们不发扬××精神了么？况且你拉出来的秘技有的是有错误的，还是让家人们多说说话吧，不要再搞“家长制”了，OK？

——福建　王炬铃

说得在理，这两个栏目的确有开红灯的必要了。不过说实在的，GAMEBAR 与秘技天地的制作编辑也有难处。游戏点评的评论打分都是由投稿者自己来给出，其中确是包含了作者对游戏的理解与感情，可以理解，我们也不好要求什么，唯一需要提醒的是大家的评论尽量做到公证吧。秘技天地是目前国内同类栏目中唯一大量刊登的读者来稿的，因此大量读者的投稿都出现撞车、扎堆，例如恶魔城，总不能把秘技天地改成恶魔特辑吧？风林只好自己搜集秘技，在此也希望读者能投来更多其他游戏的秘技来改善充实内容吧。

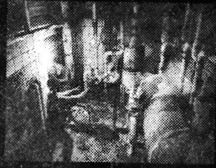
NETWORK BIO HAZARD

PS2·时间未定·价格未定·对应网络

网络版生化危机画面一轮轮公开，其面纱逐渐揭去。由于是在线游戏，无论游戏玩法还是在剧情发展方式上都有了质的不同，玩家将可以最多 4 人结伴同行，一起感受被恐怖笼罩的惊恐冒险。



↑三人行，KEVIN、YOKO、JIM 在充满浓雾的森林里迷失，要分头行动还是集体行动都会对情节产生影响，网络游戏的乐趣突显。身处险境的话还是商量一下好。



←恐怖画面层出不穷，此景近似 SH，人物造型却同于钟楼，PS2 终极 AVG 诞生？？

点心铺

■这是我从购买电新第一辑至今第一封回函信，我们这个地区买游戏的人不是太多，我简直可称本地区“达人”了，我连买《电软》与《电新》都得邮购，可想而知，情况多么危急。

自从去年开始购买《电新》第一辑，到现在，其实我每辑都想把回函表寄去，可又不敢，只好给朋友去写。对了，我也是本区唯一有PS与GBA的玩家，你可想像得到，我周围的“饿狼”群有多少，我下步计划是，考上大学，然后购买NGC，NGC是我认为最有实力也是最有前途的主机。

上面B是第一次写信之感想，下面最重要：

莱因总帅（其实我个人认为你不能“总是帅”，能带点“酷”吗？），我与《电新》接触的十一个月以来，最爱的就是你了（本人是男性），曾为了目睹你的“样貌”打穿了《机战2》，（你说过，你的造型是那上面的）。《电新》的努力我们看得见，我不太同意一些人对《电新》过激的看法。他们要攻击可以攻击我，千万不可攻击我可爱的快过周岁的“点心”。

在此提前祝你生日快乐！

我们都是来自五湖四海，为了同一个目标走到一起来的——中国游艺业的发展，祝众编们天天都快乐，祝玩友们都有“点心”！

——江苏　崔涛

■看到新一期的《电新》，顿时兴奋不已。诱人的封面上几条醒目的标语，让我立刻掏钱买下了“点心”。不过，由于这两天成了“红眼”一族，每天都不敢看电视啊！（人间悲剧啊！）但是为了心爱的点心，再伤再痛也得忍着。以每分50米的飞速，从书店向家里赶。心里不禁幻想着书中精彩的内容，迫不及待的想回家欣赏一番，却不料在途中遇一邻居（注：此人为疯狂Game迷，时常暴走），见吾手中紧握《电新》，顿时喜上眉梢：“呵呵，新《电新》到了哈？好看不？”“我刚拿到还没有看到呢！”我双手抱住《电新》颤颤的说。“不会吧，先借兄弟欣赏一下吧！”“不行……！我刚买来啊！”“好小子，那么抠门啊！你要是不借，哼哼……”“你要干嘛……啊！”（吾被疯狂八新女击中）“你……你……还给我！”我边拾起书包，边向邻居追去！拷！那小子已跑出100米开外，为了《电新》那么拼命，平时体育测验也跑不了那么快啊！不过小弟也不含糊，几分钟之内又一次捉住邻居，“快快还我，不然你上午去Play的事我可不敢保证你爸不会知道喔！”“我倒，你威胁我！要知道是你提供的“作案工具”——人民币！”“你个没良心的，借你钱，你还焊上我了！”“反正我不管，要是不还我有你好受的！我老姐不是那么好追的哦！”“啊！”“我只要动动嘴，你的英明形象可就毁于一旦了！”“那……那……那好吧，不过你保证不拆我的台哦！”“一定，一定”。哈哈，总算在我的威逼利诱之下，抱回了《电新》不过，我怎么有点为了游戏而出卖老姐的感觉！（要知道那家伙可是个疯狂暴走人物啊！老姐，sorry了！我会为你祈祷啦！）

——皖寿　查冬冬

■我是一名子弟学校的教师，邮购次世代传媒联盟的产品，其实是我儿子的主意，过去我对他的这一兴趣很不以为然。我认为他今年面临高考，不应该把精力放在这类儿童读物上。可他却有他的想法，他认为看看动画书刊，听听动画音乐是一种最好的放松，有张有弛、劳逸结合不仅不会影响学习反而会感到精神充沛，心态放松，今年高考他以优异的成绩考入清华大学建筑专业，这是全安陆市人民的骄傲。由于长期定购了贵公司的产品受感染，我儿子曾有个愿望，就是将来从事动画制作工作，这一工作确实能够给人以美的享受，使人快乐、年轻，所以在今年高考填报志愿时，他第一志愿选择了计算机专业，可惜未被录取。

我忠心地祝愿贵刊越办越好，获得更多人的关注。

——湖北　张建新

■“点心”的各位厨子们，大家好，如今“点心”已有一条罪状不知各位是否知道？因为“点心”制作周期过长致使各位“吃客”有跳的冲动，（本人的电新11是9月26日才收到，如今连电软9的头发也没看见，不知怎么回事！）又因为没吃到“点心”，有点跳不瞑目，又没跳。

其二，本期“点心”卫生有点问题，本人在“点心”中发现两个苍蝇的脚印，是《疯狂出租车3》和《超时空要塞》的机种不同。

最后祝电新早生贵子（口袋本），打败天下无敌手，“点心”之火可以燎原吗！

——江苏　金彤

■强烈要求将点心全部改为双光盘，并每周出一次，好让我（包括像我一样在军营中的人）可以每日补充所需营养，“茁壮成长”，一个月一次太长了，搞得因缺乏营养已经面黄肌瘦了，点心啊，救救我吧！阿门。

本人是一只在军营中孤独游荡的Game老鸟，有了点心在精神上对我的支持我相信我会站好紧后一班岗（因为快退伍了），也更充实了我的军营生活，祝愿点心越办越好，像万年××一样长命百岁。

以后我会把每一期点心小心收藏好，因为我感觉我每次买到点心，身旁总有无数只发红又发绿的眼睛在死盯着它，真太可怕了。

——湖北　马忠瑞

■这是我第一次吃点心。以前我在《电软》上看到很多人都说《电新》是一块很不错的点心，有多好有多好。这次我带着一个？邮购了第11期的“点心”从寄出到收到我只等了两个星期加三天。一到手我就马上打开“VCD”品尝这佳肴。品尝之后我只能大叫四个字：“好……好……吃……耶……”。这块点心真的是极品中的极品，虽说仍是有点缺点，但总体来说还是非常出色的，从中我吃到了总帅你的汗水，我知道总帅您在这块点心，付出多少心血，我永远支持您支持“点心”，最后我只想说：“点心”，谢谢你点我的心。

——福建　涂建平

■什么你们有诚意，什么喜欢忠言逆耳，我都忠言逆耳了那么多期，怎么一期也未见我姓名啊？虽说我文笔不是那么好，可也总是说出心里话啊，好歹老读者了，就听听我的意见嘛！

我是邮购《电新》的，9月份中旬，令我惊讶的是，如此抢手的《电新》竟然出现在我所在的小城市——开远，更吃惊的是，居然是十多本《电新》第11期分散在几大书摊及书店，而我的《电新》还未到，看见《电新》却看不成，我急啊，我几次把仅剩的10元钱掏出口袋又缩了回去，心想我的《电新》快来了吧，一天天过去，《电新》售完的速度比我意料的要慢，可我的仍未寄来，急！终于于9月25日中午12:23，我的第11期《电新》入手了！激动（那10元钱幸好没用，后来于9月22日买了《电软》），但当看完后，大感失望，虽贵刊一再标榜“电玩MTV第二弹……”可惜完全找不到看第7期时的感觉，MTV中“最终幻想特别版”配上FF8画面觉得很不舒服，“北欧战神传”也过短，音乐也不是我最喜欢的“天空之扉”。说明书印刷过差（指第3页），海报底色为何不用蓝色……本期封面很漂亮，封面《NURSE WINCH》与第10期的《漫友》封面是一样的，本着爱屋及乌的心理我买下了该期《漫友》；本期封面有6幅《DOA沙滩排球》的图片，一眼看上去很像一组卡片，所以顿生念头，强烈建议《电新》赠一组《DOA沙滩排球》的精美卡片！

另外，半夜鸡叫中的各位心理不平衡的读者们，我正是一个以6.80元订一年杂志的读者，并且还是在杂志提过这种事之后才订的！（啊！谁扔匕首？）对不起，总帅，我不是故意的：本地没有《电新》卖，每月以8.8元（2元邮费）邮购电新对于我这个穷学生来说实在不划算，迫于无奈才出此下策，实在对不起。为了报答你们，我决定，无论何时何地，只要我活着，就不会停止买《电新》的！

——云南　陈斌

■建议：同时出VCD版与DVD版，DVD版限邮购，并限量出版，让我们各取所需。

不满：内容太少，双光盘还不见饱；金版太少，八号去款没买到……唉……！

哀求：求小莱莱（不是莱格拉斯）匀给我一本吧（金版）！

用禁招：跪谢！

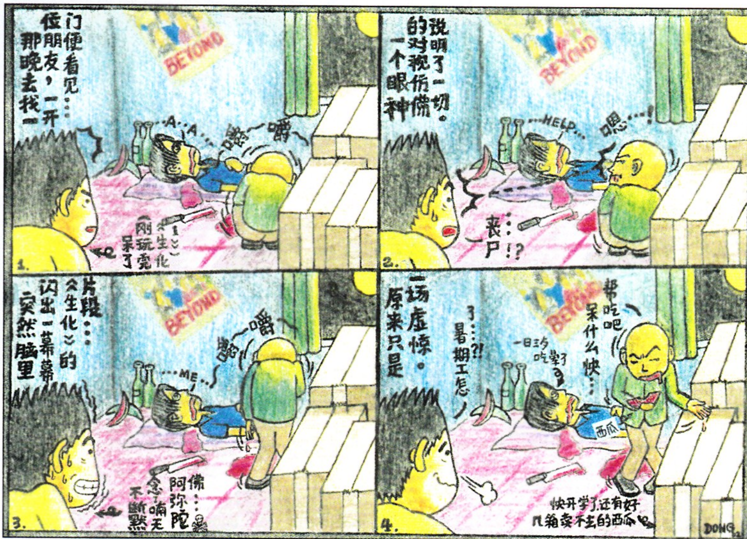
——福建　李巍

游戏新作发售表

2002年11月新作发售情况表

中文译名	日文原名	类型	厂商	发售日
—— PLAYSTATION ——				
哈利波特 消失的秘室	ハリー・ポッターと秘密の部屋	ACT	EASQUARE	11月23日
—— PLAYSTATION 2 ——				
花样节拍	テクニクビート	ETC	ARIKA	11月7日
机甲武装G破坏者SUNRISE	机甲武装Gブレイカーレジェンドオブクラウディア	STG	SUNRISE	11月7日
VR网球2	パワースマッシュ2	SPG	SEGA	11月7日
龙战士5	ブレスオブファイアVドラゴンクォーター	RPG	NAMCO	11月14日
真魂斗罗	真・魂斗罗	ACT	CAPCOM	11月14日
流行音乐7	ポップンミュージック7	ETC	KONAMI	11月21日
哈利波特 消失的秘室	ハリー・ポッターと秘密の部屋	ACT	EASQUARE	11月23日
格斗之王2000	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000	ETC	PLAYMORE	11月28日
星海传说3	スターオーシャン3 Till the End of Time	RPG	ENIX	11月28日
宿命传说2	テイルズオブデスティニー2	RPG	NAMCO	11月28日
K-1世界格斗冠军赛2002	K-1ワールドグランプリ2002	ACT	KONAMI	11月28日
弟切草2-彼岸花	彼岸花	AVG	SAMMY	11月28日
暗黑编年史	ダーククロニクル	RPG	SCE	11月28日
SD高达G世纪~NEO	SDガンダムGジェネレーション・ネオ	SLG	BANDAI	11月28日
鲁邦三世 魔术王的遗产	ルパン三世 魔术王の遗产	AVG	BANPRESTO	11月28日
超~战斗封神	超・バトル封神	ACT	KOEI	11月
—— NINTENDO GAMECUBE ——				
海贼王	From TV animation ONEPIECE トレジャーバトル!	ACT	BANDAI	11月1日
马里奥聚会4	マリオパーティー4	TAB	NINTENDO	11月8日
超级猴子球2	スーパーモンキーボール2	ACT	SEGA	11月21日
筋肉人2世 新世代超人VS传说超人	キン肉マンII世 新世代超人VS传说超人	ACT	BANDAI	11月22日
哈利波特 消失的秘室	ハリー・ポッターと秘密の部屋	ACT	EASQUARE	11月23日
可爱高尔夫	わいわいゴルフ	SPG	EIDOS	11月28日
永恒的阿卡迪亚	エターナルアルカディアレジェンド	AVG	NINTENDO	11月28日
生化危机0	バイオハザード0	AVG	CAPCOM	下旬
多卡蓬DX	ドオポンDX~わたる世界はオニだらけ~	TAB	ASMIK	11月
—— GAMEBOY ADVANCE ——				
魂斗罗	魂斗罗ハードスピリッツ	ACT	KONAMI	11月14日
DANDOH!!Xi	DANDOH!!Xi(ダンドー・ザイ)	不明	GAMEBRIGE	11月14日
海贼王~NANATSU岛的大秘宝	From TV animation ONE PIECE ナナツ岛の大秘宝	ACT	BANPRESTO	11月15日
真女神转生 恶魔之子 光之书	真・女神转生 デビルチルドレン暗の书	RPG	ATLUS	11月15日
真女神转生 恶魔之子 暗之书	真・女神转生 デビルチルドレン光の书	RPG	ATLUS	11月15日
口袋妖怪(蓝宝石版)	ポケットモンスターサファイア	RPG	NINTENDO	11月21日
口袋妖怪(红宝石版)	ポケットモンスタールビー	RPG	NINTENDO	11月21日
超级机器人大战OG	スーパーロボット大战オリジナルジェネレーション	SLG	BANPRESTO	11月22日
哈利波特 消失的秘室	ハリー・ポッターと秘密の部屋	ACT	EASQUARE	11月23日
K-1口袋冠军赛2	K-1ポケットグランプリ2	ACT	KONAMI	11月28日
实况世界足球口袋版2	实况ワールドサッカーポケット2	SPG	KONAMI	11月28日
彼岸花	彼岸花	AVG	ATHENA	下旬
啄木鸟伍迪大赛车	ウッディー・ウッドペッカー・クレイジーキャッスル5	RAC	KEMCO	11月
Q版赛车A2	チョロQアドバンス2	RAC	TAKARA	11月
—— XBOX ——				
天使战争	イノセントティアーズ	SLG	广美	11月14日
天使战争(限定版)	イノセントティアーズ(限定版)	SLG	广美	11月14日
DEAD TO RIGHTS	デッドトゥライツ	ACT	NAMCO	11月28日
真女神转生NINE	真・女神转生NINE(スタンドアローン版)	RPG	ATLUS	11月
红海	红の海 Crimson Sea	ACT	KOEI	11月
—— DREAMCAST ——				
在我记忆中的你	想い出にかわる君~Memories Off~	AVG	KID	11月28日

注:以上发售表的统计时间为10月15日,表中游戏的发售日有变动的可能性。 编译/宇部



《农历七月十四》 广东 罗建东



《给自己喜欢的人》 贵州 周论



《KYO＆IORI回忆录》 贵州 陈忠良



《不知火舞》 江西 张玲



《高达》 广东 王虎



《生化危机》 四川 黄山



《死或生》 海南 谭成



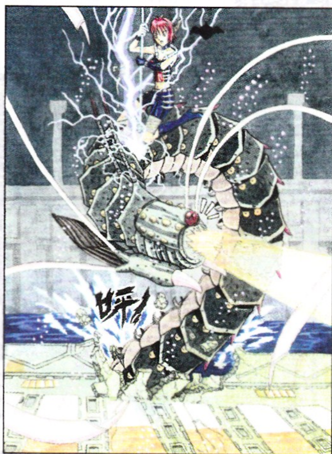
《SONIC大冒险》 北京 肖杨



《保镖》 广西 吕采遥



《特鲁尼克大冒险2》 北京 肖杨



《梦幻之星之洞窟BOSS战》 广西 官忠宁



《倒霉的八神》 武汉 汪静



《异度传说》 广西 官忠宁



《千两狂死郎》 黑龙江 崔栋梁

大墙画廊 vol.68

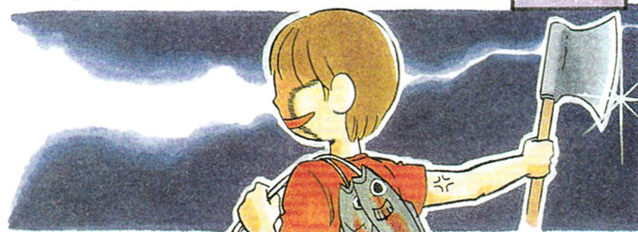


←这样的游戏，必须要求"头脑发达，四肢也发达"才能胜任，严酷！

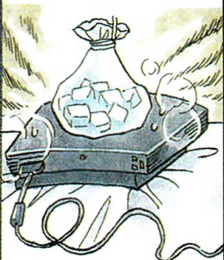
COMIC THE REVIEW
漫画评论

我的暑假2 海之冒险篇之卷

冰咲真人



最近我的PS2情况有点不大对劲，实在让人担心。

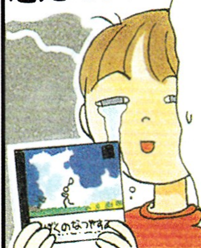


最近我玩了"我的暑假2海滩冒险篇"



这是一个让玩家充分体验暑假乐趣的冒险游戏。

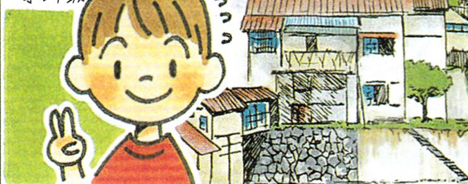
回想起来，前作(2年前)是我第一次画这个栏目。



这次我也是从看到开场动画的一瞬间，就被游戏中的世界深深吸引住了。



游戏的舞台是伊豆半岛的乡间的小镇"富海"。

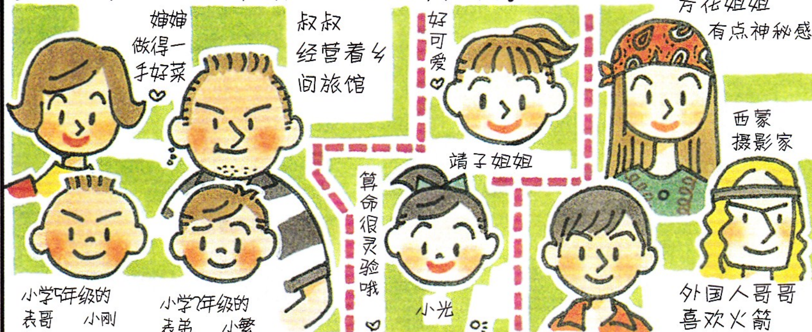


在这里的叔叔家里，度过一个月的暑假时光，留下美好的回忆。

画面果然漂亮……不愧是PS2呀。

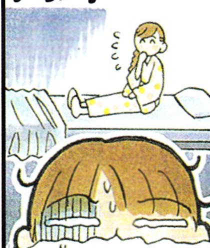


登场的角色们都非常有贴近生活的实在感。



不是那种高高在上虚构出来的人物，而是非常真实而质朴的普通人。

只有这个人例外……



太夸张了吧。

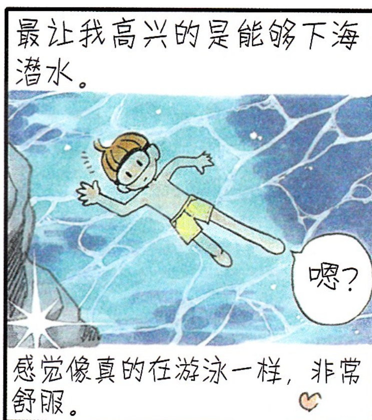
人们的对话中也有很多不错的台词。

好像意味深长呀。

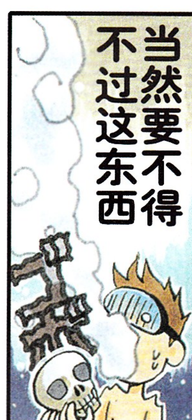

除了这些之外，一提到放暑假，
爽
痛快了!!
当然要玩个


在本作中，采集昆虫和斗虫比赛的内容都得到了强化！
我体内收藏家的灵魂早就热血沸腾了！！
哇呀呀呀
昆虫的种类很多，光是收集它们就非常有趣。


特别是斗虫比赛，每次获胜后，自己的虫子就会变得更加强大，真是太有趣了！
变强大了之后，还能学会新的招数，这样才有培养的价值嘛。


最让我高兴的是能够下海潜水。
嗯？
感觉像真的在游泳一样，非常舒服。


而且还能寻宝，真是不错。
找到瓶盖了！
找到瓶盖之后，潜水的时间就会增加。
不过，要是能够寻找的东西种类再多一点就好了。


当然要不得
不过这东西


钓鱼的时候，不仅能钓海里的鱼，还能钓河里的鱼。
可以好好琢磨一下。
钓到大鱼的时候真的让人高兴不已！

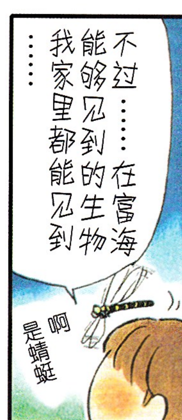

唯一的遗憾是移动的时候还需要掌握窍门。
明明只需要按X和方向键，我为什么总是跌跌撞撞的呢……


游戏中的事件非常丰富，不论是数量还是质量都非常让人满意。
只要向小光打听，她就会告诉你发生事件的场所，真是够热心的。
有一个这样的东西
只玩一次根本看不完所有的情节，所以第二次玩的时候也不会腻。


而且，在游戏中可以调整时间运行的速度，这个功能非常实用。
悠闲
のんびり
ふつう
あっという間
这回就不会错过发生事件的时间了吧？
嗯…


不过，我还是时间不够用，每天忙得团团转。
喀啦喀啦
我钓鱼钓过头了，时间又来不及了。


这是一款很有趣味性的游戏，我认为不论是男女老幼，都非常适合体验一下这部作品的乐趣。
哇～我的身心彻底解除了疲惫


不过……在富海能够见到的生物我家里都能见到……
啊是蜻蜓


这么说来，我家也是农村呀。
其实我早就知道了

读者大人投稿的正式版

绝对隐藏

秘技天地

最近疯狂在看稿，一朝得道出天地



GBA 龙战士2

游戏推荐度：7　秘技实用度：6

●隐藏仲间：

在地图东南方大沙漠的盗人之墓附近会找到隐秘入口，两位精灵会告诉主角一些事情，然后赶到莫多町的魔法学校在某教室后排找到，加入时LV35！

练级好去处：

在温笛亚城上方偏左有座孤岛，岛上出没的怪物经验值很高！

——广西　陈安祁



AC 吞食天地

游戏推荐度：7　秘技实用度：——

●BUG：

在击打敌人时如果一直拉着方向键下的话，我方角色在打完后会将敌人往后抛出去，反之则向前灵活运用的话，很有用，此法也适用于《街头霸王》，如果是《吞食天地-圣剑》，用张飞站在画面左方用↑↓+换人键和攻击键，张飞就会变为赵云从画面右面出现，很好玩。

——唐山　冯立东

GBA 恶魔城白夜协奏曲

游戏推荐度：8　秘技实用度：7

●最赚钱的地方：

恶魔城（里）顶部最上面的记录点的左上方，装备金钱增加的项键后，得几万块钱很容易！

●关于经验值：

当主角等级≥怪物等级（可查看图鉴）+10级时，杀死该怪物只能得到1点经验值，最好的骗级地点为大理石的廊下（里）有一强力怪物ペィクマスタ（L43、HP1800），不过请注意HP，不够了可到左上方的房间回复。

●组合效果的变化：

当使用风+十字架，雷加怪书发动后，按↑↓+B可改变效果，当你的等级≥50级后，原本???的商店会出现，在里面可以买到所有消费品，强力防具，还有一双可以无限次跳跃的鞋。最后挑战MAXZM时，建议使用雷+圣书，因为黑+十字架的召唤术威力虽大，但MP消耗很多，而雷+圣书既可攻击，又可防住MAXZM的强力进攻，实仍出家冒险，防身必备之极品。

——上海　汤恺亮

DC KOF99、2K

游戏推荐度：8　秘技实用度：5

●KOF99大BUG（人物升天）：

己方为CHOL（ST：DARK KYO SP），对方在版边。己方走近对方，叫援护后立即使出（↓↘→↘↓↙←+B）。若成功，画面上“4HITS”不消失且对方人物升上天，再也不能在画面上看到。

●KOF2000 BUG（人物卡住）：

此BUG适用于DC版新增的场地，如：95KYO队场地（2P援护为NEO • GEO），“合金弹头”场地（2P援护为FIO）。对方在右版边，但对方所选角色不能是小个子，己方用KIM向上跳至最高使出（↓↙←↙↓↘→+BorD，MAX版不可），对方中一招后便会卡住。

——广东　李子豪



GBA 黄金太阳2

游戏推荐度：8　秘技实用度：7

●欣赏游戏中的音乐

在标题画面选“对战”，进入竞技场后，按住L、R与左下角的女子对话，便可以欣赏游戏中的音乐了。一开始不能听所有音乐，能欣赏的音乐是对应正常游戏发展的。

●接续前集的进度

在前作的标题画面按R+左，再按B，会出现“送信”选项。进入后，指向爆机进度，会出现“密码”和“通讯”两种方法，把罗宾等人的资料传递来第2座。

●变更人名的方法

想给加鲁西亚和罗宾等八人改名，只要按下“上下上下左右左右上右下左上SELECT”，会听到“叮”一声，便可改名了。

●快速回到教会的秘技

在选择读取进度的时候，按住START和L键不放，再按A键读取，那么游戏就不是从你存档的地方继续，而是从你最后进入的那个村的教会继续。这个秘技在前集就有了。

——广东　林荣侃

GBA 火炎纹章·封印之剑

游戏推荐度：8　秘技实用度：6

●无敌升级大法：

在竞技场升级时很容易死人，只要在战斗画面没有结束前关机，再开机进入就会发现在重复刚才的战斗画面，只要在进入后，狂按B键就会退出，只会损失赌金。所以在第七关就可把大部分人升至20级。

——江苏　宋文

GC 任天堂全明星大乱斗DX

游戏推荐度：9　秘技实用度：6

●无赖技

将对手堵在角落，快速按A键、且在攻击时与敌人的距离不变，即可将对手的伤害值打到400%以上,以后只要一个普通的攻击就可以轻松搞定，例：在VFO场地，站在中间最高的楼两边的低一点的横上，（ ）面向墙、背向楼的边沿、电脑大多会跳入你与墙的中间，这时只需快速按A键，由于背面是边沿、所以自己在攻击时不会向后退。电脑就被赖得不堪一击，最后轻松摆平，以上方法只限于比丘和比卡丘，我在练习模式中我将比卡丘的最大连击数打到400多！

●巧打竞技场的百人组

最佳人选大金刚，利用他的必杀技↓+B，站在画面上层中间偏右一点的位置，扛着↓狂按B键吧。击飞100个人和空持15分钟没问题。

●小毛球的超强力技

有人会以为小毛球的“睡觉”是个用的技巧，其实它是个超强的返击技，很容易将敌人击飞。

——唐山　冯立东

东游记 全新日语情报攻略 VOL.3

本期为大家介绍一些有关游戏最基础的名词，相信对大家会有所帮助吧。本栏目会尽量挑选一些与游戏有关的内容为大家介绍，由浅入深，以后也会对热门游戏的相关内容进行分析，也欢迎广大玩家来信提出自己的看法，看有什么更好的方法来丰富栏目。

——强烈要求环保，多植树多造林的　木头

街机游戏　Arcade Game(英)　アーケードゲーム（日）

就原来字面的意思是指“业务用游戏”的意思，大致说来只要是在家庭以外的地方要花钱去玩的游戏就包含在这个范围内，小从大家所知道“小精灵吃豆”、“街头霸王”、“KOF”这种利用一个萤幕与操作介面的游戏机，大到像parapara跳舞机、DDR、“死亡之屋”这种附有特殊框体的游戏也算在内。如果要说到更广泛的话，连夹娃娃机、金币机、赏品机这一类的机台也跑不掉。总之，“只要是家庭以外，要花钱来进行游戏”这样的游戏机就算在街机的范围里。



家用游戏　Consumer Game(英)　コンシューマーゲーム（日）

以字面上的意思说来，“consumer”是“消费者”的意思,而将它引申作为“家用游戏”的意思。家用游戏的定义和街机游戏正好相反，就是强调以“在家里享受的游戏”为目的，定义上只要是在“家用游戏主机”能运行的游戏全部都在这个范围里。

PC游戏　Personal Computer Game PC Game（英）　パソコンゲーム（日）

“パソコン”这个字是将“persona Computerv”各取前面的第一个音节组合而成的,其实指的就是所谓的个人电脑。基本上在一般游戏的分类区里，PC游戏也是一个单独的类型，不要因为它是在家里玩的就归在家用游戏里面。



柏青哥　PACHINKO(英)　パチンコ(日)

一般说来，“パチンコ”如果用在“游戏机”的范围，就是大家所知道的“打钢珠游戏机”。这种游戏虽然是使用街机机台，不过它自己有个专门分类，并不会与一般的街机归类在一起。另外有一个相似的用语“パチスロ”（即俗称的“柏青嫂”），它是将“パチンコ”与“スット”（吃角子老虎）各取前一音节所合起来的造字，指的是“含有吃角子老虎的柏青哥机台”。此外“パチンコ”的另一个意思是“弹弓（slingshot）”，有些RPG或是ACT游戏中有时也会出现这个字。



成人游戏　Adult Game(英)　アダルドゲーム（日）

从字面上就知道，这是有年龄规范的游戏。一般说来，大多是因为内含性爱成分的场面或是一些异常精神心理的独特描写，为了避免对心智尚未成熟的未成年玩家造成负面影响，因此采取年龄限制的分类做法，并且还会在游戏封面或是包装上打上标示作为区别的警告。同样意思的用语还有“エッチゲーム”（HGame）或“エロゲーム”。（图见右下）

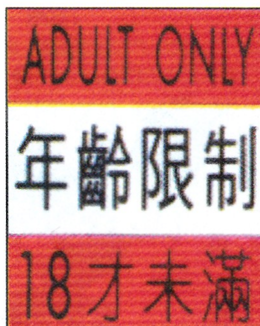
血腥警告标志　Grotesque Mark(英)　グロテスクマーク（日）





有些游戏由于内容或是表现手法过于血腥，有的玩家或是家长可能对于这类游戏无法接受，因此有必要在游戏上面作标示，以免对这方面反感或是不适合玩这类游戏的玩家误买。这个红色三角形的标示上面一定会有这样的一行字“这个游戏内容包含暴力以及出血等的表现（このゲームには暴力シーンやグロテスクは表现が含まれています）”作为警告。举例的话，像是BIO系列游戏的包装上就有这个记号。总之，见到这些标志购买的时候就要留心了。





吃币率　Inter communication system（英）　インカム（日）

如果单纯就“インカム”这个字眼来说，它可用在好几个地方，不过每一个地方所指的意思可又完全不同，在这里只介绍使用在游戏界中的场合。在大型业务游戏机的话，它是常用的用语之一，指的是“游戏机的投币率”。比方说店内一台游戏机在一天里可以回收到多少枚代币（或硬币），统计出的这个数据就是“吃币率”。当然,吃币率越高也就表示游戏所带来的利润越高,对于店家也好，厂商也好,回收率的数字一向都是制作游戏的重要指标之一。



大型游戏厅　Game Center(英)　ゲムセンタ(日)

可能有的时候读者们会在日文的游戏杂志里看到这个字，其实这个字说穿了就是我们常常说的“大型游戏厅”。不过同样都是以放置大型的游乐机台供人娱乐为目的，但是依照规模与供应的形式不同，还有“アミューブメントスペース（Amusement Space）”的分别。

龙哥热线

买正版就是走康庄大道——本栏目主持人是XTT13★41



最近打了打“钻地A”，七条命/上级亚马逊，结果只打到1456米，和当初玩“钻地2”时一样臭——上次的中级篇钻了945米，也是差了那么四五十米，遂郁郁憋气而死？（爆笑）

再就是HALO也玩了玩，您别说，游戏还真不赖，相当的好玩。玩了几关之后发现，此作和武装雄狮的操作原来一模一样（如果后者用BEGINNER操作法的话）。HALO预想以外的大，敌我角色设定相当出色，游戏氛围极佳，比较紧张！总的感想是，HALO在用大狙（“一级ZOOM/二发装药火箭筒”或是二级ZOOM/四发装药长枪”）打击敌强力角色时，真是过瘾——HALO的敌AI高得有水平！！！有时非得隐蔽射击不可？

目前正欲挑战双刀，却没有什么时间去玩。



k&6@NsHy*$MPv@E
第501机动对战车中队
Project Dragoon鬥戰勝13

GUNGRIFFON
THE FIRST HIGH-MACS TEAM 501

● 天师：你好！！

我是乌鲁木齐兵团二中高三的学生！

我希望车王天师能指点我，和我一起探讨！没攻略就是没法提高啊！我也是受启发才想到的，真的，我觉的天师你练梦美吃的苦我想的到，我练这糊里糊涂的轻松游戏“玛莉赛车”都这么难，向您致敬！

——另外我想麻烦你告诉我，我该怎么擦光头？

是不是时间长了，就要擦？我的DC用了11个月了，要不我不玩，要么就打半天（9小时左右）！以前玩的是D碟，没有什么读不出来，现在玩Z 的，也一样！（天语你机器很好不用担心）

（您的饭：MXX）

我们有能力有办法制作任何游戏的攻略特别是重度游戏攻略，电软已经全彩，我想我们一定会努力。关于清理光驱光路系统，是这样，在光头读取困难时还是应当拿到维修实力最强的店里去检修。

● 龙哥你好：小弟最近购进ps2 39001一台2300元，是否合理？boss说39001比30000好，是否？另编辑部强力推荐的GGB我在苏州，上海都没找到，难道经电软一炒全国断货？

（苏州 一个面黄饥瘦的男孩）

你好。PS2加了直读，全都一样。确实有不少玩家认电软的炒作。XBOX有HALO和疯的3、梦美3、莎木2，我们还会酌情炒作一下这台主机。



图：广西桂林LYJ之友

8	time	2' 16"921	MT M N
	name	XTT (CHINA)	[XTT]

厦华彩电画面绝无一丝闪烁



最近在北京街头看到广告，很受震撼，广告词一共也没超过十个字，是这样写的：

GE照明 源自爱迪生

这几个大字旁边，是发明家的伟大头像。天语站在广告牌前心情无法平静。天语二十年前就知道爱迪生发明了电灯泡，相信地球人也都知道。

本人不禁联想到国内外（主要是国内）某些厂家的广告宣传所采用的种种令人发指的手段。那种赤裸裸的误导哪里谈得上半点广告创意与诚信？

下期我们专讲中国第一彩电品牌“厦华”。

再谈“逐行60/75赫”与“隔行50/100赫”

厦华电视、西湖数源电视、日立等离子，将结合游戏机的使用于下期“科普”中介绍。

● 天天：

今天想说说自己关于EZFLASH的功能的设想，希望通过电软使有心人看到后能将之付诸实现——

一、编辑低功耗的屏保程序，以便于长期待机；

二、闹表功能（作用不言而喻）；

三、电子词典（智能查询）；

四、通讯录（限于键位，估计只能由电脑写入，平时只可查询）；

五、MD PC－E SFC 等等的模拟器；

六、实现多任务操作，比如边播MP3边浏览文本（不知道技术上可否实现）；

七、FLASH播放；

九、计算机；

十、简易帐本（这个有点无聊）；

目前能想到的有这些，这里要说明的是，这些设想的构想前提是除了EZFLASH本身之外不增加任何周边。

其实要是再加周边的话，GBA与EZFLASH的搭档简直无所不能，比如通过手机下载MP3、移动QQ、专用网络游戏；利用摄像头做数码相机；加震动包；接受调频……

才发现原来GBA完全可以代替PDA，palm等等奢侈品，完全是数字生活的最佳代言！

唯一不足之处是烧录卡本身价格尚高，且烧录卡市场仍很混乱，据说目前功能最完善的只有EZFLASH（256M）一种，且假冒者亦不在少数，望电软能够在辨别真伪及市场行情方面作出详尽的介绍，造福广大的GBA玩家！！

RIKA上
02.09.16

RIKA你好。你很有想像力，文中的设想不管最终能否实现，但我想做为玩家一定要敢想敢说。用EZ FLASH开发者BORDEN的话说——GBA这台机器可贵之处不仅在于它的游戏好玩，而且该主机还通过自身便利的开发环境提供给技术爱好者一个大展身手的舞台。据天语了解，BORDEN也是咱电软的忠实读者，我一定会把你的这些意见转给他。

另外向GBA爱好者报告，天语的EZ卡里新烧了这么几个游戏——钻地A、SUNSOFT上海、SILENT SCOPE、中文版光明之魂（SEGA SHINNING SOUL）。我一边玩，一边哭，好游戏全让我搞定了（FC的模拟器让我给删了）——哭的原因之一是前三个游戏太好，之二是中文版的光明真没劲，难道这就是传说中的ARPG？我打第一关的BOSS时哭笑不得，真太弱了，那是BOSS么？还有，每个场景要打三遍，这受得了么？这么多装备物品，只用最厉害的和草药足矣。但是汉化小组的功力倒是颇值得一提（表扬）。

GBA用户一要买烧录卡，二要了解汉化小组。

龙哥你好：前几次写信给你，你没回，不知道你是太忙了还是怎么了，希望这次龙哥能回答我的问题，小弟将不胜感激！

1.我在第9期的“家”看见了NGC的小荧屏，请问NGC上的小荧屏要多少钱？需要外接电源吗？电软为什么不介绍介绍它呢？

2.NGC和GBA可以连动，请问对应它们的游戏有几个？可以介绍介绍吗？

3.以前知道樱花大战这个游戏不错，只不过没怎么认真的去玩，昨天我细细品位了樱3感觉很不错，很合我的胃口。近来知道樱战后的游戏会在PS2上出，我想请问，樱战会移植给NGC吗？那GBA呢？

4.次世代里我选了NGC，因为生化全给了它，不过PS2上也有很多优秀的节目，像《合金装备2》、《寂静岭2》等等，连XB都有移植，那NGC呢？会移植吗？拳王系列会在NGC上出现吗？

5.看9期电软，得知NGC也有D版了，不过要接在外面，请问那要多少钱？（玩友：太阳）

1、除非这种小屏幕自备电池可以在旅途中玩，否则旅店里有电视要它何用？国内很少见，原装的便携屏幕14800日元，我还没有领教过。

2、目前还没有。但即将在NGC上推出的索尼克合集似乎要对应？NGC>GBA连线国内也有卖的。

3、樱战画面简单，我看不必给NGC，PS2装机量大，从市场上看PS2最适合。GBA倒有可能。

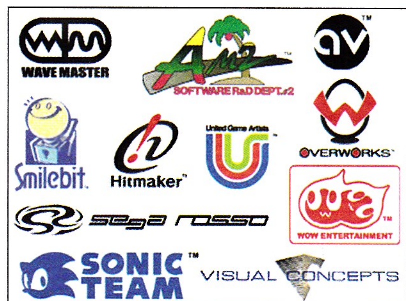
4、NGC很好，玩它的好游戏即可。PS2、XBOX也很好，上期已经讨论过了，一台主机是不够玩的。

5、GC的D版装置目前国内还未有见到。快了？

世嘉嘉嘉专题角

有国内网友将世嘉旗下十一个子公司的徽标全部集到一张图中。看上去还不错的样子？爱游戏，爱世嘉！





超BT的GBA周边登场？赛车迷要注意！



某厂商为GBA制作图示周边，专门用于玩赛车。转动方向盘时，GBA小宽屏不会跟着动吧？（笑）

真·骨灰级玩家

从前曾经想过：以我的玩龄、玩过的游戏数量和我对游戏的研究、热情，应该可以算是骨灰级玩家了吧。但近几年来才发现，我所欠缺的太多了……

很多次在游戏店都遇到不断标榜着自己是骨灰级玩家的顾客，在网上也常常可以见到四处宣传自己游戏实力的玩家，而利用不同渠道宣传的他们所用的方法是也多种多样的。例如一个实际年龄19岁的玩家可以声称自己已有22年的玩龄，即世前3年开始打游戏；或者列举很多自己曾经打过的游戏，其中不乏已取消开发或转移平台的游戏；再或者……总之就是此类种种的言词。

以上，教训一：骨灰级玩家一定要学会标榜自己，即使是利用欺骗。

随着游戏大作的日渐增多，中国广大的骨灰级玩家也逐渐投入到“发挥余热”的工作中。几个人在一起为某RPG大作的情节做中国式广告已不再令我感到惊奇了，可还有长期困扰我的另一个问题——他们看的懂日语！？毕竟我说出一些很简单的日语时他们会用那一双双天真无邪的眼睛久久地望着我，尽管其中夹杂着诧异和不知所措。这一切直到我在朋友的店里看着他在很短的时间内卖掉一个毫无实用价值的连发手柄后才了解到其中的玄机，他告诉我“你只要对这种人说很多人都买这个东西并且都说好，他们就会很痛快的买下来了”。现在看来这只是个很简单的问题：当你把桌布挂在窗户前并且告诉很少去注意窗帘的人“这是窗帘”，他们就会认为是窗帘的。

以上，教训二：要做到人云亦云，一定不能掺有自己的感受，不论是打游戏还是购物。



↑电软作者：窗外不归的云（右1）和他的同学。

从我接触游戏时起，便只是单纯的为玩而玩，少不更事的我从没想到会因此错过游戏中最重要的部分。《论某某游戏的深刻内涵》，看过几篇骨灰级玩家写的此类文章之后我才深刻体会到打游戏究竟是为了什么，这就是所谓的寓教于乐吧。这个情况和在学校学唐诗的情况满相似的，虽然那些诗人做诗的时候可能仅仅是即兴而发，没有考虑如此之多的问题。

以上，教训三：打游戏并不是为了高兴之类的低俗目的，而是要体会游戏中深刻的内涵。

大作=完美无瑕，这是游戏经验丰富的骨灰级玩家才能得出的公式。故事设计的普通不算大作，尽管ACT游戏注重的是打斗的爽快；音乐设计的普通不算大作，尽管RPG游戏注重的是情节；角色设计的……总之，骨灰级玩家的眼中不容沙子，瑕疵是不可容忍的，任何一部有缺陷的游戏要被拒于大作门外。

以上，教训四：骨灰级玩家的辞典中不应该有[包容]这个词，它完全是多余的。

最近上网的时候，常会看到两个或更多的“著名”骨灰级玩家在一起讨论游戏，几分钟之后开始争吵继而恶语相向。起先完全不知道是为了什么，见得多了，自然而然的也看出些端倪了：为了评论一个游戏好或不好，两个意见不和就吵起来了……这让我想起了早些年中国戏院的情景。大部分的骨灰级玩家的观点似乎都是相同的，即“我喜欢的游戏就是好游戏”。毫无根据的恶意抨击自己不喜欢的游戏之后还要留下“我说的就是对的！你没有资格在我面前发表言论”之类的话，看来这也许就是骨灰级玩家的最高境界了，俨然一副“霸者当道，群雄皆休”的冲天豪气。

以上，教训五：只有自己喜欢的游戏才是好游戏，即使在毫无根据的情况下也可以抨击自己不喜欢的游戏，哪怕是恶语相向。

如果我真的做到这些的话，我就是一名真正的骨灰级玩家了，不过那时[朋友]、[游戏]、甚至[梦想]之类的词汇对于我而言亦不会有任何意义了。

铁杆合作组·星川明人　2002.9.8

找朋友

龙哥您好：支持电软很长时间了，电软给了我很大的快乐，我在这里给电软的全体成员敬礼啦，看着电软的一步步发展，真是高兴！对了，我玩游戏都上瘾了，还弄了一个游戏音乐论坛网址：http://2835.126.com　我的QQ:5235607 64656737

黑龙江省双城市赵云龙



SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!

Game bar

游戏点评

责编／宇部

PS2 真三国无双2～猛将传

厂商：KOEI 类型：ACT 媒体：DVD-ROM



2002年9月初，很多玩家一面大叫着“骗钱”，一面掏出自己心爱的钱包买走了光荣公司的最新作《真·三国无双2～猛将传》，而这部游戏对众FANS而言魅力之大，正是到了即使知道是骗钱但仍会买下来的地步。

由于《猛将传》是作为资料片发行的，较之前作自然就要有些变化：在本作中新增加了武将的第五级兵器及数种新道具；挑战模式的种类增加至四种；难度中增加了初级及最强两种难度；可以对护卫兵进行编辑或使著名武将作为自己的护卫兵，在这些变化中最令人激动的是本作无双模式中的武将，是由以往只有在自由模式中才可使用的7名其他势力的武将组成。

考虑到《真·三国无双2》的众多玩家，光荣公司最终还是让《猛将传》可以与前作联动了——继承前作中武将及道具的所有数值，这样一来无疑为苦苦钻研前作的玩家节省了大量时间，使他们可以专心的投入到寻觅新道具及“传说中”的第五级兵器的工作中去。唯一令本人稍嫌反感的就是护卫兵的编辑模式，男性角色姑且不提，为什么女性护卫兵的默认名字中会有“杨贵妃”！？ ——北京 星川明人

角色：9	操作性：9
画面：8.5	创意：10
音乐：9	移植度：
情节：8	总评价：9.5
游戏时间：不明	

GBA 沉默狙击手

厂商：KONAMI 类型：STG 媒体：卡带



著名的街机另类第一人称射击游戏一代的移植作。曾先后移植过PS2及DC版本。此番移师GBA有那么一点抢钱的意思（笑）。就GBA的机能来说根本无法保证原作强大的画面。但好在游戏性得到了较完善的保留。

在第一人称射击游戏泛滥的今天。本作之所以能够占得一席之地完全是依靠其独特的题材。狙击手这个角色我们通常只能在间谍暗杀片中才能看到。而科乐美把这种令人窒息的活儿表现出来，供玩家一试身手，体会体会用十字架锁定敌人的快感。就这种氛围来说，《沉默》营造的极为出色，包括这个GBA版本。另外，笔者认为GBA版本最为抓人的地方要属射击键的设计了。竟然是R键。起初还觉得挺奇怪的，但瞬间即体会到了科氏制作的用心良苦。完全是在用右手食指扣动狙击步枪的扳机嘛。这投入感，绝了。

本作的关卡任务设计也是很到位的。第一关底和BOSS鹞式飞机对峙的那段戏，在GBA小小的屏幕里，紧张感依旧。如果是遇到热血型玩家，怕是R键的寿命都要受到一定的影响了（汗）。要说唯一的不足，只能是音乐方面了。但也不算是什么问题吧，好像没有哪个狙击手是边作战边听CD的吧（笑）。——南昌 严俊

角色：9	操作性：9
画面：7	创意：9
音乐：7	移植度：6
情节：——	总评价：7.5
游戏时间：2小时	

PS 风之克罗诺亚沙滩排球

厂商：NAMCO 类型：SPG 媒体：CD-ROM



“风之克罗诺亚”是NAMCO的招牌游戏人物之一，同时也拥有为数不少的忠实玩家。

这次NAMCO将它从动作游戏变更为体育游戏。并且原作中的所有热门人物将全部参与到这场排球大战中！游戏对应4分插，可以进行多人对战。游戏中每一队有两人，举行2对2的对抗赛，比赛十分激烈！如果四人同时游戏的话，将是两人用一个手柄操作自己的一队，手柄一人玩一半，非常有创意！但这一点也是一个小小的缺点，游戏时会觉得很挤，有些不方便。当然了，这并不会影响到多人同乐的乐趣。

游戏中的人物各个都是动作明星，每个角色都有自己不同的特点，有的善于接球，有的善于扣球……人物的动作也非常丰富，每个角色都有自己独特的“超必杀技”，这也是游戏中的一大亮点，能在比赛中使出绝招也是游戏吸引人的地方。

角色：10	操作性：10
画面：9	创意：8
音乐：8	移植度：——
情节：——	总评价：9
游戏时间：无限	

比赛的模式也非常丰富，使游戏更具耐玩度。再加上可爱、清新的美丽画面、合理的控制键以及多人同乐的模式，可以称得上是一款非常不错的作品了。新手不会操作也没关系，因为游戏中还有体贴的教学模式，学完9个课程，保证你成为沙滩排球高手！ ——武汉 刘晓茜



超魔界村R

厂商：CAPCOM　类型：ACT　媒体：卡带



我是因为喜爱超任上的魔界村才买下这盘卡的，玩过之后，又想起了当年患过的病——卡氏动作综合症。

超任的魔界村是一款公认的高难度动作游戏，作为移植版的R又把这一点发扬光大了，每一关都很难，都需要不断探索，找出规律前进，即便是最低难度也要每关苦战二三十轮，更别说是高难度了，简直是举步为艰，而这难度，又从某种意义上来说是来自于主角简单机械的动作，走路比敌人慢（其实是跑），跳跃不能控制距离，还要计算好距离和时机，即使有超级武器和防具，可获得的几率也太低了。可以说，超魔界村R是GBA中最高难度的ACT（BT级！）

本款游戏画面，音效都还不错，除此之外还增加了一个改编模式，达成条件可以自由选择路线，不过这个模式的难度……（汗）。话说游戏虽难，其乐趣也在其中，不断挑战总比平淡过关来得有趣吧！

要说本作的缺点还是这个难度，每次都要高度神经紧张状态来玩这个游戏，真的很累，还有游戏内隐藏要素比较少，还有剧情几乎没有，这几点和现在流行的ACT来说确实是少了些。

总之，喜欢挑战的朋友，相信这款游戏不会让你失望。　——铁杆 宫本俊

角色：6.5	操作性：7.5
画面：8	创意：7
音乐：7.5	移植度：10
情节：6	总评价：7.5
游戏时间：10小时以上	



女神计划(PROJECT MINERVA)

厂商：D3P　类型：STG　媒体：DVD-ROM



以日本性感天后藤原纪香小姐为角色原型开发的射击游戏——《智慧女神计划》上市已有几个月的时间了，曾经对这部游戏抱有希望的玩家们也大多感受到了下巴砸到脚面的痛楚……

这部游戏的画面效果仅达到ＰＳ２早期游戏的程度，天气及地面材质的处理还勉强说的过去，相比之下角色的贴图则属中等偏下的水平了，动作亦显得有些生硬，最糟糕的是游戏中的纪香小姐被丑化了。

故事的设定满巧妙的——只要将ＳＷＡＴ部队换作Ｓ·Ｔ·Ａ·Ｒ·Ｓ、ＭＩＮＥＲＶＡ社换作ＵＭＢＲＥＬＬＡ，再将人型兵器换作丧尸……就这样，《生化危机》的最新作在人们还没有发觉的时候便悄悄上市了。

本作中各种系统设计的亦不十分友好：如果要友军攻击敌方要先用双眼镜锁定或命令友军搜索敌方；对ＡＩ超低的友军只有两种命令，即攻击与搜索，使的整个游戏几乎没有战术可言；不能移动射击是战斗中最大的弊端，在被敌军锁定的时候只有单纯的躲避。装备系统的设计还是比较出色的，在作战服的装备栏中有一套旗袍和一套比基尼……　——北京 星川明人

角色：9	操作性：6
画面：7	创意：8
音乐：9	移植度：——
情节：7	总评价：7.5
游戏时间：20小时	



在遥远的时空中

厂商：KOEI　类型：AVG　媒体：卡带



近来KOEI是春风得意，以前在我的印象中KOEI只会做SLG类型的游戏，自从去年ACT游戏《真三国无双》大受欢迎后，现在的KOEI是什么类型的游戏都做。这款AVG类型的游戏《遥远的时空中》就是很好的证明。

本作担任角色设计的是大名鼎鼎的少女漫画家水野十子，所以人设自然让人满意。游戏的舞台是一个充满日本平安时代京都的风情的架空的幻想世界里，主人公则是一名漂亮的少女，她每天要和被称作“八叶”的8个帅哥谈情说爱。不过你可不要误会这是一款纯粹的恋爱游戏，在8位帅哥的帮助下消灭威胁村民生命的“怨灵”才是玩家的使命。

游戏的战斗系统采用了比较传统的RPG式的回合制，但特别之处是战斗中经常会和同伴们发生对话，以此来增加好感度（感觉与樱大战有些类似）。公平地讲游戏在各方面的表现都不俗，因本作为AVG游戏，所以对于国内众多不懂日语的玩家来说就很难接受，但这并不能掩去其闪光之处，如果能把本作汉化，那绝对是中国玩家之福。　——宁波 胡叶曾

角色：9	操作性：8
画面：8.5	创意：8
音乐：8	移植度：——
情节：7.5	总评价：8.5
游戏时间：5小时以上	



漫画地带

厂商：SEGA　类型：ACT　媒体：卡带



相信曾经拥有过SEGA MD的老玩家们不可能不认识这个超硬派游戏吧。没错，他就是曾在MD上红极一时的标准美式风格的漫画地带了。如今他也随着游戏界复古的大趋势闪电移植GBA了。

游戏的主人公是美国纽约的一个漫画家，被恶人施法打入自己的漫画世界中。而恶人则坐在漫画台前拿着笔不断往漫画中画出敌人攻击主人公。游戏中充斥着美式漫画的风格，就连游戏场景也是一个个漫画格。途中可以随意选择战斗路线，而且还可以携带三件道具，危急时刻拿出使用。主人公的招式也很丰富，拳脚功夫全齐。有些还能看出些李小龙的影子，而且出招还有人语配音，很热血的哦。另外值得一提的是本作还有一定解密成份和陷阱。绝不是勇往直前就顺利穿版的，有些地方必须用脑。这也是本作硬派中的一点细腻吧。毕竟掌机和家用机还是有一点差距的，本作的移植度不算很完美，人物稍微有点僵硬。但这也绝不能掩盖本作的优秀。

MD最佳怀念作品在此，拥有GBA的SEGA支持者们，别告诉我你无动于衷啊（笑）。　——南昌 严俊

角色：8	操作性：8
画面：8	创意：8
音乐：7	移植度：9
情节：8	总评价：8
游戏时间：2小时	

风林：铁骑真是太大啦！

天师：我想我玩不了这游戏，因为501中队的一些日本战友也都在苦战中。铁骑个性太强，虽然你已经入手，可是我仍然怀疑你能否驾驭它。（笑）

风林：屋子里没地方摆……这游戏真是可怕，对于我这样自认天才的通吃型（笑）都苦手得很。不过我是不会放弃的，每周都要有一天来摆弄这大家伙……苦……来说说这次刚结束的东京展吧，相信天师应该很有感触吧！

天师：我也只能通过看看游戏的影像来解馋啊！东京游戏展似乎仍然能够吸引全世界玩家的眼球，但游戏这么多，我觉得看都很难看过来，至于玩嘛，我只能祈祷其中能有我喜欢的。比如飞龙，我看就不错。我还是关心NGC和XBOX这些二线机种能有什么令人心动的题目。

风林：这次好像是缺乏令人振奋的消息啊，平平淡淡的就过来了，无趣。这次很多原先预料的重大消息都没有公布，可见是厂商有所保留。

天师：依我说，不在高端机种像NGC或是XBOX上开发大作，厂商想不保留也难。现在玩家的胃口被吊得太高，游戏见多了，再好的游戏，抛开画面的话恐怕不会有太大的吸引力。像PS2，你再做真·三国无双已经没什么戏了，可是你要把MD时代的超级忍重新制作，那就不一样了。但如果在XBOX或NGC上制作游戏，我想至少在画面上会令人耳目一新。

风林：XB的三国2虽是移植，但仍令人有今非昔比的感觉，打起来流畅得很！不是我过分，这届展会给我的感觉都是“老掉牙”的游戏，可能是平常接触了很多相关情报吧！虽然整体来看，本届缺乏亮点，不过听说这次PS2版的SAKURA大战令人感到震撼，整体素质大幅提升，也是借了PS2硬件所赐。

天师：PS2制作樱大战倒是没有任何问题，PS2还是不错的（笑）。我觉得问题的关键在于，现在就PS2性能最弱，还就它卖得最快，一家独大，没什么好处。想想当年SS、PS、N64大乱战时的东京展，准保比现在好看吧？

风林：那没办法，PS2吸引人啊！就拿出了一阵子的透明蓝来说吧，我都有再买一台的冲动啦！其实这正是SONY决策的高明之处，新型号、新款式的主机频出，尽管玩家手中的机器没有问题，都让人有即将淘汰之感。难怪PS2热销，正是抓住了大众喜新厌旧、追求时尚的心理，想不赢都难！

天师：我不否认你说的这个因素。可就是不知怎么搞的，XBOX这样气派的主机，假如有一个人先说它难看，那么天下人就都愿意跟着说XB

中秋的花火

modern talking

MM与XTT的疯狂乱弹

不好看而且笨大——虽然也许他们并没有仔细地“观赏”XB。将产品上升到“流行”层次，是索尼的长项，这方面连任天堂都不是对手呢！（笑）

所以我甚至觉得，不要说NGC和XBOX都降价，就算索尼将PS2再涨上一万日元，市场上卖得最多的还是SONY吧！！！游戏在大多数人心中是“追求时尚”，像我这样的，今日入手DC的“东京巴士限定版”恐怕不多？（笑）你老先生也买了饭野君的D2听说？

风林：唉~说起来也真对不起SCE呢！居然没有为PS2配备几张正版碟，基本上钱都花在XB和GC上了，虽然明知最终结局是钱打了水漂，但一看到XB、GC的好游戏推出，手就不由自主的掏向了口袋……

说起D2，还得感谢好友的协助才能得到，圆了我的劳拉梦。4张碟，用了不到9个小时打穿，感觉有点受罪。情节有些拖沓，节奏也不够紧凑，但却没有当初想象的那么糟糕，作为早期的DC游戏，整体水平算过得去了。大胖子的想法不错，就是对劳拉的红眼圈感到恶心（笑死）！

天师：我最近经手了几台XBOX，也为PS2加了几个直读，感觉D版直读商真的是很厉害呢，所以我不由得更加地珍惜自己的原版（笑）！现在PS2的店头价格是2020左右（39001配非NH完美直读），XBOX也很便宜（超值？），而NGC因为没有D，近段的势头似乎比生1和玛莉时有所减弱？你做为任迷，对NGC怎样看？

风林：D版商不努力就要喝西北风了吧？GC没有D版，其实更好，我是不希望看到8厘米D版泛滥或者GC改机成风的。虽然有的时候感觉GC想买的游戏实在太多，但这样才能更加激励自己努力赚钱吧（狂倒）！另外，这次在东京展上任天堂正如意料一样没有参加，看来岩田社长是准备把秘密带到年底呢！

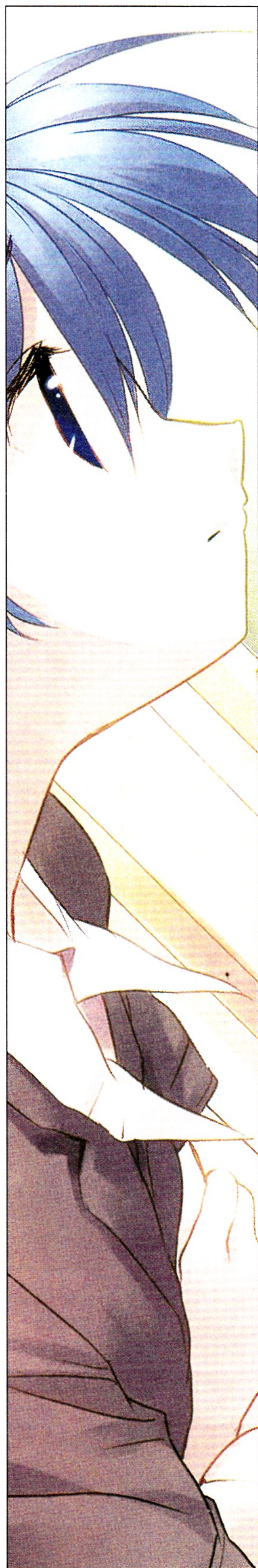
天师：有可能！任天堂说不定又在搞什么“口袋妖怪”一类的“核爆弹”级游戏。玛莉之后，不会再有如此爽的动作游戏，任天堂是得再想想辙呢。对了，你对打游戏机的电视还有更高的要求或是梦想么？我发现PS2接分量给的效果还可以，你的XB和NGC的分量对应逐行吗？

风林：提起电视就憋气……北京的电器市场三天两头降价促销，搞得我有钱都不敢掏（当然，要是真有钱也就不为这降1、200块钱而犹豫了）。虽然家里的电视带色差，但是却无逐行，效果差不少，目前也只能忍了。

天师：好马配好鞍的道理，我相信到明年E3时，我的PS2就入手了，电视回头再说。哦，我突然想起有一种专业器材叫做“倍频器”能让PS2逐行，就是价格太高，这个东西非常管用。东京展不如E3了，嗯，如果明年XBOX和NGC再不绽放，PS2实在是没有什么新鲜的玩意儿了，可悲啊！



风林：算了，能看到影儿就先凑合玩吧，追求最高影音效果何时是个头儿呢？此时此刻，先不关其他，大中秋节的，天师好好在家品位月饼吧（笑）。



诚惶诚恐 VS 豪气冲天

■铁杆合作组／小草

微软这条巨鳄，好像从去年年末就开始走上背字儿了。虽然北美市场的销量不错（到现在为止也仍然比NGC高），但是一到日本本土，比尔大门立刻就感受到了文化差异所带来的、巨大的贸易壁垒。日本本土和北美玩家口味之间的差别，似乎以太平洋的宽度为单位来丈量都不嫌局促。这个状况带来的影响之一，就是连最后开战的欧洲市场都连带着吃了瓜落儿。不光是主机销量不佳，就连前一段时间在英国推出的“新类型广告”，也因为“给观众带来不适”而被封杀。虽然微软反复解释这个广告的本意只是劝人多多放松，但仍然于事无补。真是屋漏偏逢连夜雨，黄鼠狼专咬病鸭子（明人：这家伙又开始说相声了.\/.；斯库璐特：我说草儿啊，你又想挨炸弹砸吗？）。

不过微软后来的道歉相当得体，诚惶诚恐的模样，让人想起因为无心之过而受到批评的小学生。再怎么说微软也是一方老大、兼中国权威综合媒体追捧献媚的热门对象，突然摆出这么一个样子来，还真是让人有些惊奇。

也许有人会说这是强龙不压地头蛇吧，但是微软心里明白：它之所以这么做，就是因为现在它最需要的是在电视游戏厂商和玩家（尤其是日本本土玩家）心目中树立良好的形象，所以这种态度其实是在情理之中。很多人拒绝XBOX的理由就是“微软不是做游戏的”，而次世代初期的索尼不也是一样？但是当时的索尼有一个现在的微软都比不了的优势，那就是在日本国民心中的良好企业形象——套句俗词是“家电业的航空母舰”。而且，这种形象是可以通过广告表现出来的。而这次微软恰恰也是在广告上栽了跟头。

身处消息闭塞的国内，游戏广告见过的相当少。但就看过的几个而言，个个印象深刻——因为确实是非常有创意，使人过目不忘。就拿鬼泣的广告来说吧：一对恋人在傍晚的公园内相对而立，意见似乎很大的女方哭哭啼啼地用手中的玫瑰花束连续抽打男方——方式属于乱舞那种，然后，居然是……男方浮空，然后……香槟酒瓶塞追打。紧接着就是鬼泣的游戏画面：大剑连砍之后，同样是敌人浮空……然后……是双枪浮空追打。晕！

说是恶搞也好，说是胡闹也罢，但是，不能不令人眼前一亮。

相信因为这个广告就买下PS2和鬼泣的人，在日本也不会是少数吧。这应该算是成功广告策略的典范了。而且这广告还不是看起来这么简单……

以往卡普空的动作和格斗游戏，尽管其在手感、严密度和平衡性上已经达到颠峰，但是因为画面相对朴实，所以亦被人批评为“土气”。冈本吉起也笑称“是因为卡普空是关西厂商的缘故”。但是这次的鬼泣，则被评价为“带着东京的酷劲儿”，画面的华丽程度有了极大的提高，在其他要素上和其来源——生化危机的灰暗风格更是大相径庭。再放眼看看卡普空在次世代推出的新生作品就可以明白，鬼泣实际上是卡氏在风格方面转变的号角。

这里姑且不论朴素和华丽孰优孰劣，但是卡普空既然作出了风格转变的决定，在软件及其相关宣传上必定也有动作。鬼泣的广告就是鲜明的例子，如果用这种风格去制作街霸的广告，肯定就不会有什么好下场。所以应该说，鬼泣的广告很明确地表现了这个游戏的市场定位——就是瞄准了那些平时不常玩游戏、想从游戏里追求单纯酷劲和爽快感的一般玩家。而鬼泣本身也很好地体现了卡普空的风格转变过程，这样切中要害的宣传，无疑是非常成功的。但是如果换个完全不知名的小厂商来做鬼泣，即使品质一样，但是由于缺乏卡普空的形象价值（卡普空=动作大师）和适当的广告宣传，也不会成为热销作品。从这个角度来讲，广告和厂商是相辅相成的关系：厂商的商业行为，一定要和其基本形象与宣传符合；反过来，成功广告的背后，一定有良好的品牌形象作为保证。

这次的微软广告事件也充分说明了这个问题。虽然微软在日本可以说已经拼了老命，主机降价发售、附送精美礼品、拉拢日本厂商……但是仍然只有刚刚超过PSOne的成绩，说到底，相对粗糙的美式作风也是根源之一。XBOX本来比较豪放、创造力丰富的风格，却非要在风格更唯美细腻的日本市场杀出一条血路。困难程度可想而知。不过最后这个广告事件的结果，也没给微软造成什么太大的负面影响，还好还好。不过按照现在的状况来看，2004年全球5000万的宏图，仍然只是镜花水月而已。

不过说了这么半天，还都得算是正面例子。毕竟索尼和微软在各自的业界摸爬滚打了这么多年，这点经验还是应当有的，况且这个规则也不仅限于游戏界。但是在咱们中国，还就真有不信这个邪的。无论是广告还是其他商业行为，都有只顾眼前小利、不管随后恶果的活标本。且不说广告，就连某些游戏的发售，也是经过特殊的成本计算方式之后才实行的。那么是什么计算方式呢？很简单，只要发售之后的资金回收超过了先期制作和广告成本（而且后者才是真正的大头），就可以发售了。这种“打一枪换一个地方”的战术造成的后果，真是不堪想象。而广告呢？只要造足声势出够噱头，也就已经达到目的了。君不见已经禁止在北京发卖的某商品（食品？药品？保健品？很难用一个词来形容），不也仍然底气十足地喊出“请广大××作证”的口号么？这样的举动，倒是颇有“拳打南山敬老院、脚踢北海幼儿园”的冲天豪气，只不过这底气是不是装出来的，不光它自己清楚，大家也都看得明白着呢。

游戏新作情报



忍(SHINOBI)

PS2	厂商：SEGA OVERWORKS	发售日：2002.12.5	
	类型：杀阵ACTION	价格：6800日元	其他：——

这款游戏发挥了PS2强大的图像处理能力，优异的画面让人感受到世嘉为PS2“量身定制”了这款MD时代最著名的ACT。请大家仔细辨别下图，我们发现，不但敌我角色设定非常讲究，而且颇有搞笑之感。据著名制作人大场规胜介绍，本作是给ACT爱好者玩的，难度比较高，打通之后会非常有成就感，相信这种制作理念一定会得到广大ACT爱好者的认同！



格斗之王EX2

GBA	厂商：PLAYMORE	发售日：2003.1.1	
	类型：FTG	价格：5800日元	其他：——

经久不衰的格斗之王系列在GBA上推出新作了，此作基本上是上一代的改良版本。GBA上的第一作发售后并未得到玩家好评，不知道这部续作能否重现KOF系列的辉煌，说实话，KOF系列现在应该动大手术了。看看CAPCOM在GBA上出的街霸ZERO3吧，不知道该作品能否达到人家的水平。

从下面的图片上来看，似乎没有增加新角色，人设也基本上与前作相同。













超级猴子球2

GC	厂商：SEGA AV	发售日：2002年冬季	
	类型：RPG	价格：5800日本	其他：——

一年前，随着NGC一起首发的软件《超级猴子球》的续作马上就要登场了。此作新增加了剧情模式，其中有150个以上的关卡和五花八门的机关陷阱等待着玩家去挑战，不仅需要玩家有良好的操作感，更需要开动脑筋破解谜题。不过本游戏的最大魅力还是来自于能够多人参加的团体游戏。这次在前作6个小游戏的基础上又增加了6个新游戏，12个精彩小游戏一定会让你大呼过瘾，和你的家人朋友一起享受游戏的乐趣吧。前作全球销量约70万以上，博得低年龄层小朋友的喜爱，2代则因为大幅进化，想必销量更加可观。



↑这个游戏似未见过。



↑猴子球的气氛特别好。





←这也是新登场的游戏。



POWER SMASH 2(VR网球2)

PS2	厂商：HITMAKER		发售日：2002.11.7
	类型：SPG	价格：5800日元	其他：——

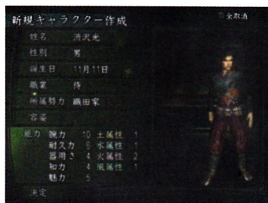
SEGA网球游戏的第二作。与前作相比，改良了系统，仍然是只有两个按键，但打出的球路比以前更加丰富。在人物方面，应玩家的强烈要求，加入了8名女选手，其中包括目前人气最高的威廉姆斯姐妹。男选手也有了变化，但是阿加西、桑普拉斯等大人气选手仍未出现，有些遗憾。在前作中大受好评的世界环游模式这次仍然保留了下来，并且增加了许多新的训练方式。PS2版的画面比先推出的DC版有所加强，选手和场地更加栩栩如生。总之，这款游戏绝对是目前家用机上最强的网球游戏，网球迷的必买之物。



信长之野望ONLINE

PS2	厂商：KOEI		发售日：2002年内
	类型：在线游戏	价格：未定	其他：——

这是光荣进军网络游戏界的第一部作品。游戏的玩法有点像三国志8，玩家可以自己设定名字、职业、所属势力、容姿、能力等。与三国志8不同的是，这次玩家有了更多的身份可以扮演，一共有侍者、僧侣、神主、占卜师、忍者、铁匠、药师等7种职业可以选择，比起以前单纯地扮演武将或谋士更有挑战性（白手起家呀），当然还有详尽的能力值设定和丰富的个人特技了。有了这部游戏，我们就可以对“三国志ONLINE”充满信心了，请历史游戏迷千万不要错过。




←游戏SLG的一面。





←群组交战？




←美丽的景色。



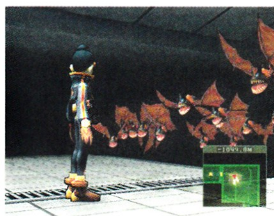

←「沙木」出现？

龙战士5

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2002.11.14
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：——

从SFC时代就倍受玩家欢迎的正统RPG系列的新作登场了！主人公当然还是百年不变的龙，与PS的前作相同，任务和地图场景等仍然采用全3D制作。本作的主要卖点在于强大的动作性，与该系列以往的作品不同的是，丰富的动作解谜要素使得玩家不会对冒险生活感到枯燥，不再像以前那样被乏味的练级搞得昏昏欲睡。相信这次CAPCOM不会让我们失望。



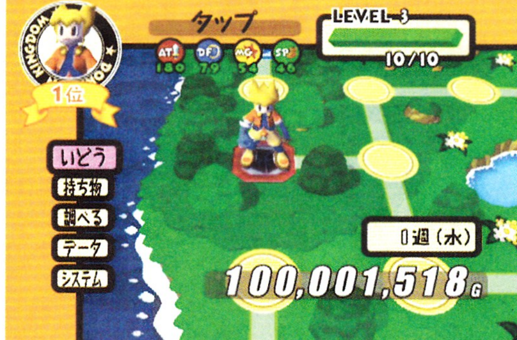
←地下迷宫的场景给人以憋闷之感。



DOKAPON DX

GC	厂商：ASMIK		发售日：2002.冬
	类型：TAB	价格：6800日元	其他：——

这是一款类似大富翁的桌面游戏，从公布的图片来看，游戏的路线十分丰富，场景也比一般的大富翁游戏要来的多，发生的事件也是千奇百怪，对此类游戏有兴趣的朋友可以试试。



←游戏画面中有魔法效果，轻松而搞笑。

龙珠Z

PS2 | 厂商：BANDAI | 发售日：2002年冬
类型：FTG | 价格：未定 | 其他：此为美版

天语：21名角色可选。对打时可自创多种连续技，以及特殊攻击。将对手打倒在地，即可向其发射火球。



GTA(横行霸道)：Vice City

PS2 | 厂商：DMA DESIGN | 发售日：2002.10.29
类型：ACT | 价格：未定 | 其他：PC版通杀

鉴于前作的表现，找到该系列乐趣的玩家该热血沸腾了。虽然本作为GTA的外传性作品，但作为欧美游戏的代表，其自由度和血腥表现还是不会有太大变化，男人的游戏。

下面几幅画面供您参考。本来此系列游戏预定有其他版本如XBOX和NGC，但由于SONY把制作厂商给买了下来，因此现在GTA系列由PS2独占。虽然PS2画面性能最差(请见图片)，它却独占。



主角可以和街上的任意行人相互攻击。但本作主要配角是汽车，车辆多，而且驾驶手感好。













街道

PS2 | 厂商：元气 | 发售日：2003年冬
类型：RAC战 | 价格：未定 | 其他：——

天语：GENKI自从被KONAMI注资半买收之后，一直没有什么动静。这次突然推出了一款山卡型对战赛车游戏，以前是首都高舞台，这回成了山路。车型很多，有一百种以上。画面效果基本就是GT3的那种引擎（PS2的赛车游戏大有向此发展之势）。赛道全部真实取材（直升机航拍），用了一些新技术。驾驶感细腻。爱好者要注目。





↑昼夜变化有。而且雨雾天气也被表现得非常真实。



←从图片来看，车子的微动感制作得比较真实。

BHN W(生化危机在线)

PS2 | 厂商：CAPCOM | 发售日：2003年内
类型：ACT | 价格：未定 | 其他：PS2独占

下面的图片是从日本杂志上扫的，现在有关此游戏的形势还不是很明朗。厂家先公开了八名警察官，这几个角色的特性完全不相同，有拿枪的，有拿其他武器的。游戏最大特色是无需组队共同杀敌，而是单独行动，根据玩家的选择将有无数种变化要素。



← 一如既往的感觉。

生化危机0

GC	厂商：CAPCOM	发售日：2002.11.21	
	类型：AVG	价格：7800日本	其他：带记忆卡



BH迷所不能错过的作品。卡普空这回在人物刻画上更加细致，加上事先RENDER好的极为华丽之背景，游戏氛围实在令人窒息。相信此作的登场必将在我国掀起一个NGC抢购小高潮。





零

XB	厂商：TECMO	发售日：2002.10.17	
	类型：AVG	价格：未定	其他：画面强化

MIKU借其兄长之力，手持古董级的照相机来到灵异之地，在遍是鬼魂的乱葬岗之处展开冒险，目的应是为了救出同是被鬼魂囚禁的哥哥。靠着区区一台相机上的闪光灯(这可是唯一的武器)，MIKU在这座MIKURO宅子里发现了大量秘密，了解了哥哥是怎么被逮走的。游戏时手柄震动会反应出女孩的心跳。总之游戏是极之恐怖就是了。

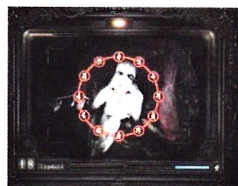








←画面效果大大超过PS2。

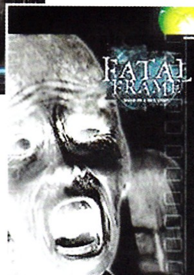




←游戏方式不变。







海贼王

GC	厂商：BANDAI	发售日：2003.11.1	
	类型：ACT乱斗	价格：6800日本	其他：——

又是一个来自卡通的作品，但根据GC的性能和BANDAI的制作经验，游戏应该有一定的实力保证，动漫游三栖发展是大势所趋(骗钱？)。FANS多是中小学生。这个游戏放在GC上确实与当初PS那几代大不相同，BANDAI使用了CELL SHADING技术，看上去好多了。但由于是制作在GC上，想达到PS版的销量恐怕不易。



←画面使用赛璐洛技术，视觉效果良好。





←特效连续技热血沸腾，画面魄力大，多人同乐最适。

THOUSAND LAND

XB	厂商：FROM SOFTWARE	发售日：2003.1.16	
	类型：在线RPG	价格：6800日本	其他：——

FROM公司为XBOX开发了一款在线RPG，大概是做为XBOX LIVE的一部分。游戏要求玩家先设计出地形，然后在上面建造堡垒并整治武装。画面比较卡通，世界观属于风格怪异，日式口味重。



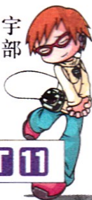




←画面的风格有些像PIKMIN？

游戏古玩街 PART11

YOUXIGUWAN Station





厂商	任天堂
类型	32位游戏机
娱乐度	■■■■■□
稀有指数	★★★★★

VIRTUAL BOY

任天堂虚拟现实家用机

VIRTUAL BOY是任天堂在N64主机前的一款个性非常前卫的32位游戏机，采用了专用的眼罩式显示器（玩游戏时需将带支架的显示器放在桌面上），通过独特的设计，使仅有红，黑两种发色的主机呈现出前所未有的立体视觉效果，给用户带来一个崭新的虚拟游戏世界。

HARD WARE



马里奥网球



VB主机由于设计思路太过超前等一些原因，很快就退出了市场竞争，但其中也涌现出一些相当好玩的游戏作品，让我们来回顾一下吧。

全部14个版面的横向动作闯关游戏，借助主机的特殊性能，使玩家可以在多线的表里舞台自由地躲避敌人的袭击，以及发现并得到通关的钥匙。

瓦里奥世界





恐怖公馆

OUT HEAVEN（天外），一个非法武装组织的要塞名称，它位于南非深处，正在秘密开发着一种被称为Metal Gear（金属齿轮）的可怕武器。

Solid Snake（固体蛇），一位隶属于秘密部队"Fox Hound（猎狐）"的战士，顾名思义，他具备强壮的体魄、顽强的意志以及像蛇一样的潜杀本领。他的任务就是潜入OUT HEAVEN毁灭Metal Gear实体以及所有资料。

以上就是小岛秀夫为FC制作的新类型动作游戏，被国内称为"燃烧战车"的里程碑作品的故事发端。

SOFT WARE

合金装备



1987年时的Snake，是不是比现在更像一名军人呢？

本人于1992年2月9日于北京西单祥云国货2层购入，时价80元人民币。——张瀚

厂商	KONAMI
类型	FC卡带
娱乐度	■■■■■
稀有指数	★★★★☆

FFX-2、樱大战热血青春、生化危机在线等新作情报公开!!

2002 12

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

GAME SOFTWARE Vol.101

FFX-2/樱大战·热血青春/我的画册/生化危机在线/武装生存者等新作情报热血公开!!十一款大作怒涛攻略火爆登场!!

总第101期
定价 8.4元

三栖人

永不坠落的超时空要塞
MACROSS 20周年纪念特典

GBA大作6款 怒涛攻略

新作权威研究攻略迫近!!

银河战士·融合
世界传说·换装迷宫2
武士的成长·樱国冒险
西红柿王国大冒险
超级马里奥A3·耀奇岛
星之卡比·梦之泉DX

特别关注

1 宇部鼎力打造全新栏目:流行巴士GO!
手把手教你编写游戏铃声

2 "闯关族的家"黑白页惜别号登场
迎接全彩色风林挥泪制作

3 最终幻想之飞空艇漫谈
——就让我们的梦想乘风飞翔

4 名越稔洋·今村孝矢·稻叶敦志
业界名流访谈揭示你所不知的内幕

无双报道

最终幻想X-2
樱大战·热血青春
最终幻想战略版ADVANCE
随身玩伴·我的画册
生化危机·武装生存者
生化危机在线
无尽的沙加

科普园地 打机最高装备/CGP汉化小组访谈

PS&PS2攻略 最终幻想1+2/欧版WE6
.hack VOL.2恶性变异/摩尔摩斯骑士团/太空频道5.2

震撼新闻

中国PS2时代降临,索尼抢鲜?!
欧盟发难,任天堂面临高额索赔?!

电软六人手记

编辑手札

从下期开始，《电软》就正式进入半月刊了，在此提醒广大读者要注意我们的出刊日期，两周一面将使我们之间的距离拉得更近，也希望我们的努力可以帮您更好的游戏，更好的享受《电软》的精彩内容。



风林

101期，这一步总算是踏出来了。新编辑在这里算是和大家先见了一小面，这两位都是身怀绝技的主儿，希望大家能够多多支持他们。

101期，也是今年的最后一期，从下期开始正式进入半月刊了。广大读者一定注意我们的发刊时间，从您看到本书起，两周后的今天，咱们就会再见面了。

101期，风林进入了步入电软的第三个年头，时间真快，当年初出茅庐时的情景，如今还历历在目。

101期，对杂志来说是项成就，对读者来说则不仅仅是怀旧。

101期，现在风林想的是，怎么把赠送的黑白页做得更好看（笑）。

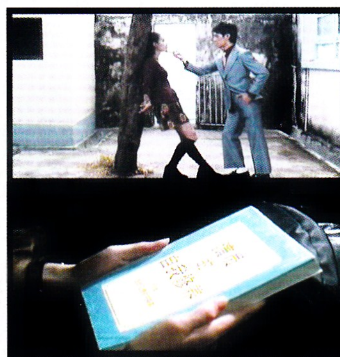




天师

"眼中的一滴泪"源自那"心中的一团火"……

前两天头回看"喜剧之王"，没动窝儿连看两遍，晚上还失眠了。电影看到这份儿上，除很早的一部美国片令天语"痛哭失声"之外（讲小孩儿妈妈在车祸中去逝，其父偶知此子并非亲生，遂历尽曲折带小孩儿找到亲父）还真没有过。天语以前只在凤飞飞、阿B(首张LP《我的伙伴》，1979)、PINKFOLYD的歌声中，以及GGB、莎木、HALO的感染下，才有过这种真正意义"要爆了"的感觉。(拜)





宇部

截稿前的这两天，北京的气温骤降到10度以下，由于还没到供暖的日期，宇部居所的空调又是单冷，结果玩游戏时双手一直"振动"不停……

最近准备更换已经用了5个月的6倍变焦数码相机，倒不是因为2800Z（210万像素）的性能不好，只因为宇部对日常生活的摄影理念有了新的看法(随手乱拍优先)，于是这款个头大小与翻盖手机相等（微型）的SONY U10（130万像素）成了首选。然而郁闷的是这两天中关村的U10全部断货，只有耐心等待了。



这期杂志新增了游戏音乐的手机编曲栏目，希望能给大家带来一些游戏之余的快乐。



PERFECT

编辑部的WE四人众已经扩大为五人众！除了"柴火"、"疯梨"、"浴布"和本人外，还增加了新人MASCAR。由于实力非常接近，没有绝对的NO.1，赛事激烈，大伙的水平都在稳步提升！只是"浴布"的点球王称号已经难保！

不得不进行的DVD搜集计划还在进行……感冒了就喝双黄连口服液……夜场电影院里一共就7个人……美国变形金刚终结篇猛兽侠很酷……下午犯困就"听"我爱我家……





星尘大海

初次登场，本着"one for all,all for one"的三剑客精神，我将继各位电软前辈之后为广大读者服务，本人热衷KOF及机战，2K2绝对期待，机战也与莱茵总帅琢磨中，VF4对战CPU已初有心得，继续向入门进发最近常向天师讨教VF4，宏大阴谋正在酝酿。

KOF水平下降好快，居然98机选存活通关不能，我惨，想念与陈鑫、老吴一天切12小时的日子。

IMPACT 3周目苦战中，准备看着所有战斗画面爆机，历时难计。



←据说KOF2K2在东瀛极其火爆，希望这位老兄的火焰能烧回大家的打机热情

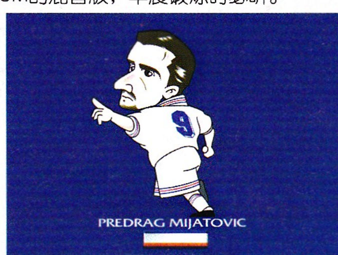


MASCAR

在朋友的协助下，近期入手了大量游戏的OST，有马里奥赛车64、大金刚3、街霸3等等。不过最让我感动的是在DDR 7THMIX的OST中的《BURNING HEAT》，这是KONAMI在FC上的不朽名作《GRADIUS II》BGM的混音版，早晨锻炼时必听。

最近拿起了PS2手柄，加入到了编辑部的足球大乱斗中，期待塞内加尔在FIANL版中能有令人刮目相看的表现。

最后，祝我的一位好朋友KER生日快乐。



←听说此人要加盟甲A四川大河，不知真假。没办法，英雄迟暮呀。



封面：最终幻想 X－2 尤娜

GAME INDEX

月刊/每月 14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
主编：杨柯来
执行主编：杨帆
地址：北京6129信箱
邮编：100061
邮购部电话：（010）64472177
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

电子游戏软件 CONTENTS

VOL.101 2002/12

无双报道

讨伐罪恶源的战斗后 时光飞逝 尤娜再次踏上寻找迪达的旅程

FINAL FANTASY® X-2

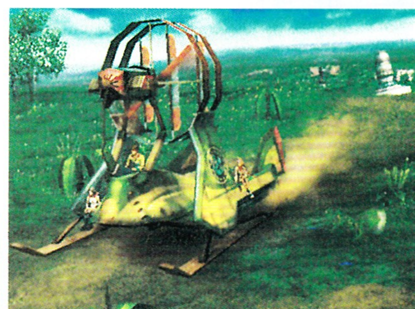
最终幻想X-2

平安节降临两年后的斯比拉世界

虽然已经是两年前的作品，但是FFX至今仍是玩家们谈论的焦点。经过漫长的等待后，传说中与国际版截然不同的FF续篇终于浮出水面！下面我们就为大家彻底解剖游戏的最新要素。

PS2	厂商：SQUARE		发售日：2002年3月
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

继FFX普通版和国际版之后，这部一直被各种传闻包裹的FFX全新续篇《FFX-2》终于和我们见面了。本作的舞台设定在FFX结束后两年的世界，玩家将操纵前作中的女主人公尤娜进行冒险。虽然目前公开的资料还很有限，但是根据手头的角色设定图和游戏画面，我们将对“X-2”进行大胆的预测。



尤娜和莉可一同冒险？

目前我们还不知道游戏中的队伍由几人组成，不过从标题LOGO来看，莉可肯定会和尤娜一同行动，那么还会有哪些前作中的角色登场呢？



主人公尤娜

YUNA

伟大的召唤士布拉斯卡之女。在FFX中与迪达等人成功地消灭了SIN，性格温柔体贴，总是替他人着想。继前作中以召唤士身份登场后，她在这回的冒险中将扮演怎样的角色呢？

斯比拉的今与昔

斯比拉就是游戏中的世界。在“X-2”中，由于打倒了“罪恶之源（SIN）”，斯比拉已经恢复了往日的和平。但是阿尔贝多族的机械文明，以及青年同盟等势力纷纷抬头，斯比拉发生了巨大的变化。最显著的变化是，机械式的交通工具已经取代了我们熟悉的陆行鸟。

何为平安节…

游戏的关键词之一“平安节”是指，从打倒罪恶之源（SIN）到罪恶之源复活为止的短暂的幸福时光。在尤娜等人踏上打倒SIN的征途之前，平安节大约持续了10年时间。现在，制造SIN的根源艾邦·朱已经被迪达等人消灭，斯比拉迎来了永远的平安节。但是，失去了迪达的尤娜仍然怀念着过去的时光……她能在这次的冒险中找到3年前的温情吗？

与尤娜一同冒险的伙伴们

战斗队伍的成员将发生大幅变化!?

在FFX中，队伍成员是包括迪达、尤娜在内的7名伙伴（参加战斗的只有3人）。但是根据右图中的画面，这次的主要人物似乎只有尤娜和其它两位女性。露露和瓦卡到哪里去了呢?





虽然发型和服饰与前作不同，但是坐在驾仓内的金发女性就是莉可。她是这场冒险的发起者，她会与尤娜旅行吗?

莉可与新型的飞空艇!?

用枪把敌人送入冥界?

也许是因为受了莉可的影响，尤娜的武器从魔杖变成了手枪。难道游戏中真的没有召唤兽了吗?





这两个人是谁?

标题LOGO中有三名女性，中间的是尤娜，左边的是莉可，这看来不会错，可是右边的女性是谁呢? 她手上拿着剑，莫非是与迪达有关的新角色吗?



与尤娜情同姐妹的露露这次因为怀孕只好暂时休息一段时间了。不过她还会在游戏中登场，去比萨德的时候也许会为尤娜提供有益的帮助。

尤娜与露露的对话场景

旅行的目的是 为了亲眼确认世界的和平…并且…尤娜再次起程

这次旅行的目的当然是为了寻找迪达。某天，莉可拿来了一个幻晶球（发现者是基马利），上面记录着一个与迪达非常相像的影像。莉可推测迪达或许就在世界的某个地方，于是劝说尤娜一同去寻找迪达。画面上尤娜身着款式新颖的紧身衣和短裤，脚上穿着长筒靴，显得非常开放和轻便。





居住在玛卡拉尼亚森林的亚人类和尤娜交谈后，立刻变成了幻光虫。目睹这一情景后，尤娜希望亲眼确认世界的现状，由此踏上了崭新的冒险。

玛卡拉尼亚森林发生了什么异状!

森林的末日!?

人们以为世界迎来了永远的平安节，不会再有灾难降临，但是尤娜发现的异常现象暗示着世界正在走向崩溃……





平安节从脚下粉碎!?

在旅途中，尤娜经历了各种事件，她开始对世界的和平产生了疑问。

尤娜提到的"你"到底是谁!?

尤娜独白中的「你」是迪达吗？这是值得关注的细节！



尤娜虽然相信“你”还活着，但是却没有100%的把握找到“你”，有时候甚至会想到“去冥界看看，或许……”



重游斯比拉各地

虽然基利加已经得到了复兴 但是村子里的不安举动令人担心

在这次的故事中，尤娜将再次环游FFX中出现过的斯比拉的各个城市。经过了两年时间，很多地方都发生了巨大变化。最明显的村镇就是波尔多·基利加。这个村落原来是从基利加森林前往基利加寺院的中转站，由于SIN的袭击，大半个村子都遭到了破坏，但是在本作中，基利加已经成为了一座美丽的水上城市。不过，村民似乎与寺院产生了矛盾，让我们从图片中寻找一下双方发生争执的原因吧。

村民与寺院产生了对立？



寺院的僧侣与村民们围绕着斯比拉的秘密发生了争执，究竟是什么样的秘密呢？



寺院僧侣矢口否认村民的质问，卫兵把枪口也指向了村民。

前作中基利加的村貌

遭到「SIN」毁灭性打击的小村落

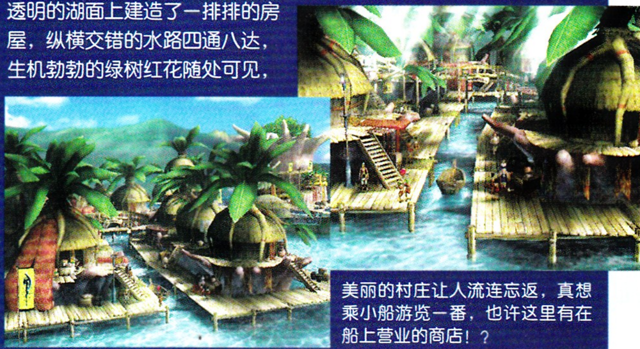

面对高速接近的「SIN」，村民们束手无策。这是令人心碎的一幕。


彷徨的村民与崩溃的建筑物，凄惨的景象令目击者震惊。

X-2中基利加的村貌

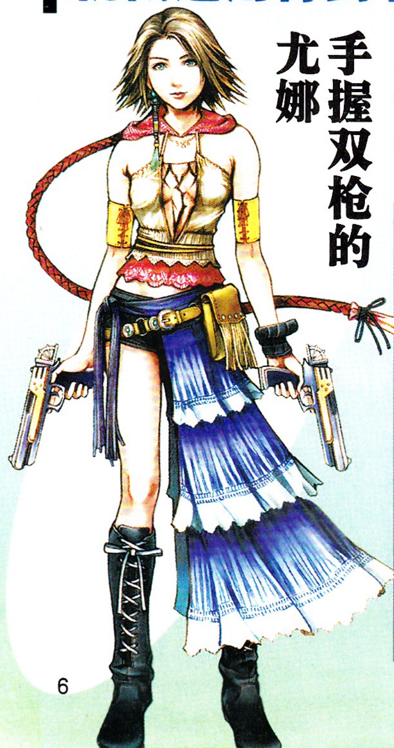
实现复兴后的美丽的水上都市

在“X-2”中，基利加荒凉的村貌已经一去不返，旧日的村落变成了蓝色的水上都市。清澈透明的湖面上建造了一排排的房屋，纵横交错的水路四通八达，生机勃勃的绿树红花随处可见，一派和平景象。然而，寺院与村民之间的矛盾却日益激化，斯比拉究竟发生了什么变故！？


美丽的村庄让人流连忘返，真想乘小船游览一番，也许这里有在船上营业的商店！？

禁止使用机械的禁令早已解除

伴随着永远的平安节的到来 机械运用得到了迅速普及


手握双枪的尤娜

由于尤娜等人消灭了威胁人们生存的罪恶之源（SIN），全世界迎来了永远的平安节，人们终于认清了艾邦教义的黑暗面，因此机械使用得到了迅速普及。

尤娜放下魔杖 拿起了手枪

尤娜从头到脚换上了新装，从前手中的锡杖变成了双抢。看来过去主要发挥掩护作用的尤娜这次会成为战斗的主力。


身上的服饰带有明显的阿尔贝多族的特色。

气垫船得到解禁




远距离的交通工具从陆行鸟变为了气垫船，艾邦教的忠实教徒们也把机械纳入了生活的一部分。



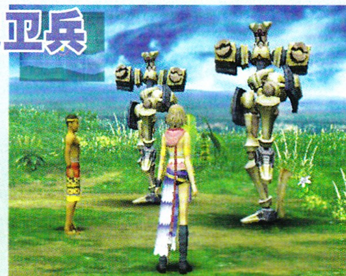
陆行鸟呢？

虽然人们乘坐陆行鸟的习惯正在逐渐消失，但与此同时，主张保留乘坐陆行鸟的传统的运动也愈演愈烈，他们的努力会有结果吗？

寺院中布置了机械卫兵

以前作为敌人出现的阿尔贝多族机械兵，现在变成了寺院的守卫。在寺院中看到的机器人实在是很滑稽。


寺院内配置了许多机械卫兵，在这里我们不由得感到了一种大战前的紧张气氛。


米海恩街道的警备工作也全部由机械卫兵负责，他们会恪尽职守吗？

最新的冒险世界

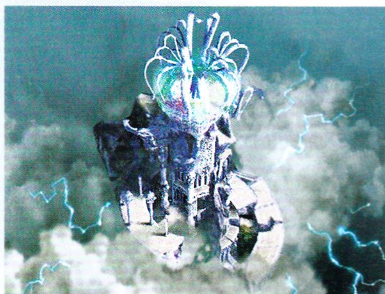
悬浮在天空的遗迹与闪烁耀眼光芒的幻晶球

在“X-2”中，游戏者可以前往前作中没有的新地点，看来斯比拉还有很多我们未曾踏足的土地。这次曝光的新地点是悬浮在天空上的神秘遗迹，这个遗迹漂浮在气候不定的雷雨云层中。尤娜为什么要来到此处?又是用什么方法到达这里的呢?对于上述疑问，编辑部里也众说纷纭，有人猜测迪达是太空人，也有人说这是消失的古代帝国的遗迹，更有甚者认为这里是巨神兵游乐的主题公园，真正的答案究竟是什么呢?



在云海中忽隐忽现的浮游遗迹，虽然外围的墙壁已经支离破碎，但仍不失壮观的气魄。

神秘遗迹在雷电交加的云海中悄无声息地移动，莫非这里是雷神的城堡……





这次冒险的收获是……

尤娜凝视着闪烁着蓝色光芒的幻晶球，在这个与前作的目的截然不同的冒险旅途中，她探寻到了什么样的真理呢?另外，她是否能够与迪达再会?又是否能够到达萨纳尔康德?斯比拉究竟隐藏着什么秘密呢?“X-2”中还有很多谜团等待我们去解开。

战斗系统进行了大幅调整!

战斗方式与前作截然不同

本作中废除了CTB窗口与触发指令，采用了全新的战斗系统。下面就让我们从战斗画面中了解一下系统的变更点。



全新的怪兽?

本作中将会出现“X”里没有的敌人，上图中是蜘蛛型的怪兽。

Active mode

ACTIVE模式

具体内容目前还不清楚，很可能是由FF系列中大家非常熟悉的ACTIVE TIME模式进化而来的新系统。



新的能量槽?

角色状态窗口也焕然一新。HP部分的能量槽令人好奇。

移动方式也发生了变化!?

可以在地图上进行跳跃、攀援等复杂的动作

在特定地点可以使用特殊动作，前作中去过的场所也有可能发现新的路径。这点要格外注意!



跳不上去的地方也许可以爬上去，总之要在各个地方多多尝试。



跳过山谷和悬崖，说不定这之后能够找到珍贵的宝物。不要漏下任何可去的地方哦。

大特报!!

新生的樱大战在这里展现飒爽英姿!?

《樱大战～热血青春～》是樱花系列在PS2上的第一部作品。这部《樱大战》1代的超级复刻版目前正在开发中，预定明年春发售。在前些日子举办的东京电玩展上，世嘉展出了该游戏的试玩版。这次，我们以东京游戏展上公布的资料为中心，为大家奉上大量初次曝光的游戏画面！在期待新作品发售的同时，不免让我们想起当年在SS上初识樱大战的那份激动心情。



樱花的浪漫

登场全新平台的樱大战会带来什么惊喜呢!?

帝国华击团·花组闪电出击PS2!!

PS2	厂商：SEGA		发售日：2003年春
	类型：AVG+SLG	价格：未定	监制：广井王子

樱大战～热血青春～

サクラ大戦 ～熱き血潮に～





PS2版樱花的最新画面拨云见日！

樱大战最新作《热血青春》终于揭开了神秘面纱，在开发DC版樱4的同时，本作的开发工作就已经秘密展开了。PS2版樱大战不仅肩负着向没有体验过樱战世界的玩家宣传的重任，也意味着对PS2崭新魅力的彻底研究。这次的“超级复刻版”并不是简单的“移植”。首先，让我们通过游戏画面来亲身体验一下其中的巨大变化吧！

叉丹复活！



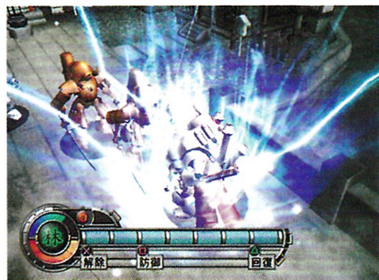
一身黑衣的叉丹在PS2的绝美画面中再度复活，PS2与OVER WORKS公司的实力究竟如何呢？

必杀技更加华丽！



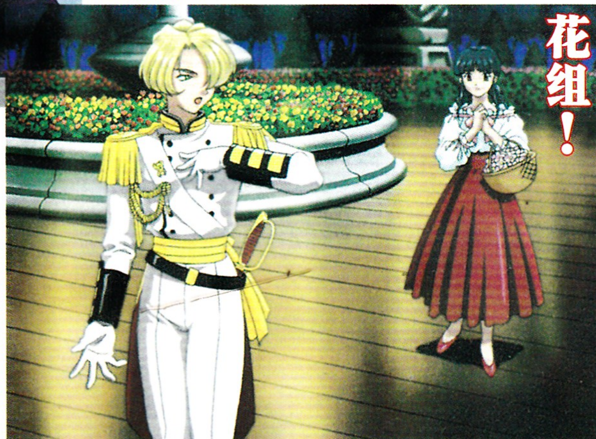
必杀攻击效果比动画片更华丽！樱施展必杀技的镜头令人陶醉！真想早点看到她的英姿。

游戏ADV部分中不可或缺的舞台公演，开发人员对这些场景的大部分画面都进行了重新绘制。



导入ARMS系统后的战斗更加便于操作，特殊攻击等新要素令人瞩目！

花组！



真宫寺樱

SAKURA SHINGUJI



樱吃醋的表情仍然健在（笑）！

如鲜花般纯情的少女

帝国华击团·花组的新成员，虽然有点冒冒失失，战斗力和灵力都有待成长，但是她继承了父亲的遗志，一心维护帝都和平，是身负北辰一刀流真传的剑术高手。

1905年7月28日生人（17岁）
155cm／45kg（A型）仙台出生

与土星版本比较！



刚刚离开故乡来到帝都的真宫寺樱，樱大战的故事就从这里开始。

SAKURA WARS SAKURA WARS SAKURA WARS SAKURA WARS SAKURA WARS SAKURA WARS SAKURA WARS SAKURA WARS

サクラ大戦 ～熱き血潮に～ 樱大战的第7年——录音工作与现在的心情？

真宫寺的声优

横山智佐

CHISA YOKOYAMA

在这里我们采访了真宫寺樱的扮演者横山佐智小姐，看看她对PS2版樱大战做何感想。



一下子变回了7年前的樱

——你刚刚在“樱4”中扮演了21岁的真宫寺樱，这次又要在《热血青春》中扮演17岁的真宫寺樱，配音的时候有没有什么地方需要特别留意呢？

横山■我对樱的年龄变化并不是太在意。不过，我自己的“声音年龄”又增加了7岁，所以在录音前，我仔细听了一遍1代的磁带，充分复习了7年前所扮演的樱的语调、表情和说话方式，然后才开始正式的录音工作……没想到自己一下子就恢复到了7年前的状态。

——你为许多作品进行了配音工作，对你来说樱花世界的原点《樱大战》1代是一部怎样的作品呢？

横山■当然是一部位于出发点的作品。也可以说是一部难产的作品。我们录制歌曲一年之后，才开始进行追加的录音工作。这部作品的创作经过了反复的摸索，其中既有试验性的要素也包含了全新的尝试。当然，制作人员也将自己的创作理念贯彻其中。正因为有了这样坚实的基础，樱花的世界才会变得如此丰富多彩。

——在樱大战中，你有什么印象深刻的场景和台词吗？

横山■在录制战斗场景的时候，有一句叫做“破邪剑征·樱花放神！”的台词，我憋足了劲大声喊出这句话后，麦克风的数值一下子就超过了正常范围，结果技术人员不得不让我离麦克风远一点。最后，我离开麦克风1米多远，把身体侧开45度角重新喊了一遍台词（笑）。

——你有什么话要对一直支持樱大战的老玩家，以及第一次在PS2上接触这部作品的新玩家说吗？

横山■我这次也和大家一样，返回起点重温了这部作品。这是一部给予我勇气令我奋发向上的作品，希望大家不要嫌弃它，只要你们玩玩这部作品，就一定会喜欢上它！樱大战的老朋友们，让我们再次从上野公园并肩作战吧！



这里我们将对尚未公开的角色和系统进行彻底调查。距离游戏发售的时间不多了，各位务必留意各种相关情报，以便在拿到游戏后能够顺利上手！



PS2	厂商：SQUARE	发售日：2002.12.19
	类型：RPG	价格：6800日元	监制：河津秋敏

三位新主人公确定！主角们已经全部登场了吗?!

本作是在多个主角中选择其一进行游戏的，高自由度、高人气大作SAGA系列的最新作品。除了之前介绍过的4位角色外，在体验版中又新增了3位主角！游戏开始的时候，根据选择不同主人公，故事情节会有很大变化。这回除了介绍3位新主角外，还将比较系列前作的主人公数量，在整个系列中我们有多少不该忘记的名字？

卡修 Cash

巴冈蒂家三兄弟的长子

与身为骑士团高官的父亲不和而离家出走的冒险家。现在在世界各地学习知识，参加各种推广人文精神的运动，是极富正义感的勇士。



麦斯 Myth

一幅画改变了一个男人的命运

喜欢酒和女人的发明家，有鉴定古董的超凡才能。某天，一幅画引起了他的极大兴趣，于是开始了寻找画中女人的冒险旅程。



朱迪 Judy

白雪聪明的天才魔法少女

某条街上的魔法师的孙女，能够操控魔力的天才少女。做事努力，性格活泼外向，唯一的缺点是经常丢三拉四。



↑曾经残缺的演员表终于完整了，主角们是否已经全部登场了呢？！

主人公的数量与故事情节的关系

SAGA在GB上的3部作品都是RPG，而且故事情节秉承一脉。这种选择主角后展开不同故事情节的自由剧本系统被后来的沙加系列一直沿用至今。GB之后，河津秋敏先生在SFC上发售的《浪漫沙加2》和《浪漫沙加3》将系列推向了最高峰，也正式确立了沙加系列在业界的地位。其后的两部正统作品是PS时代的《沙加开拓者》和《沙加开拓者2》，由两个主角的故事交错展开的《开拓者2》是作为试验性作品推出的，其秀丽清雅的手绘风格令许多玩家至今难忘。

这次《无尽的沙加》登场主角多达7人，依旧沿用系列的自由剧本系统，是与被称为“原点”的《浪漫沙加》和《沙加开拓者》比较接近的作品。

游戏开始后可选择主人公的数量

游戏名（对应机种）	主角数
魔界塔士SA·GA(GB、WS)	5人
SA·GA2秘宝的传说(GB)	4人
时空的霸者SA·GA3(GB)	4人
浪漫沙加(SFC、WS)	8人
浪漫沙加2(SFC)	8人
浪漫沙加3(SFC)	8人
沙加 开拓者(PS)	7人
沙加 开拓者2(PS)	两人



↑多主角的游戏，其丰富多彩的情节是吸引玩家的一大卖点。

不懈的收集情报，开拓令人期待的全新旅途！

不进行情报收集就去冒险只是无谋之勇。与许多RPG游戏一样，玩家要去新的大陆、新的国度或是新的城镇都需要进行详尽的情报收集。在这里我们将介绍本作中情报的收集场所之一“冒险旅馆”，看看其中究竟隐藏着什么奥妙。



←7位主角为了寻找传说的「七大奇迹」而踏上巴夫特慕大陆展开冒险。虽然他们的目的各不相同，但是在冒险路上需要大家同舟共济。

向投宿旅馆的旅客打听消息

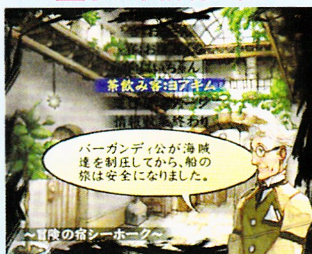
可以在冒险旅馆中向各种各样的人打听关于冒险的情报，偶尔也会遇到可以成为同伴的角色。仔细打听的话，你会发现：在某个主角的故事情节中很重要的人物，在其它主角的故事中很可能只是个微不足道的小人物。根据你对重要情报的收集程度，故事的发展会有很大的不同。



↑只有收集充足的情报才会有新情节出现，而选择哪条道路完全由玩家决定。

↑→世界各地的城镇和村落中几乎都有冒险旅馆，玩家一定要光顾那里。

重要的情报源!!



用勇气和智慧向新区域进发!!

在冒险旅馆收集大量情报后，就可以亲自去探索可移动的新场所了！对不同场所的不同探索顺序，也会引起故事情节的变化。从普通的冒险到生死攸关的重大事件，游戏高潮迭起，情节丰富多彩，令人目不暇接。玩家将在如此热烈的情节中体验探索的乐趣。



↑在游戏中会出现各种分支，不过玩家的选择通常没有对错之分（终于可以放心了）。

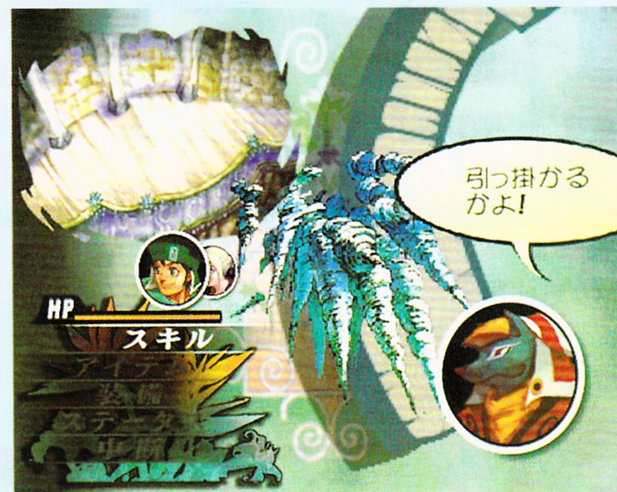
↓即使是相同的场所、相同的事件，主角不同也会引发截然不同的情节。



探访各种各样的场所 收集重要的冒险情报



←本作的世界设定相当广阔，可以收集情报的地方从大国都到小村落，遍布各个地方。如何发现它们是冒险的关键所在。



←恰帕族、阿努比托族等超越种族的交流也是本作的魅力所在。同伴的召集情况也会根据主人公的不同而发生变化。

根据对话中的选项发展不同的情节

在前作中，游戏会根据对话中出现的选项来改变剧情的发展，由于常常关系到伙伴角色的加入，因此如何选择对话选项至关重要（这也是中国玩家最伤脑筋的地方）。那么《无尽的沙加》中会出现对话选项吗？它会影响到故事情节的发展吗？一切只能听天由命了！



↑在对话中突然出现选项。如果看不懂日文可就抓瞎了！

高自由度的浪漫故事在等待着你！



在GBA上风驰电掣的索尼克今年又将与大家见面！本作实现了索尼克系列2D平台有史以来最快的超级速度感。你能够跟得上索尼克疾如闪电般的动作吗!?不仅如此，本作中的地图得到了大幅强化，面积突增为前作的6倍。而且,新增的角色也会粉墨登场，令故事情节更加火爆。在寒冷的冬日里，索尼克将让我们热血沸腾！诸位锁定GBA，关注音速家族为我们带来的无双冒险。

喂，你能够跟上

我的闪电速度吗!?

ソニックアドバンス2™

索尼克 进化版2

GBA	厂商：SEGA		发售日：2002.12.19
	类型：ACT	价格：5800日元	对应：连机线

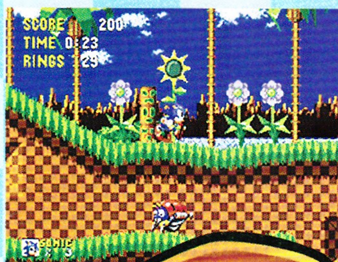
GBA的对战功能让我们乐不可支！

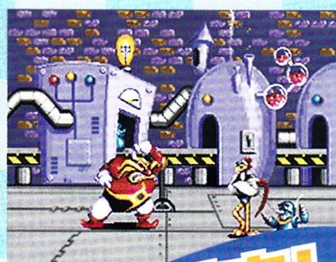
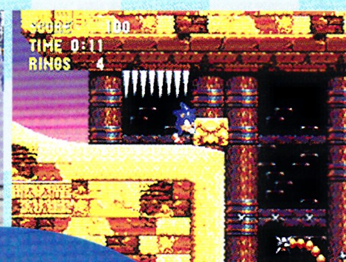
在本作中，GBA所独有的通信对战模式也非常充实。这次，玩家仍然可以采用单卡带或多卡带的方式进行狂热的4人对战。准备好连线，大家一起玩个痛快吧。此外，本作还可以和GC上的《索尼克冒险2格斗篇》进行联动。

NINTENDO GAMECUBE　GAMEBOY ADVANCE

连线对战

史上最速的索尼克前来拜访！







索尼克！
索尼克!!
我爱索尼克!!!

这些就是收录作品!!

索尼克
值得纪念的一代，为玩家带来了前所未有的速度感！索尼克自此成为世嘉的象征。

索尼克2
2代的内容是前作的数倍，长着两条尾巴的泰奥斯第一次在这部作品中登场。

索尼克3
3代的内容再次得以强化，由于容量超大，因此分为了前、后两篇，这是前篇。

索尼克&纳克尔斯
将卡带合二为一的锁定功能成为了玩家的热门话题，与3代构成一部完整的作品。

索尼克弹子机
这是美国制作的弹子机游戏，索尼克蜷起身体担任了弹子的角色。

Dr.埃格曼的明宾机
这是一个以Dr.埃格曼为主角的方块游戏，规则与《噗哟噗哟方块》类似，仅在欧洲和北美发售。

索尼克3D冲击波
这是一个索尼克在3D世界中横冲直撞的动作游戏，目标是救出弗利基！



索尼克系列自1991年在世嘉MD上登场以来，所有辉煌的历史全部集结在这部作品中！本作收录了最为值得纪念的《索尼克》1代等4部正传作品，以及外传和仅在海外发售的一些不为人知的作品，总共涵括了7部索尼克系列游戏。作为超级珍藏版，除了其中家喻户晓的经典之作外，游戏还收录了大量的动画、漫画、设定图等珍藏资料，索尼克迷们千万不能错过，游戏发售后，诸位以音速奔向卖店吧！

音速索尼克系列 7大作品全体集合！

索尼克 超级珍藏版

GC	厂商：SEGA		发售日：2002.12.19
	类型：ACT	价格：5800日元	监制：中裕司

~送给喜欢多罗、渴望将他抱在怀里的玩家的新篇章~

温馨的卡通蜡笔画与井上多罗!!

拥抱多罗!





不可能!怎么是他?我的镜头不能被别人抢!多罗回来啦!

多罗新作品公开!为了纪念系列最新作发表,这次我们给大家准备了大量新情报!一起来看吧!

刚出炉的作品 让我们无限期待!

大家翘首以待的最新作!!

-随身玩伴-
我的画册



PS2	厂商:SCE		发售日:2003年春
	类型:ETC	价格:未定	其他:——

回想起来,在《多罗假日》中与多罗一起散步已经是1年前的往事了。为了感谢将这份美好回忆珍藏心中的多罗迷们,多罗与波凯比它们又重新回到了大家的身边!不过,这次它们的模样好像有很大的变化,就像画册中的人物一样……没错,系列最新作的名字就是《我的画册》!这是一个拥有神奇系统的"画册游戏",你将在画册中为井上多罗、波凯比它们编织新的故事!不过,以他们的个性,玩家要有相当的耐心哦!

这次的《随身玩伴》是……

画册!?





波凯比等角色也采用了蜡笔画的风格



最近,我们采访了《随身玩伴》的制作人矶峰先生

请介绍一下"我的画册"

矶峰先生是 《多罗假日》和《我的画册》的制作总监,他为我们阐明了游戏中最值得关注的要点!

为什么要采用画册的形式呢?


我想,每个人小时候都不舍得扔掉自己喜欢的画册,哪怕它已经破破烂烂。如果能够制作一本世界上独一无二的自己心爱的画册,那该有多好呀。所以我们开始了这个游戏的策划。希望大家能喜欢。

为什么使用传统的2D画面呢?


我觉得要表现出《随身玩伴》的世界观和波凯比它们温暖而令人怀念的气氛,使用2D手绘风格会比较合适,所以我们这次尝试着制作了手绘风格的游戏画面。

公司的上班族也能乐在其中吗?


我们准备了各种各样的故事,不仅是上班族,我相信其他朋友也一定能从中得到乐趣。虽然画面中的角色很可爱,但是作为游戏本身而言,也许更适合成年人的口味。这就是我们要做的游戏 。

完整通关需要多长时间?


这个游戏的目的并不是通关……我们相信大家能够从中得到乐趣。



制作只属于自己的画册

在《我的画册》中，玩家可以像阅读画册一样进行游戏。而且故事中还将出现分支情节供玩家选择，大家可以挑选自己喜欢的情节制作属于自己的画册。这种前所未有的自由度将为我们奉上不思议的故事。

我行我素的家伙要去哪呢？

トロは　さっそく　種を
植える場所を　探しに出かけます。

とかい
かわ
やま

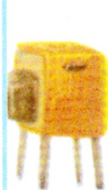


从备选的分支中选择合适的词语

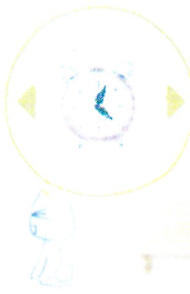
↑把得到的种子种到什么地方好呢？是城市、河流，还是深山里呢？像这样，玩家可以选择多罗的目的地和采取的行动。

墙上的旧东西是什么？

トロが　部屋の中を　見回していると
かべに　古ぼけた







根据提示语句从备选中任选

←环顾四周……！？画面上将出现这样的示意图，看样子可以选择一幅图片，接在“墙上的旧东西…”之后。

好像很重要哦！！

是　或者

とかい
かわ
やま

不同选择造就不同内容！

根据玩家选择图片和词语的不同，多罗的目的地和行动也将随之发生变化。也就是说，今后故事的发展会根据玩家的意愿进行。好期待啊！

让我们预测一下值得注意的地方

让我们预测一下吧 多罗

虽然还不知道多罗是不是故事的主人公，但是它似乎有很多地方要去。看来它会在画册中悠然自得地四处闲逛。难道真是成年人的游戏吗？

让我们预测一下吧 日本酒和菜串



在小摊上一边吃鱼丸，一边喝日本酒，故事中有许多地方的氛围比较适合成年人。

这本画册也能给上班族带来乐趣！？

「おきゃくさん！
今日は　このサラリーマンが
おごります！」

←与公司职员搞好关系的话，说不定他会经常请多罗在小摊上吃东西！？也许他会向多罗倾吐心中的牢骚。

让我们预测一下吧 淋浴场景

多罗的淋浴场景是系列不可或缺的要素，在《我的画册》中，多罗也会用莲蓬头洗耳朵吗？

トロは　念入りに
みみを　洗いました。

↑本系列的惯例，多罗要仔细地洗哪里呢？要是能选择就好了，比如选尾巴、肚子之类的……

「かっこいい　バイクを
　乗りまわして・・・」
サラリーマンは　調子にのって　話を
つづけます。

↑在《我的画册》中，多罗会变为成人前往各种各样的地方吗？或许与俗不可耐的公司职员对话，就是成为成人的重要条件？

让我们预测一下吧 公司职员



这是画册中经常出现的公司职员，看来本作并不是一部单纯面向孩子的童话故事。难道这是一本非常流行的面向成年读者的画册吗？

情报 纪念品制作者提醒大家 纪念品也令人难忘

负责制作相关纪念品的竹井先生告诉我们，这次制作的蜡笔色调的波凯比与以往的玩偶相比别有情趣，说不定大家会更喜欢呢。请诸位相信我们的承诺！



无双报道

影迷和游戏迷都不要错过精彩绝伦的动感体验!!







蜘蛛人

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：今冬预定
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

SPIDER-MAN

蜘蛛人是1962年于《AMAZING FANTASY》杂志诞生的美国式漫画英雄。第二年发行了名为《THE AMAZING SPIDER-MAN》的独立杂志，并且一直连载至今，算得上是美国最具代表性的英雄人物。



"你心中的街道英雄"将随你一起惩恶扬善!!

游戏的主人公皮特帕加是一个被叔叔抚养长大的高中生。虽然头脑聪明，但却胆小怕事，甚至没有勇气向自己喜欢的女孩表白。某天，他被一只特殊的蜘蛛噬伤，从此体质发生了异常的变化，拥有怪力、动作敏捷、能够像蜘蛛一样在墙壁上攀行……

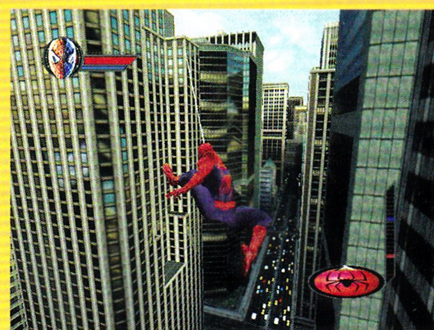
以纽约为舞台的动作游戏，你能将蜘蛛人的能力发挥得淋漓尽致吗？



在布满机关的场所冒险，要考验大家的操作技巧以及蜘蛛人的超人能力。



就连街头的小混混也要义不容辞的修理掉，这才算是大家喜爱的英雄。



从摩天大楼到地下水道，这种近乎疯狂的速度感在其它游戏中是无法体会到的。

拥有蜘蛛能力的"亲切的邻家男孩"

无敌英雄蜘蛛人

纽约市民们深爱的无敌英雄竟然是一个名叫皮特·帕加的头脑发达、四肢简单的高中生。由于一次偶然事故，皮特获得了好像蜘蛛一样的超级能力，成为了保护市民安全的无敌英雄。

极酷的外表实在令人着迷。整日游荡在高楼大厦中的他其实是个很顾家的人。

VS

将科学力量用于邪恶的 绿色恶魔

古林·葛布林

滥伤无辜市民的"绿妖精"其实就是皮特同班同学的父亲诺曼·奥斯本。身为军事开发公司董事长的诺曼，由于受到新型药物的影响，变得强大而残暴。驱使自己研制的新型飞空兵器——葛布林飞盘，出现在蜘蛛人的面前。





希望尽早了解蜘蛛人的真面目，然后将其收作部下，绿妖精会成功吗……？

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

最终幻想战略版ADVANCE

彻底追踪

我们将在这里对游戏的核心系统——法律和仲裁进行详细的说明。虽然游戏的发售日由"12月"变成了"今冬预定"，但是随着各种情报的不断透出，相信距离名作上手的日子已不再遥远。

GBA	厂商：SQUARE	发售日：2002年冬
	类型：S·RPG 价格：未定	监制：松野泰己

一切都是由一本书的出现而展开

茵芭利斯是由一本名叫"FINAL FANTASY"的古书创造出来的剑与魔法的世界，《最终幻想战略版ADVANCE》（以下简称『FFT ADVANCE』）就是以此作为游戏的舞台，展开精彩的故事。下面首先为大家介绍新增的主角和任务的情报。

New Character

美丽的女性，行动敏捷的维拉族弓箭手。在游戏中与莉丝有千丝万缕的联系。虽然平时是个喜欢饰物的女孩子，但战斗实力令人信服。



夏拉

相当出色的莫里族黑魔道士，不仅善使魔法，而且对水晶系和王族系的知识也颇有研究。性格温和但办事很认真，能左右他人的情绪。



梦布兰



诺诺

梦布兰的弟弟，心灵手巧，正在做飞空艇的见习技师。不畏逆境，从不轻言放弃，性格较梦布兰更为坚强。被许多人视为前途不可限量的年轻人。

令故事更精彩的设定：任事与公会

在茵芭利斯接受的各种事件被称为任事，而可以申请得到任事的地方被称为公会。任事与故事主线密不可分，故事情节会根据所接受任事的不同而向不同的方向发展，其中也会有迫近茵芭利斯秘密的重要线索。总之任事是左右故事主线的重要部分，在这里我们简单介绍一下执行任务的流程。

1 涉足公会，收集重要情报

收集茵芭利斯的各种流言，任事或是情报交易等工作都是在公会里完成的。如果想得到任事的话必须涉足公会，而这里也是收集战斗情报的最佳所在。总之公会是贯穿整个故事的重要场所。



2 在任务栏中随意选择任事

列表化的任务栏可以方便玩家选择各种任务。在得到任务之前要先付一定的情报费用来了解任务，之后才能达成契约。当然根据任务的不同，难度和报酬也会不同。在游戏中选择任务是非常有趣的。



3 任务的完成与报酬

得到任务后，根据任务的内容赶往相应的地方，引发战斗或是情节。顺利完成任务会得到报酬或是物品。而且会根据完成任务所得到的情报来确定故事情节的走向。如何合理地选择任务是关键所在。



下一页将介绍支配茵芭利斯的绝对真理！

统治着"茵芭利斯"大陆的绝对真理

游戏中的“法律”是由茵芭利斯王国的高层统治者制定的。简而言之，法律就是约束战斗过程的规则。为监督“法律”的执行情况，游戏中还设有“仲裁者”一职。所有的战斗都将受到法律的约束，谁也无法逃过明察秋毫的仲裁者的眼睛……

在这里我们以具体的战斗为例，为大家介绍法律的效力、仲裁者的裁定以及裁定结果等大家关注的问题。

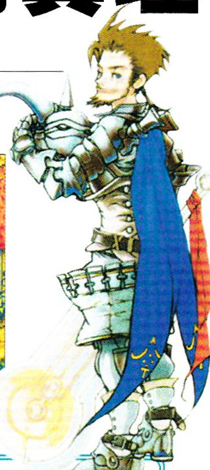
统治所有仲裁者的大仲裁者

在监督茵芭利斯法律执行情况的所有仲裁者之上，还存在有名叫西德·兰德鲁大仲裁者。西德是主角马修的朋友缪特的父亲。他创造了“大仲裁者”专用的“最高法律”，同时也是茵芭利斯屈指可数的剑术高手。右侧身着骑士盔甲的角色就是西德，看样子是个很自信的家伙。

Cid Randel 西德·兰德鲁

作为大仲裁者的西德充满了威严与魄力，究竟会与马修他们有怎样的关系呢?(FF系列的常客西德，在本作中以仲裁者之王的高贵身份登场)



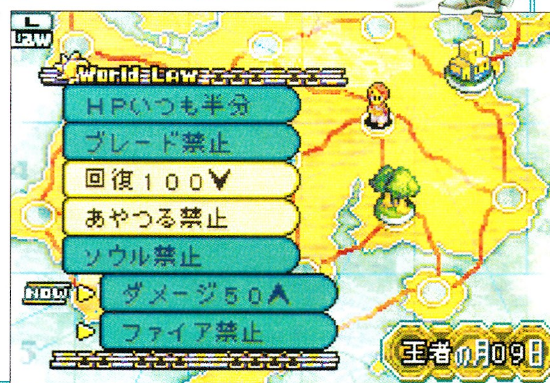


1 根据不同地点来决定法律的约束情况

法律（也就是战斗中的约束）会根据地点间的移动和所经过的天数而循环变化。也就是说，在某种意义上玩家可以通过移动的方法对法律进行主动的操作……如图中所示，「NOW」的标记指向两条法律，分别是“在下一次的战斗中有50以上的伤害才有效”，以及“战斗中不得使用炎系魔法”。每个地点同时有两条法律有效，但是法律的全部种类目前还不得而知。玩家可以从右图中看到部分内容。

无限地图上的无限攻略法

此前我们介绍了图例制作系统，该系统其实就是“在任务或战斗中得来的据点（地图上）进行配置”的系统。如果把它和法律系统结合起来考虑的话，可以说《FFT ADVANCE》根本没有固定的攻略方法。说得更清楚一点就是，由于到达地图上目的据点的道路和所需天数不同，各个据点被约束的法律规则也不尽相同，当然难度也会大幅的提升。



2 基于规定的法律进行战斗



↑在画面中央的就是仲裁者。他在战斗中必定出现，严格监督法律的遵守情况。

提示胜利条件后展开战斗。画面中的战斗胜利条件是打倒敌方BOSS。当然在战斗中要遵守上述的法律约束。如果敌人的炎系魔法很厉害的话，这样的约束对我方有利，但是如果敌人抗炎能力弱的话，这样的约束反而会成为战斗的羁绊……

仲裁者的坐骑竟然是!?

请注意仲裁者的坐骑，怎么看都觉得像陆行鸟，难道茵芭利斯也有陆行鸟存在吗？（PS版FFT中陆行鸟是作为某种怪兽登场的）



3 对"法律"的遵守情况由玩家来决定

虽然法律规定禁止使用炎系魔法，但并非绝对不能使用。当然违反法律后将受到相应的惩罚，对以后的战斗会有不利的影响……总之，法律约束不仅影响到当时的战斗，还会对战斗中每位角色的每一次攻击、战斗的整体情况以及以后的战斗造成战略性上的影响，是相当出色的设计思想。

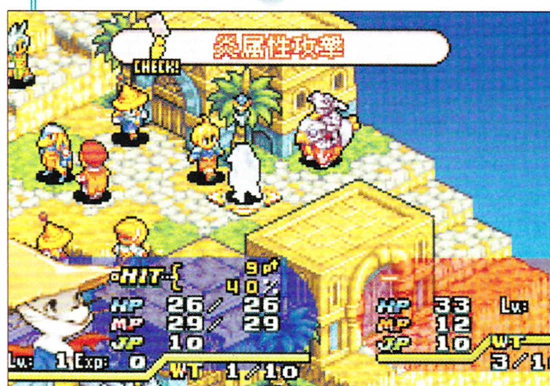
下面我们将对“触犯法律”后的惩罚以及一些相关的内容进行介绍，这是玩家必须了解的知识!



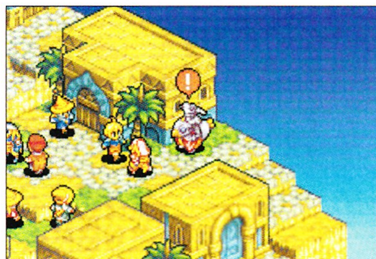
↑威力无比的魔法。如果真的受到制约战斗会不会变得更加困难呢?



——法律与仲裁究竟意味着什么?!



4 违规的瞬间，仲裁者立刻做出反应



↑如果违反规则的话，仲裁者会马上做出反应。任何违规行为都不可能逃过仲裁者的眼睛。

使用炎系魔法后仲裁者会立刻进行执法检查。但是令人关注的是：对炎属性攻击的裁定问题，是只针对炎系魔法，还是炎属性的攻击也属于违反规则的行为呢?现在尚不明确。

炎系魔法所禁止的范围是？

在FF系列的高级魔法中炎属性的魔法有很多，而且在武器上也会附加炎属性的攻击。不知在本作中会以怎样的形式登场，如果这些炎属性攻击全部存在的话，那么炎系禁止的范围又会是怎样的呢?这一切仍然是个谜。



5 仲裁者做出的两种不可更改的裁定

根据仲裁者的裁定规则，违规行为所要接受的惩罚有两种，即“警告”和“退出战斗”。前者在一次战斗中如果出现两次就会被罚退场，后者是在接受惩罚的当时立刻退出战斗。仲裁者在画面中亮出“红牌”的话，就是被罚退出战斗的标志，此后该角色也不能再参加这场战斗。

玩家在种种不利因素下仍要继续战斗，所以应特别注意违规行为。被惩罚时反驳无用——这一点必须明确。

逆向的违规战术

由于违反规定而接受惩罚，角色会强制性的从战场中退出，不过玩家也可以利用这一点制定逆向违规战术。也就是说，让处于濒死状态的角色故意违反规定，便可以被强制性的脱离战场，摆脱生命危险。除此之外，也许还会有可以选择违规的情节出现，总之玩家要灵活运用这种系统设定。



6 战斗结束后还有相应的惩罚!

在战斗结束后，会根据战斗中所接受的惩罚进行相应的裁决，也就是根据违规的程度进行相应的处罚。在画面中的处罚是武器的攻击力下降12点，但这样的处罚是永久性的还是暂时的，目前尚未明了。另外，除了画面中状态下降的处罚之外，还有处以罚金的制裁。

不过无论如何，以基本上遵守法律约束的行为进行游戏并不困难，因此要尽量避免无谓失误所带来的惩罚。

违规所带来的影响

值得关注的惩罚内容不外乎以下几种，例如状态下降时参数变化的程度，罚金金额等等。更进一步说，违规会不会影响剧情的分支发展，会不会影响结局的变化等等都是关心的热点所在。因此，“法律和仲裁”就是FFT ADVANCE的核心系统，如果真的会影响到剧情的发展也不奇怪。



7 关押违规者的场所、监狱

在处罚中，比较严重的一种情况就是遭到监禁，也就是坐牢。在战斗中被处罚退场的角色会在一定的时间内（数场战斗）被收容在监狱中。长期的拘禁必然会导致战斗力的下降，在今后的战斗中难有很好的发挥。

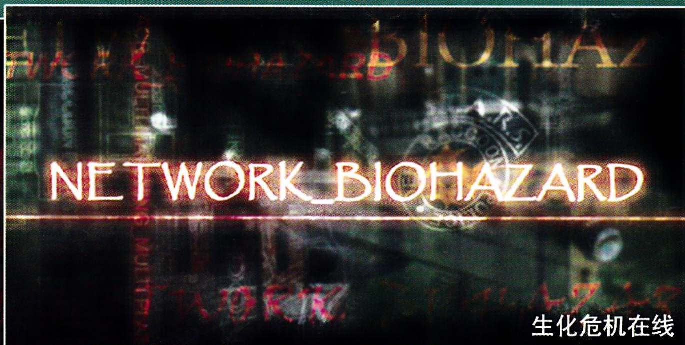
可以用罚金减轻处罚程度

在监狱中被拘禁的时间是不定的，通过缴纳保释金可以缩短被拘禁的时间。在画面中的保释与免罪的选项就是这个意思。很逼真的设定吧!



↑以前介绍过的法律卡片，应该会对法律约束的实施情况有很大影响。



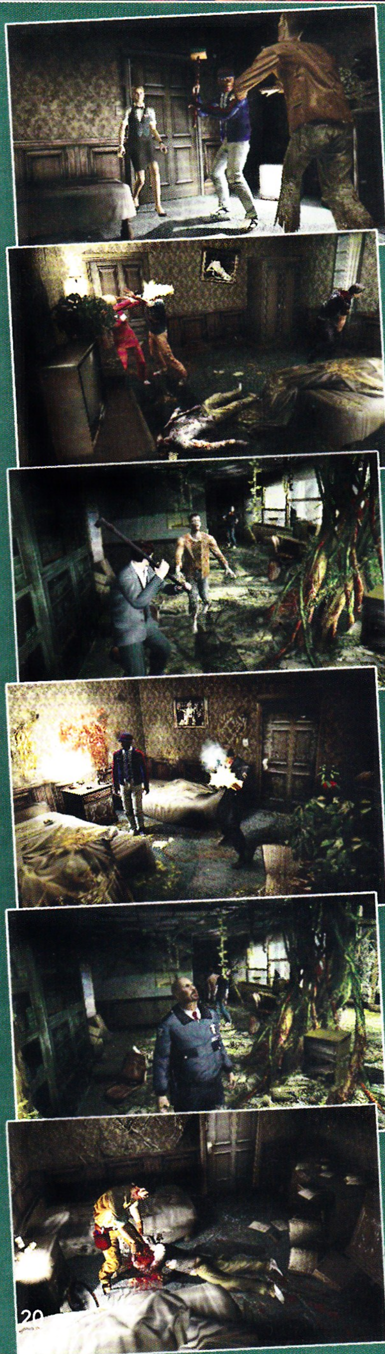


生化危机在线

一直犹抱琵琶半遮面的网络游戏《生化危机在线》终于正式公布。游戏最多支持4人同时在线游戏，玩家要在游戏中与形形色色的登场角色通信交流，想尽办法生存下去。

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：未定
	类型：AVG	价格：未定	其他：——

解谜与恐怖…在其他网络游戏中无法体验的感觉在这里涌现



玩家作为被卷入生化事件的幸存者在死亡之地浣熊镇登场。游戏中可以选择的角色包括：警官凯文、配管工大卫、新闻记者阿莉莎、以及外科医生约翰等8人。这些角色有着非常明显的职业特征，有的擅长使用枪械，有的则行动缓慢。而由角色职业所引发的特定情节也是游戏的看点之一。

游戏者的目的是从被僵尸占据的城市中逃生，因此由网络上的同伴所带来的"安全感"是本作最大的特点，反之，看到同伴在自己的身边倒下时，那种绝望而孤立无援的"恐怖感"也是系列中任何一款作品所不能比拟的。

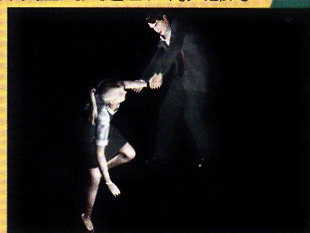
游戏故事在远离家园的地方发生。在漆黑走廊的另一端传来的惨叫声会让我们心跳加速。此外，我们还要体验与同伴一起共渡难关后的信赖感，以及失败时的被放弃的感觉，这一切的快乐都只有在网络中才能体会到。

与NPC的交流方式也是本作的特点之一。玩家不仅可以从NPC那得到重要情报，还能帮助游戏者度过难关，当然还有满怀恶意的攻击性NPC，变成怪物的NPC，以及需要你帮助的NPC登场。他们会根据游戏者的态度做出不同的反应……

STORY

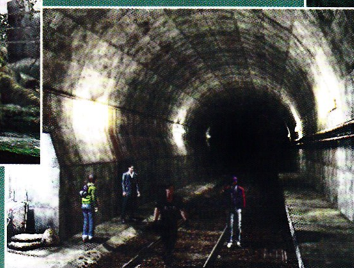
游戏的故事舞台秉承了《生化危机2》、《生化危机3》的浣熊镇。由于大型制药工厂安普雷拉所制造出来的"T-病毒"的泄漏蔓延，导致了整个生化危机事件。

被这种病毒感染的人或生物好像行尸走肉一般，只能靠本能来袭击周围的生物，而被袭击的人或动物也会感染病毒产生异化。由于T-病毒的扩散速度惊人，整个城市很快就变成被各种变异生物占据的恐怖地狱。该事件发生几天之后，有关部门决定用导弹将浣熊镇彻底摧毁。玩家操纵的未被感染的人能逃过这次的浩劫吗？



气氛炯异的舞台设定 好像恐怖片中的场景


↑巨大的变异植物就在周围，如此惊人的红色花苞孕育着不安。它会对冒险者造成伤害吗？看来在接近它的时候要格外小心。


←↑漆黑的地下通道和被迷雾笼罩的吊桥都是玩家必须经过的地点。这些地方看起来阴森恐怖，似乎所有的黑暗角落中潜藏着危险。

GUNSURVIVOR 4 BIOHAZARD

武装生存者4 生化危机(暂定名)



让玩家充分体验丧尸不断逼近的恐怖感和挥枪狂射的爽快感。生化外传「武装生存者」再度归来！

PS2	厂商：CAPCOM	发售日：未定	
	类型：STG	价格：未定	对应：光线枪

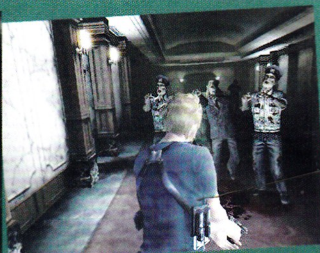
用枪捍卫生存的权利 打倒不断逼近的丧尸！

尽情扫射无数来犯之敌的射击游戏"武装生存者"系列最新作整装待发。游戏的标题虽然是"生化危机"，但是登场人物和故事完全是原创的。不过游戏火爆气氛和恐怖感不逊于生化正篇，除了良好的射击技术，游戏者还要有处乱不惊的心理素质。让我们操纵主人公布鲁斯·玛基亚邦，在巨型游轮上消灭从四面八方袭来的敌人，查出豪华游轮劫持事件的幕后真相。

STORY

各位还记得安布雷拉（伞）制药公司开发的"t-病毒"曾经毁灭了一座小镇吗？安布雷拉公司虽然明知病毒的危险性，但仍然在非常秘密地进行生物武器的开发工作，结果导致了悲剧的上演……我的名字叫布鲁斯，布鲁斯·玛基亚邦，美国谍报人员，也就是间谍。3天前，有人从安布雷拉开发研究所巴黎分部的实验药品保险库中盗走了"t-病毒"。昨天，在大西洋上，一艘各国贵宾云集的大型游轮被歹徒劫持。非常巧合的是，这艘游轮也是安布雷拉公司的财产。看来策划这场阴谋的人对安布雷拉公司怀有深仇大恨。为了阻止敌人的恶行，我开始了单独行动，然而我并不知道这竟是一个圈套……





↑如果打不中丧尸的脑袋，他们还会爬起来。一定要瞄准目标开枪。

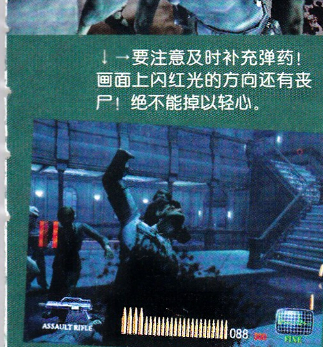


这个男人是谁？

↑在船上，布鲁斯被人用手枪顶在了脑袋上，这个拿手枪的男人究竟是谁？

→发生了大爆炸，歌舞升平的豪华游轮顷刻间化为地狱，人们争相逃命，场面混乱……

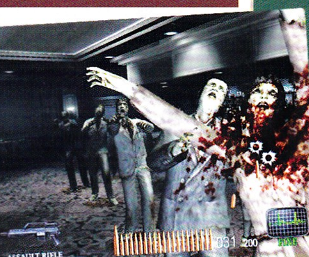
↓→要注意及时补充弹药！画面上闪红光的方向还有丧尸！绝不能掉以轻心。





游戏中会有各式各样的武器登场！

游戏中会有多种武器登场，从手枪到可以连续发射100发子弹的攻击步枪、甚至可以把敌人一扫而光的榴弹发射器应有尽有。合理使用是致胜关键。



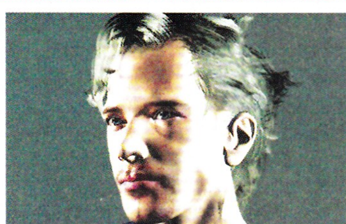


↑爽快感超群的攻击步枪，尽情扫射虽然过瘾，但是也要注意补充弹药。

←拥有绝大威力的榴弹发射器，缺点是装弹量很少，而且不能连发，因此在近战中很难发挥威力。

主人公的名字是布鲁斯·玛基亚邦

美国综合战略部队所属的安布雷拉公司追踪调查小组工作人员。拥有强烈的正义感，为了行动不惜牺牲自己的生命。弱点是性格冲动，有时甚至会在消防队赶来之前闯入失火现场。处事我行我素，经常自作主张，不过工作能力一流。



GAME NEWS

游戏新闻眼

本期新闻眼统计时间

10月19日～11月15日



SOFTWARE

任天堂软硬兼施，《里·塞尔达》神奇发表 CAPCOM擂鼓助阵，五款大作力捧方糖

本刊日本专讯（记者：风林） 正当人们期待着《生化危机0》、《口袋妖怪》等大作陆续发售的时候，任天堂和CAPCOM双方于去年如出一辙的再次共同发表震撼新闻，率先点燃了年末商战的战火。

任天堂显然为年末商战布好了战局，并且已经开始为GC的主动出击大造声势。硬件方面宣布于12月1日正式推出银色版GC，该款主机早前在北美推出时已经令人眼前一亮，并且一直就是否会在日本发售传闻不断，如今一切明朗。与此同时，为配合新款主机的推出，令人望眼



↑CAPCOM大牌制作人汇聚一堂。

欲穿的无线手柄WAVEBIRD也将于12月5日推向日本市场，并推出多款新颜色手柄。软件方面，继"超级马里奥SUNSHINE"后任天堂第二款看家大作、将于12月13日正式发售的《塞尔达传说》也将有特典同时推出，该特典中包括在GC上重新翻制的满分游戏《塞尔达传说·时之笛》以及曾经计划在64DD上开发的《里·塞尔达》两款游戏，再加上随游戏还附送《生化危机4》与《F-ZERO》的最新影像，使特典的意义非凡。该特典将于11月28日接受玩家预定，数量有限。在任天堂的数轮攻势下，12月的软件销量之争已经变得悬念丛生。

正在广大玩家为任天堂种种造势活动搞得眼花缭乱的时候，CAPCOM也在同一天发表了5款专门为GC开发的软件，其中包括令玩家望眼欲穿的《生化危机4》。这5款游戏皆以动作为主，并且颇有另类色彩，令人眼前一亮。而其开发部门仍然是由三上真司领导的第四开发部，也是CAPCOM所有开发部门中最为活跃、实力最强的一个，形容为CAPCOM软件支柱也毫不为过。这次CAPCOM为GC蓄足火力，也令GC软件阵营更加庞大。

随着大量新作不断涌现，在本次的年末商战中GC已经确立了自己的优势地位，毫无疑问会成为"大赢家"称号的有力角逐者。



↑CAPCOM第四开发部长三上真司表示，除《生化4》是GC独占游戏外，其余4款作品是否GC独占则尚未决定。

CAPCOM五款GC新作情报公开

《生化危机4》：动作冒险游戏，200X年发售；
《VIEWTIFUL JOE》：动作游戏，明年春发售；
《P.N.03》：动作游戏，明年春发售；
《死亡凤凰》：3D射击冒险游戏，明年夏发售；
《杀手7号》：动作冒险游戏，明年冬发售。





SCOOP

上海《新民晚报》发布震惊消息 索尼PS2明年登陆中国大陆市场

本刊上海专讯　传说已久的PS2大陆版发售计划终于得到了证实，来自此间的报道称，索尼最迟将在明年年中于中国大陆正式发售中文版PS2主机，这个消息是上海《新民晚报》的记者10月26日在采访索尼全球董事会时透露的。

日本索尼总裁兼首席运营官安藤国威表示，虽然中国目前还没有取代美国成为索尼最大的海外市场，但是在华的销售规模很可能在6年内超过日本本土。由于中国消费者对高科技产品的需求十分旺盛，因此这一转型在华的推进节奏可能会比在日本本土更快，而PS2也在此计划之中。



←董事会的焦点是让中国消费者享受到电子产品、网络供应等全方位的服务。

10月28日，索尼向全世界的媒体发布通告，正式确认了大陆版PS系主机的发售计划。通告全文如下：索尼于28日正式发表了明年在中国市场发售大人气的家用游戏主机PS的后续机种PS2的计划。

该公司今后将与当地的程序员合作开发相应软件，打击盗版保护著作权则是放在他们面前的一个严峻话题。

PS和PS2目前在全世界120个国家和地区发售，总出货量超过1亿3000万台（含日本国内），介入中国市场是为了在与NGC和Xbox的竞争中获得更大的胜利。



SCOOP

任天堂采取垄断性非法配销!? 欧盟发难，任氏面临高额索赔

本刊欧洲专讯　据外电报道，欧盟执委会今天宣布对日本游戏巨头任天堂处以一亿四千九百万欧元的罚款，用以惩戒其在欧洲单一市场内采取垄断性的非法配销活动。

被同时重罚的除了任天堂之外还包括欧洲七家销售商，而罚款总额总计达到一亿六千八百万欧元。处罚的理由是：任天堂与经销商签署合同来瓜分欧盟十五国市场，并阻止其它进口商以较便宜的价格从其它国家平行进口、在欧盟市场竞争。

罚款金额主要根据其市场占有率来计算，以及包括对企图独霸市场的不法经销方式的惩戒。欧盟执委会称，在先行调查时任天堂已获悉案情，但却未设法改善。

依执委会的指控，任天堂销售同一型号的电玩主机价格不一，在欧盟境内上下差价高达百分之六十五，而价格差异最大的是德国、英国及荷兰。

欧盟自由竞争法第八十一条规定，任何品牌商品均应允许平行进口，原厂不得拒绝或限制，否则将依法制裁。

这是近年来欧盟执委会针对企图垄断欧盟市场的单一厂商最严重的惩罚之一。去年德国福斯汽车因拒绝接受配销商以外的进口商订单，而遭到欧盟重罚。据悉任天堂已表示不服，并将提出申诉平反。



EVENT

魔盒高层发生人事变动 日本XBOX舵手大浦博久调离原职

本刊综合消息　据截稿前得到的最新消息，微软常务董事、XBOX事业部部长大浦博久，将在今年12月31日调离原职，于2003年1月1日转任美国XBOX分公司。至于接替大浦博久的日本XBOX负责人，微软将在近日公布。

对于大浦调职的原因，微软的官方说法是，利用大浦博久在行销方面的经验，进入其他部门强化网络战略，但是据业内人士透露，这次调职的另一个主要原因是日本XBOX销售不振，以及微软收购日本大牌软件商的计划全部泡汤。

大浦博久现年42岁，出生于日本兵库县。在ASCII任职3年后，1986年微软成立时进入该公司。两年后到美国，担任远东行销专员。由于业绩卓越，转任微软XBOX事业部部长，致力于XBOX主机的推广。



↑图为在发布会上的大浦博久。

另外，在大浦调职消息发布前，日本《电击王》杂志曾专访了大浦博久先生，其间大浦就XBOX的现状发表了如下言论："抛开个人立场讲，我也没想到XBOX在日本会卖得这么差！也许是XBOX的魅力还没有完全传达给玩家吧。这让我对日本市场有了更深一层的理解。"



SOFTWARE

第六届"游戏奥斯卡"揭晓 史克威尔《最终幻想10》拔得头筹

本刊日本专讯　日本电脑娱乐软件协会（简称CESA）于10月28日公布了"第六届CESA GAME AWARDS"的获奖游戏名单，PS2的《最终幻想10》最终夺得大奖桂冠，事先呼声很高的《合金装备2》和《鬼武者2》等游戏获优秀奖。

"CESA GAME AWARDS"的前身是"96CESA大奖"，后来一度更名为"日本游戏大奖"。这次再度更名为"CESA GAME AWARDS"，同时采用了全新的评选方式。据悉，CESA今后将在这些获奖游戏的包装上附上获奖标志，以提高获奖游戏的认知度和权威性。



↑FF10女主角尤娜给人留下了深刻印象。

最优秀奖		
最终幻想X	SQUARE	PS2
优秀奖		
鬼武者	CAPCOM	PS2
王国之心	SQUARE	PS2
真三国无双	KOEI	PS2
动物之森	NINTENDO	GC
PIKMIN	NINTENDO	GC
合金装备2自由之子	KONAMI	PS2
特别奖		
ICO	SCE	PS2
逆转裁判	CAPCOM	BA
リジューネ	NCJAPAN	WIN



EVENT

"尤多娜"侵权案尘埃落定 任天堂对判决结果表示遗憾

本刊日本专讯　先前本刊曾连续报道过，任天堂认为开发和发行PS游戏《尤多娜英雄战记》的Tirnanog和Enterbrain两家公司侵权，并向东京地方法院提起诉讼。



经过长达半年的缠诉，东京地方法院于11月14日作出判决，法院认为"纹章"（Emblem，即火炎纹章）这个名词并非任天堂的注册商标，而PS游戏《尤多娜英雄战记》中更没有出现《火炎纹章》系列的角色，因此侵权罪名不成立。

对于判决结果任天堂表示遗憾，其官方发言人称："这样的结果无疑泯灭了游戏作品的创造性，我们将提出上诉。"



SOFTWARE

FF12、13浮出水面，FF7外传若隐若现 史克威尔高层透露FF新作动向

本刊日本专讯　继"FFX－2"正式发布后，FF系列的正统续篇FF12与FF13也陆续浮出水面。

根据史克威尔总裁和田洋一透露的消息，FF12的发售日已经定在2003年内，松野泰己担任游戏的总监督，是一款单机游戏。同时和田洋一表示，目前史克威尔正在重新评估FF系列的发展方向(比如单机还是网络版以及开发平台等)，这些都将直接影响到未来FF13的制作。最后他证实：FF13的初期策划已正式纳入了日程。

与FF12和FF13相对应的消息是，FF系列的制作人之一的北濑佳范目前明确表态：史克威尔正在考虑制作FF7的外传。北濑称，包括他在内的许多制作者都希望以类似FFX－2的形式推出FF7外传，但是由于FF7的玩家口碑极好，许多人都把其视为FF系列的顶峰，续作不负众望并非易事。



↑FF7为PS立下赫赫战功，仅日本销量就超过360万套，并荣获了当年的CESA大奖。

对于FF7外传，史克威尔官方并未给出明确答复，分析家认为：制作FF7外传绝不只是制作人的心声，这一定代表了部分公司高层的意见，但是鉴于明年的FFX2和FF12，就算史氏真的打算制作FF7外传，也不会急于发布相关消息，除非制作平台不是PS2！加上当年FF7的口碑很好，制作外传的压力巨大。所以，业内人士普遍认为，史克威尔会对FF7外传采取相当谨慎的态度，毕竟FF泛滥对史克威尔绝不是件好事。



EVENT

上海育碧开始征召测试人员 业内人士预测近来将有大动作!?

本刊上海专讯　上海育碧最近向外界表示将征召大量短期测试员，据悉此次招收的短期测试员除了针对即将发行的网络游戏"无尽的任务"外，主要是为育碧属下实力强劲的海外开发部服务，招聘的范围也仅限上海地区，并要求有很高的游戏素质及多年的游戏经验，同时还必须对游戏有相当的感悟，这些都为这次征召活动增添了一层神秘的面纱。

关于测试的软件方面，育碧方面则未透露任何的详情，但相信与某些重要产品密切相关，年底的销售旺季将近，上海育碧是否将有所动作让人拭目以待。

（育碧人力资源部email：hr@ubisoft.com.cn）



SCOOP

EA的龙头宝座难以撼动 世嘉下调本财年盈利预算

本刊综合消息　由于软件销量出乎意料的疲软，世嘉在本财年的预期利润不得不下调72%。原计划180亿日元的纯利将下调为50亿日元。

世嘉官方发言人称，这次下调财务预算的主要原因是部分大作延期和欧美市场不振。根据美国NPD Group调查公司的数据，世嘉原计划销售160万套的《NFL 2K3》，在美国的实际销量只有40万套，而EA同期推出的体育游戏《Madden NFL 2003》却卖出了150万套。

"我们过高的估计了今年的财务表现，虽然我们对公司的运营方针很自信，但是世嘉还缺乏作为第三方软件商的相关经验。"香山哲说，"在美国我们与EA展开了正面交锋，公司也拿出了1750万美元用于软件促销，但是EA的品牌在美国扎根很深，目前的世嘉还处于劣势。"



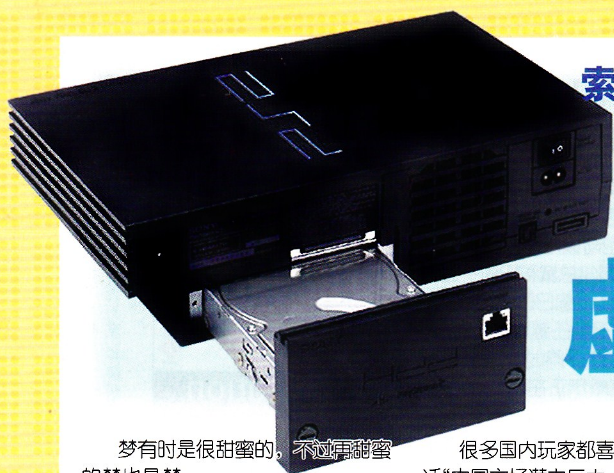
↑今年暑假在三部主机上发售的《NFL 2K3》。

另据外电消息，世嘉在本财年的软件销售目标为2200万套，但是从目前的情况看，世嘉对于这个数字的预测也过于乐观了。作为一家经历了数年亏损的企业，世嘉目前还有许多问题尚待解决。

索尼在上海的全球董事会最终证实了人们的猜想

中国PS2时代 虚幻抑或真实?!

特约撰稿人：王俊生



梦有时是很甜蜜的，不过再甜蜜的梦也还是梦。

而最令人伤心的，是醒来的时候，往往会更痛苦。

中国的PS2时代，或许就是这样一个梦。

索尼在上海的高官会议（全球董事会）最终证实了人们的猜想。是的，索尼终于决定在大陆销售PS系的主机了。玩家们陶醉在节日般的喜悦中，杂志编辑兴奋得仿佛抓住了期待已久的大鱼，而那些心虚的JS们则开始惶惶，生怕财大气粗的索尼明天就出现在门口把他们一网打尽。

中国的玩家是可怜而易于满足的，不过，对很多人来说，这样的满足还只限于一个美梦而已。

事实上，索尼内部对于在大陆发售PS2也是意见相左，矛盾多多。到底要不要在大陆发售PS2、究竟怎样发售，仍然没有最终定论。

高端计划？还是平民战略？

细心的读者仔细看看索尼总裁兼首席运营官安藤国威在接受记者采访时所说的话，就不难理解SCEI对PS2在大陆的态度和定位：索尼之所以会决定发售大陆版PS2，前提是在此之前成功地销售了定位于高端的VAIO便携式电脑。VAIO的成功使索尼相信，在中国，高端电子产品仍有不少市场潜力，而PS2推广计划正是在这个思想下做出的。



很多国内玩家都喜欢说这样一句话“中国市场潜力巨大，没人敢忽视”，而他们也确实把索尼发售大陆版PS2看作是这个概念的进一步深化，然而事实上，对于PS2，中国的市场潜力真的有如此之大？真的能够让索尼如此看重而来吃着第一只螃蟹？

很不幸，答案是完全否定的。

这里有一批非常过时的数字：到2001年第一季度，PS2本体在日本的销售量是525万台，美国是300万台，欧洲三国是105万台（英、法、德）。

这是1年多前的事了。在经历了去年年底圣诞和今年3月份的财政年度大战之后，PS2已成功地完成了全世界超过4000万台出货，平摊到日本、美国、欧洲三大市场上的销量，已经分别上升到1100万、1800万和1264万。

只有这样的市场才能引起索尼真正的重视，但中国大陆绝没有这样的购买潜力。

媒体宣称的“国内DVD装机量已突破1000万”、或者“国内PC的装机量已突破4000万”，完全不能作为PS2具备潜在市场的证据。在价格方面，PS2并不是平民化的主机，即便标准售价能下降到1400元人民币并且当作DVD来推广，对于绝大多数消费者来说，其硬件价格仍然过高（目前市场上最热销的DVD播放机，其平均价格在600元人民币左右）。

根据各小卖店正版与盗版批发量做出的估计，目前中国大陆现有的水货PS2出货量大约在3万至5万台左右，而且主要集中在上海、北京、广州、深圳、重庆几个大城市。就算这个数字预估得过于保守，就算索尼能够大力推广PS2主机而且卓有成效，就算加上直读芯片的巨大作用，PS2在今后两年内、在中国大陆可以达到的销量，也不会超过100万台——这个数字还不到欧洲市场1年半以前的水平，或者说小于全世界PS2市场的2.5%，所谓的“潜力巨大”完全是一种自我安慰。

名古屋大学教授中村章宪在2002CEDEC会议上做的中国市场报告显示，中国购买盗版与正版PC软件的比例大约为4：1。所以，即便是达到了100万台的销量、即便正版游戏卖到和国内PC游戏差不多的价格，真正值得厂商考虑重视的玩家，最多也只有20万，不到目前日本国内市场的50分之一，或者说小于全世界PS2玩家的0.5%。

很难想象索尼会花很多的时间、精力和资金来迎合这个小小的、完全没有成型的市场，同时还要甘冒可能的政策风险。

这样再来理解安藤国威的谈话就变得更有意思了。索尼是一个正常的商人，面对这种情况，唯一的选择当然就是走高端，因为那样至少可以保证起码的利益回报。

尽管大陆版PS2主机和软件的价格一直没有确定，但我们可以预见的是，无论是硬件还是软件，最终行货价都不会和香港、台湾地区差太多，甚至可能还要高一些。

所以行货PS2的出现并不会带来硬件销量的上升。看得更极端一点，索尼或许并不希望看到PS2在中国大陆广泛普及，因为那将带来一个更大的问题。

正盗互存？还是正版独行？

刺激中国玩家神经并由此嗅到索尼新策略风向的，应该就是那几次著名的盗版扫荡行动了。那么行货出现之后，盗版是否会受到致命打击甚至由此消失？

答案也是否定的。

中国盗版猖獗固然不容怀疑，但盗版更是一个全球性的问题而不是独立在中国这个地域之内，索尼自己并没有足够的力量来解决盗版这个顽固的毒瘤——简单地说，在墨西哥、巴西、马来西亚、香港、台湾这些早已开始销售行货的国家和地区，盗版生



意依然红红火火，这足以用来引证未来中国盗版市场的走向。

消灭盗版，商家再以相对较低价格的软件补充市场流出的空间，这是通用的操作手法。但是如果在港台地区都无法剿灭盗版，在地域更广、人员更复杂、操作更不规范的大陆就更不可能了。索尼花上大量的精力和物力，目前能做的，也就是封掉几家今天关、明天开的小卖店而已，完全无法从根本上解决这一问题。

退一步来看，就算索尼不惜一切代价消灭了70%以上的大陆盗版市场，最终得利的也不会是索尼自己，微软、任天堂这些硬件商，以及其它早已进入大陆的软件商都会成为摘掉桃子的人，这种行为只能是为别人做嫁衣裳。

事实上，索尼对于在中国打盗并不热心，它期待微软能够替他扫清道路。不过微软并不是凯子，三家硬件厂商在这一点上表现出了惊人的一致：都希望别人出力而自己能够坐享其成。自然，僵持和等待的最终结果就是维持现有的正盗互存的局面而不改变。

正盗互存也是索尼市场策略的一个明显信号，很显然，索尼没有降

低正版软件价格来讨好大陆市场的计划。他们的想法非常清楚：大陆现有的水货价格已经提供了足够的信息。以这个价格为标准，愿意买正版的始终会买，不愿意买正版的，哪怕降到国产PC软件的价格也不会买。为了保证最低的利益不受侵犯，索尼自然不会调低软件的售价去做无谓的冒险。

这对于中国玩家也许有点残酷，但期待索尼来做善事是过于天真的想法。更何况，索尼内部还有很多人对PS2的大陆计划表示不屑一顾。

考虑眼前？还是放眼未来？

支持把发展市场重点转移到中国大陆的高层管理人员相信，眼前的利益与困难，在未来都会得到比较顺利的解决。中国已经加入了WTO，经济行为与经济规范正在逐渐与国际接轨，而整体经济的健康发展，则是未来娱乐行业腾飞的经济基础。

与很多家用电器不同，游戏是可有可无的娱乐商品，他既没有必然的理由存在于这个世界，也没有必然的理由需要消失。从本质上来说，游戏只是为消费者耗费掉富余的时间与金钱提供了一种可能。所以，只有在时间和经济都相对富裕的地区，游戏才有可能成为一种健康的产业。

目前中国的绝大多数地区还远没有达到这个标准，目前国内市场所存在的问题，也不是两三年之内、靠一两个大公司便能够解决的。不过从长远来看，这一点或许能在不算太远的将来实现。

对于已经出货5000万台的主机来说，索尼并不期望在短期内从小小的中国市场中捞到多少好处，等到明年年中粉墨登场的时候，PS2已经接近其生命的终点，该赚的也都已赚得差不多了，发售大陆版的直接意义并不大。不过索尼的主要思想，还是在于培养一批认识、了解并且喜欢索尼以及PS品牌的用户，并期待新的、真正完善的市场，能够经由他们手在下一代中建立起来，这样，当索尼再次推出新一代主机的时候，中国大陆才会有可能成为一个潜力无穷的金矿。就算万一失败，这点损失索尼也完全能够承受下来。

索尼的真正动机应该是在这里。

但是索尼内部对此的认识也并不统一，对此不屑一顾的大有人在。如果不是因为世界游戏市场已经趋于饱和，索尼决不至于决定来趟大陆市场这滩浑水。迄今为止，SCEI还无法选定负责中国发行事务的专员，其中的一个主要原因就是没人愿意来中国。而索尼属下的第一方软件商，更是大多没听说过“中国游戏开发”，也对中国市场毫无兴趣。

索尼的几个主力开发组已确认不会制作针对中国市场的作品，而SCEI与大陆软件商的合作，则可能会更集中在东星、育碧、科乐美、世嘉这几家公司上，也就是说，大陆版主机的发售，从某个角度确立了PS2软件工程在大陆外包的正式合法化（尽管以前也有不少这样的承包），也许在未来会有更多的廉价劳工出现。

无论如何，索尼此举在目前并不值得大肆炒做或者过分热情期待。在此之前世嘉已经尝试过两次，但无一不以失败告终。而这次，也并不会因为SEGA换成了SONY而有多大的改善—对玩家来说，期待廉价的中文GBA行货要比期待廉价的PS2更现实些。

不过至少这给了大家一个信号：日本业界最关心的政策问题是否已经得到了妥善的解决？一个得到保护——或者至少不被歧视的产业是否将在政策的扶植下出现？

政策风险是所有商人都不愿面对的，因为那太不确定、太危险。

而索尼的行为是一个恰如其分的启示。



GAME SOFTWARE EXPRESS

新闻短波

★SQUARE宣布：他们的第一款GBA游戏《陆行鸟乐园》将会在12月13日推出，售价4800日元。
★世嘉最近设立了一个负责统括和组织子公司游戏制作的新部门“编成局”，该部门由公司内部声望极高的小口久雄任局长。
★TECMO宣布：在XB上发售的日版DOA排球将从12月5日延期到明年1月23日，美版延期到12月31日发售。



★NAMCO发言人河野先生在东京国际CG电影展上宣布：皇牌空战5将在PS2上发售，而山脊最新作将不再冠以“Ridge Racer”的名字，更名后的作品将于明年在多平台上推出。
★在CNBC对Take-Two的CEO Kelly Sumner先生的电视访问中，Kelly Sumner大胆预测：索尼不会在2006年之前推出PS3主机！Kelly Sumner同时声称，他相信PS3正在开发中，但是索尼会尽量延缓公开新主机的资料，只有当PS2彻底陷入销售低潮后PS3主机才会脱颖而出。
★未经证实的消息说，日本PS2将在圣诞前夕再次降价。
★SEGA证实：XB版《死亡之屋3》中将包括一段长达14分钟的《死亡之屋》电影版的预告片。
★世嘉最近公布了几款PS2游戏在日本地区的销售目标，其中是忍（2002年12月5日）：25万；棒球球会创造2（2003年2月）：25万；樱大战热血青春（2003年2月）：35万；创造球会3（2003年3月）：60万。
★据日本某游戏杂志报道，GT系列最新作《GT赛车4》的开发完成度已达50%，该作对应PS2网络，计划明年年底发售。
★根据最新《FAMI通》的消息，索尼将在12月举行的Playstation Party上公布一些来年发售的最新大作，其中包括ICO的续作。
★CAPCOM宣布：《魔颤2》将在明年1月31日登陆PS2。
★据英国游戏情报站CVG报道，微软即将在欧洲推出一款绿色半透明的新款XBOX。



★日本游戏周刊《FAMI通》对GC《生化危机0》的评分以38分（满分40分），进入白金殿堂。GBA的口袋妖怪以34分进入黄金殿堂。



★最近，美国INSTATE/MDR公司对游戏机消费者进行了一次问卷调查，结果有25%的人回答用PS2看电影，6%的人回答用XBOX看电影，整体上讲约有三分之一的人在用游戏机进行视听娱乐。
★来自日经新闻社的消息称，ENIX将在12月举办的名为“Jump Festival 2003”的活动中正式宣布DQ系列的最新作。届时本刊将对此进行追踪报道。
★ENTERBRAUN宣布：《人面鱼》系列最新作《Seaman：Doctor Gazei's Experiment Island Complete Version》将在明年1月30日登陆PS2，售价7800日元。
★KONAMI宣布：《Z.O.E.2》将于2003年2月13日登场PS2，价格6800日元。该游戏由小岛秀夫担任总监督，并特邀女神系列画师金子一马参与制作。
★CAPCOM最新恐怖大作《钟楼3》已经确定在今年2002年12月12日发售，定价6800日元。
★世嘉证实他们将与关西多媒体公司（Kansai MultiMedia）合作，把许多经典的土星游戏复活。这些游戏将以模拟游戏的形式在世嘉的宽频俱乐部和CyberDisc服务上提供下载，并能在PC的WINDOWS系统上运行。《铁甲飞龙Zwei》和《战斧：The Duel》将在本月底作为这个计划的首批游戏推出。
★京都立命馆大学于11月6日宣布：将聘请任天堂第二开发部部长上村雅之担任先端总合学术研究科的特约教授。
★KONAMI宣布：原计划今年12月19日推出的PS2版《合金装备2·本质》将延期到明年1月发售。
★日本Logicool表示，原计划2002年11月21日推出的，获美国SCE授权的PS2无线手柄将延期至2002年12月12日发售。Logicool网站上的预约定价为9980日元。
★根据史克威尔的官方数据：从2001年3月至2002年3月，该公司在日本共发售了10款软件，合计销量437套。



中国电玩榜

本期公告：
1、黄金太阳和最终幻想8还是居高不下，不愧为“乌龟级游戏”的称号（星语），下期希望有超恐龙级游戏撼动其榜上霸主的地位，这就需要大家的支持，呼吁有个性的游戏上榜。
2、统计截止共收到有效选票2700张！

1 黄金太阳

上期 1



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：—

计票：1297

2 最终幻想8

上期 2



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：—

计票：890

3 最终幻想10

上期 4



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：—

计票：723

4 莎木2

上期 31

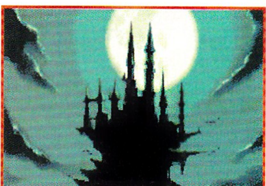


机种：DC
类型：FREE
厂商：SEGA
其他：—

计票：564

5 恶魔城·月之轮回

上期 6



机种：GBA
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：—

计票：401

2002年第12期(统计时间2002年10月1－31日)

排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	计票
6	生化危机	GC	AVG	CAPCOM	—	366
7	超级机器人大战R	GBA	SLG	BANPRESTO	—	364
8	合金装备·索利德2	PS2	ACT	KONAMI	—	359
9	火炎纹章·封印之剑	GBA	SRPG	NINTENDO	—	336
10	恶魔城·白夜的协奏曲	GBA	ACT	KONAMI	—	314
11	恶魔城·月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	313
12	实况世界足球·胜利十一人6	PS2	SPG	KONAMI	—	277
13	生化危机3·最终逃脱	PS	AVG	CAPCOM	—	264
14	实况世界足球·胜利十一人2002	PS	SPG	KONAMI	—	256
15	樱大战4·恋爱吧！少女们	DC	SLG	SEGA	—	255
16	最终幻想9	PS	RPG	SQUARE	—	216
17	真三国无双	PS2	ACT	KOEI	—	208
18	王国之心	PS2	ARPG	SQUARE	—	195
19	口袋妖怪·金银	GB	RPG	NINTENDO	—	186
20	鬼武者2	PS2	AVG	CAPCOM	—	177

9月30日～10月6日
各主机的游戏销量比例

主机	比例
PLAYSTATION	8.3%
PLAYSTATION2	52.0%
XBOX	0.0%
GAMEBOYADVANCE	21.9%
GAMECUBE	17.8%

10月7日～10月14日
各主机的游戏销量比例

主机	比例
PLAYSTATION	30.8%
PLAYSTATION2	42.0%
XBOX	1.8%
GAMEBOYADVANCE	14.6%
GAMECUBE	10.8%

★9月30日到10月6日XBOX的游戏销量为零，令星尘大海眼镜大跌，GBA和PS2的游戏销量一路走好，在大家意料之中。11月的圣诞游戏大潮即将袭到，各主机将迎来其黄金时期。

★10月7日到14日PS的游戏销量暴增，估计是最终幻想1、2复刻版的直接作用，XBOX的游戏销量终于有了零的突破，其前途令人担忧。

日本家用新作期待排行榜

排名	游戏名称	机种	类型	厂商	发售日	票数
1	星海传说3~时光尽头	PS2	RPG	ENIX	2003年3月	2991
2	宿命传说2	PS2	RPG	NAMCO	11月28日	2926
3	塞尔达传说·风的智慧	GC	ARPG	NINTENDO	12月13日	2548
4	生死危机0	PS2	AVG	CAPCOM	11月21日	2205
5	无尽的沙加	PS2	RPG	SQUARE	12月19日	1426
6	SD高达G世纪NEO	PS2	SLG	BANDAI	11月28日	1021
7	魔颤 2	PS2	AVG	CAPCOM	2003年1月	962
8	口袋妖怪A	GBA	RPG	NINTENDO	11月21日	906
9	最终幻想战略版A	GBA	SRPG	SQUARE	2003年2月	843
10	樱大战·热血青春	PS2	SLG	SEGA	2003年2月	791

家用机软件月间销售排行榜

排名	游戏名称	机种	类型	厂商	发售日	销量	总
1	超级马里奥A3	GBA	ACT	NINTENDO	9月20日	226079	226079
2	星际火狐大冒险	GC	ARPG	NINTENDO	9月27日	213577	213577
3	真三国无双2猛将传	PS2	ACT	KOEI	8月29日	132650	625600
4	传说的斯塔菲	GBA	ACT	NINTENDO	9月6日	90435	194425
5	ENERGY AIRFORCE	PS2	SLG	TAITO	9月26日	76508	73508
6	廉价2000系列新机动战记高达W	PS	FTG	BANDAI	10月10日	58549	58549
7	廉价2000系列机动武斗传G高达	PS	FTG	BANDAI	10月10日	56378	56378
8	逆转裁判2	GBA	ETC	CAPCOM	10月18日	51859	51859
9	真三国无双2	PS2	ACT	KOEI	9月20日	43828	1005400
10	梦幻之星ONLINE1&2	GC	ARPG	SEGA	9月12日	42937	114175

日本街机游戏最新排行榜

排名	游戏名称（基板、厂商、类型）		得票
1	育成足球2001-2002	(naomi2、sega)	221721
2	世嘉四人麻将	(naomi2、sega)	55225
3	VR战士4·进化版	(naomi2、sega)	48707
4	灵魂能力2	(system246、namco)	30273
5	太鼓的达人3	(system246、namco)	24902
6	头文字D	(naomi2、sega)	24349
7	机动战士高达·联邦对吉翁DX	(system246、capcom)	20543
8	格斗之王2002	(neogeo、playmore)	15546
9	罪恶工具XX	(naomi、sammy)	14159
10	火热棒球2002	(system246、namco)	12418

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

排名	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	超级阳光马里奥	gc、nintendo、act
2	HITMAN2:SILENT ASSASSIN	ps2、eidos、avg
3	THIS IS FOOTBALL 2003	ps2、scee、spg
4	铁拳4	ps2、namco、ftg
5	特技人	ps2、infogrames、rec
6	鬼武者2	ps2、capcom、avg
7	BLADE2	ps2、activision、act
8	横行霸道3	ps2、rockstar、act
9	CONFLICT:DESERT STORM	ps2、sci、act
10	HITMAN2:SILENT ASSASSIN	xbox、eidos、avg

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，凡参加“中国电玩榜”，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度大奖。

地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名	地区	姓名
广东河源	王成斌	北京海淀	何堤	新疆克拉玛依	白玉疆	北京海淀	康宁	吉林四平	吴超
天津	王健	上海嘉定	周黎吉	北京崇文	白明	上海杨浦	钱晨	浙江杭州	俞云飞
福建	何宜昆	江西南昌	邓阳川	黑龙江墨河	杜启营	河北石家庄	申辉	广东阳春	吴昊
广东清远	叶智铭	北京海淀	马超	四川	雷犍中	北京大兴	刘东波	江苏太仓	王国平
湖北武汉	张健	广东湛江	陈宋杰	新疆	胡鹰	陕西宝鸡	邢更强	浙江衢州	周笠
广西	梁文富	浙江杭州	来岳云	辽宁鞍山	迟磊	重庆	陈儒东	安徽芜湖	杜振宇
湖北武汉	王君	福建	肖伟	河北涿州	肖伟	河北辛集	刘策	湖北武汉	陈顺
吉林	刘永祥	湖北襄樊	胡博	四川自贡	贺念	河南郑州	陈羊城	河北石家庄	崔勇
吉林	刘赢征	北京密云	李根	江苏常熟	钱一都	上海南汇	金华	四川	何皓
北京清河	雅晨	上海奉贤	胡凌霄	广东东莞	谢剑林	上海	乔梁	北京海淀	李一楠



超级马里奥A3—耀奇岛

隐藏要素全面公开

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2002.9.20
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

第一世界

1—1：

一开始前行不久击打问号云会连出楼梯，尽头有问号云别让它飞走了。钻进水管后，里面那朵红色的花如果将蛋或怪物扔到它“嘴”里，能得到许多星星。在吃最后一朵花的版面，下面山凹有隐藏问号。之后前面会有一滚石，将之往左推至水管处有隐藏1UP。

1—2：

在可变成直升飞机的版面过去复原成耀奇后，从左边跳下，右下山角有一隐藏1UP。钻下水管后，在右边会有1UP飞来。

1—3：

一开始打掉右边的食人花跳上去便能发现隐藏1UP。下水管后，石柱可以“坐”掉，有隐藏红金币（以后会经常遇到，注意）。在第二个情报方块处（顶一下会给出当前操作提示）跳上方块再往左按住跳不放，可吃到许多隐藏金币。之后在吃第四朵花的地方打碎最左上角的石块可发现隐藏1UP，然后坐掉前方不远的柱子，会出现“！”机关，踩后在右边按照箭头提示可到达隐藏房间得到大量金币，最后在过关之前还能打到1UP。

1—4：

一开始前行不久经小箭头弹上高台后，会发现前面上方房顶的砖缺了一块，跳上往左走有许多隐藏金币。吃完返回原处前行一点儿，留意房顶有一块砖花纹与其它的不一样，用蛋打碎跳上还有许多金币（注意这样的砖在一路上还有几块）。在用钥匙开门前，左边的水管里左侧有大量金币。最后在有4朵食人花的房间里将之全部打掉会出现隐藏的花。打BOSS时，蹲在左边的凹里BOSS踩不着，乘机扔蛋就行了。

1—5：

本关强制卷轴，只有在本关尽头花圈的右边有个隐藏问号，跳一下就能拿到了。

1—6：

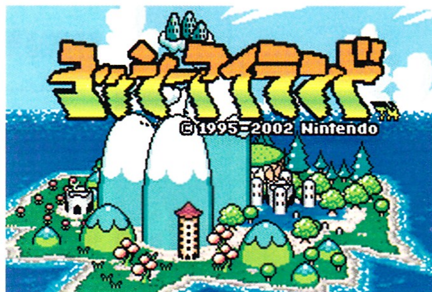
一开始利用箭头弹至山顶有隐藏1UP。经过第一个光圈行至有食人花的版面时，上面问号可打出个机关，踩后按提示可进入隐藏的洞。到关底后先别忙着过关，因为有个1UP正等着你来吃呐！

1—7：

前行不久打掉食人花有隐藏问号，之后路上空中那些白色毛球千万别碰，否则画面会变得扭曲，音乐也变得怪腔怪调，极不好控制。过后会有1UP飞来。在过关之前有软桥的那个版面，中间有根树干，站在最尖子上跳一下或扔蛋可打出个隐藏箭头，弹上去后把左边的滚石往右边推可发现种子得到一些金币。

1—8：

进BOSS房间之前的那个红门上有隐藏问号，跳一下就能拿到。BOSS可直接用蛋打。



第二世界

2—1：

前行不久用乌龟壳可打到1UP。之后经过巨大石块落下的版面后，左边墙壁有隐藏问号，前行不久还会有1UP飞来。最后踩落石块吃最后一朵花的时候还有一隐藏问号。另外本关起点处不远的那根水管进去后，在吃到无敌星星的状态中，如果去顶途中那种红色的方块可顶出星星和金币等物，可无限取得。

2—2：

先用蛋击打空中的箭头可得到些金币，之后在变成掘土机的版面过去一点点往下再往左有一隐藏问号，同一版面在某个有刺球怪跳的小凹洞还有一个。

2—3：

一开始有呈阶梯状排列的三大石块，将最右上的打掉有隐藏机关，踩后可吃到些金币。下水管后，到版面左下角打碎石块有隐藏问号和机关，踩后可进入隐藏版面。之后在变成掘土机时，如果故意选择往左边的悬崖下走（按住左键不放），这样会走到一条隐藏路线吃到些金币和1UP。关底的那个虚线正方形可能大家不知道这是什么吧？教你一个方法，如果你在吃无敌星星的地方等待一会儿的话，你会发现星星竟然跟着耀奇走，这样将它引至有滚石落下的地方吃了它，赶紧往关底跑，那虚线框是块红色砖，可顶出星星等物。

2—4：

在有两只大幽灵的房间里有朵隐藏的花，必须使用道具“？”或POW才能得到。进水管后，左上角石台上有隐藏1UP。经过岩浆版面进水管后，那个门或许有人不知道怎么进，不知你有没有跳上木台留意房顶呢？进门后打掉那2只气球会有机关，可吃到大量金币和一朵花。此关BOSS是只大幽灵，利用墙壁反弹蛋会比较好打。

2—5：

前行不远将第二格石块坐碎有问号，之后在最后一个石尖上的石块中也有一个。往前进洞后，在第一、二格往上面跳都有隐藏问号。利用圆球上高台的门后，这里有两个隐藏版面。方法是往前走至水管处，会有一骑着云的怪物飞来，将之踩掉后乘云飞至上方用蛋打掉空中的石块可发现机关，踩后在下面草丛中有隐藏路线。返回后同样是在此处踩着云一直往左上方飞到尽头，将下面的石桩坐2下，在左边同样有机关，之后跳上去能发现问号并进入隐藏版面（注意踩云时有时间



限制）。

2—6：

进山洞后，右边空中石块可打出个隐藏的门，进去将敌人全灭有花和红金币等物，出来在右边用箭头弹到最上面，左边有隐藏1UP。从山洞出来后，将迎面而来的滚石往右推可发现隐藏1UP，之后前面不远的那朵花等花谢后也有1UP。

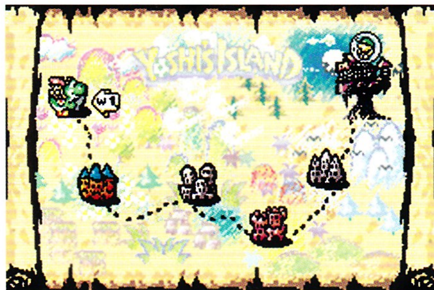
2—7：

前行不久在那2个“凸”形石塔中都有隐藏问号，之后利用炮弹跳上高台可获得1UP。通过落石版面后最左端水管旁有隐藏1UP。上水管后，大箭头左侧那根最长的柱子坐到底后有隐藏1UP。之后利用箭头弹到云端一直往左跳到尽头，右边有隐藏机关，踩后可进入隐藏版面。之后前行至可以变身成鞋子的地方吃完所有宝物后，在可以变回耀奇的地方不去变而是故意退回原地，然后利用情报方块跳过高台，走到大箭头处弹至最高可变身成直升飞机，这样一直往右飞便可获得3个UP了。

2—8：

一开始进水管后，前面会有1UP飞来，用钥匙

开门后，右下角的房间内干掉两个怪物有隐藏的花。在进BOSS房间之前乘箭头上升的途中，打掉左右两边的蓝刺石都有隐藏1UP（注意右边的会飞走），BOSS只要将它推到右边坑里就行了。



第三世界

3—1：

一开始将被石块包围的柱子坐掉有问号。到下水后，在最左边跳一下之后按着左键不放有隐藏路线，利用大箭头弹至隐藏版面可吃到许多金币和6个UP。

3—2：

前行不远在有两片荷叶的地方，右下角凹里有隐藏机关，踩后可进入两片荷叶中间的隐藏版面。在这之后踩圆木上到山顶，在圆木转轮左上角有一被大片树叶遮住的地方有隐藏水管，当转轮转到中间位置时往左按住跳不放便能进入，在里面注意藏在树叶后面的4个红色金币。

3—3：

本关有一种冰激凌似的怪物，如果踩最大那只头的话，其余那些小的便会跟着耀奇走，可当蛋一样扔出去，且是跟踪的。在其上面的断层处上方树叶后有隐藏问号，之后在最右端问号内可打出一个门，进去敌人全灭会有花。在变成潜水艇的版面出来后，右边青蛙处有2个UP，别让它飞走了。

3—4：

在开始前行不远必须打问号搭桥的地方先别打出来，而是用蛋打掉下边的蓝刺石，可发现隐藏的门，里面有两个红金币。本关BOSS为青蛙怪，明眼人一看就应该知道怎么打了。

3—5：

一开始在第二个可顶出蛋的方块处左面石块中有隐藏问号，之后前面不远吃第一朵花的右上角石砖里也有一个。到第二版面后，前面水管右边的凹里还有一个。之后在第三版面的第二朵食人花处会有1UP飞来，另外在此版面的起始处如果故意往悬崖跳下去往左走有条隐藏路线，在里面按提示打出机关后，一路上可吃到许多金币和至少6个UP。



3—6：

进山洞前可往树上跳由右上的路线进入。进钥匙门后，在门口跳一下会发现隐藏机关，先别踩，往前走至有东西扔蛋的地方在右边石阶朝正上方扔蛋可连出隐藏楼梯，踩机关后再上去可吃到许多金币。

3—7：

一开始从水中上岸后，在高台凹处有隐藏机关可进入隐藏路线。然后走到一大螃蟹处，右上的问号内是种子，踩着树叶到顶往正上方跳又可进入隐藏版面吃到金币和1UP。出来后走到本版面尽头的光圈处，可利用爬在墙上的猴子跳上左边高台得到隐藏1UP。

3—8：

本关无隐藏事物，不过打BOSS时倒是有条秘技。在进入BOSS的房间之后，先别过去，而是在水中慢慢移动，之后跳到BOSS所处平台的最左端上，如果身后石门没封就成功了。此时只要对准小食人花扔一枚蛋就OK了。这样魔法师飞过来说了句“チクショ~！”还来不及给其变身便过关了！



第四世界

4—1：

先往前走至有许多炮台的地方，在最左端的高台上有隐藏问号。在吃到无敌星星变成婴儿马里奥之后来到关末有许多大苍蝇的地方，一直往左走跳下悬崖坐断软桥在下面可发现隐藏1UP。

4—2：

从第一根水管下去，当箭头方向朝正前方时用蛋打一下可得到1UP。之后在有3朵食人花的版面踩上面的机关可进入瀑布中的隐藏版面，在里面须不断按跳才能吃到所有金币。

4—3：

乘气球上高台后，在一炮台的正上方有一隐藏1UP。经过空中跳跃版面来到光圈处，用蛋将箭头打下可进入隐藏版面，乘气球到尽头有4个UP。此处先别过关，往回走从左边跳下返回地面，往右走一路上还有3个UP吃啊（注意他们会爆）！而左边打掉空中飞的气球会有机关，踩后可吃到大量金币。

4—4：

下水管到有5个门的版面后，左上方门内正上方的石块中有隐藏问号，而右上方的门内右边的石块中同样有一个。打BOSS时，只要坐其头部就可以了。

4—5：

一开始推着滚石前进，到尽头后有4根柱子，将之坐掉将滚石推下有隐藏问号。之后把石头往左推至尽头，打问号连出桥再往右推至一“！”机关处。先将前面的3根柱子坐成与虚线框平行，回去踩机关将滚石推至尽头可跳上高台的门。进入后，先将右边的石块全坐掉，之后将石头推下会发现隐藏的花。再将石头滚至尽头跃过高台可吃到1UP、花等物（软绵绵的东西可按住下键不放铺平）。

4—6：

一开始下水在左边跳一下有一条路线，之后在有螃蟹出现的场所，最右边水中用同样方法可进入隐藏路线吃到许多金币。返回后跳上高台，石块中有隐藏问号。

4—7：

在一开始跳过悬崖上高台后，在空中有幽灵云飘过的场所，在左边有3个纵向排列的金币，朝金币正上方扔一个蛋可打出个箭头，进入隐藏版面有金币和1UP。从隐藏版面出来后，马上按住左键和跳不放，又可变成直升飞机吃到空中的许多金币。之后在陆地少年宫还会飞来个1UP。

4—8：

在进钥匙门之前只有乘箭头前往，而箭头的正上方有条隐藏路线，可用蛋砸出来，之后乘箭头上去就行了。BOSS是只大乌龟，先用蛋打其头部，把它打翻在地四脚朝天后朝它肚皮坐一下，如此3次即可解决它。（未完待续）





太空频道5・2

隐藏服装和道具全面公开

DC	厂商：SEGA		发售日：2002.2.14
	类型：音乐ACT	价格：5800日元	其他：——

PS2	厂商：SEGA		发售日：2002.2.14
	类型：音乐ACT	价格：5800日元	其他：——

此游戏要玩很多遍才能达成所有要素，尤其要收齐舞拉拉四十件衣。虽然大部分只需将剧情模式的剧情部分100％达成二遍就可以了，但还有一部分是需要达成某种特殊的条件的。下面就将达到剧情部分100％后还拿不到的衣服及所需条件一一列出：



9 スクールスーツ
200连击模式答对24问
10チセイナスーツ
200连击模式答对100问
11もこもこスーツ
GAME模式 第一关视听率100％
13プリンスーツ
GAME模式 第二关视听率100％
14パインスーツ
GAME模式 第三关视听率100％
15ツンクロスーツ
用第32套衣服在200连击模式中答对34问
16スペースマイケルスツ
GAME模式 第四关视听率100％
17ジャガースーツ
GAME模式 第五关视听率100％
30ロボット（シルバー）スーツ
用第32套衣服在200连击模式中答对7问
31ロボット（マッチョ）スーツ
用第32套衣服在200连击模式中答对14问
35マントパージスーツ
用第32套衣服在200连击模式中答对100问
36ストライプスーツ
用2P打完游戏第一关
37迷彩スーツ
用2P打完游戏第二关
39桃色スーツ
用2P在200连击模式中答对53问
40ココナッツラちちスーツ
200连击模式中答对53问
38？？？
游戏时间在30小时以上



“太空频道五・2”里道具设定的也是很有意思的，一共可以更换十二件手里握的东西。当然，较40套衣服的获取方法要容易多了。

第一个道具游戏一开始就有。从第二个开始只要在收集人物的模式里与特定的人物交谈便可取得。下面就将那些特定的人物列具出来：

（1）调查31号人物[コックさん（绿）]可得：第二个道具[王者のスライパン]；

（2）按顺序调查12号人物[ノィズくん]、50号人物[鸟まん4号]、46人物[スペース鸟使ぃ]、12号人物[ノィズくん]可得：第三个道具[アイスクリーム]；

（3）调查32号人物[コックさん（水色）]可得：第四个道具[传说中の泡立て器]；

（4）按顺序调查40号人物[铁琴小学生]、41号人物[笛笛小学生]、42号人物[アコディォン小学生]、43号人物[タィコ小学生]可得：第五个道具[ペロペロキャンディ一]；

（5）按顺序调查28号人物[新スペース日本人5]、27号人物[新スペース日本4]、26号人物[新スペース日本人3]、25号人物[新スペース日本人2]、24号人物[新スペース日本人1]、28号人物



[新スペース日本人5]可得：第六个道具[ちょうちん]；

（6）调查33号人物[コックさん]（黄色）可得：第七个道具[究极ずたま]；

（7）调查53号人物[レスキューポリス（队员）]可得：第八个道具[大ジョッキ]；

（8）调查45号人物[ずちずち委员长]可得：第九个道具[扇子（せんす）]；

（9）调查9号人物[ジセガー]可得：第十个道具[真红のバラ]；

（10）按顺序调查12号人物[ノィズくん]、22号人物[ハトめ]、18号人物[スペースずぼぁさん]、12号人物[ノィズくん]可得第十一个道具[とラモちこし]；

（11）调查3号人物[パィン]可得道具的第十二个：[长ネキ]。（建议大家先将剧情模式打通两遍后再来收集）

文/江苏 曹申





PRO EVOLUTION SOCCER 2

WE6欧洲版初体验报告

PS2	厂商：KONAMI	发售日：2002年11月
	类型：SPG	价格：不详	其他：——

文/WE4

PS2版WE6已经发售半年多了，现在离FINAL版发售还有不到一个月的时间，可是目前关于FINAL版的信息非常少，新版本带来的变化还无从得知。不过最近本人有幸玩到了WE6的欧洲版——《PRO EVOLUTION SOCCER 2》，原本以为这仅仅是简单的移植版，玩过以后才发现与日版有着不小的差别，这些新变化很有可能在FINAL版中体现出来。

关于球队

此次仍然是56支国家队，40支俱乐部队，隐藏球队方面也没有变化，2支明星队再加上7支元老队，有29支国家队采用了英文实名：

爱尔兰 IRELAND
苏格兰 SCOTLAND
英格兰 ENGLAND
葡萄牙 PORTUGAL
西班牙 SPAIN
法国 FRANCE
比利时 BELGIUM
意大利 ITALY
德国 GERMAN
丹麦 DANMARK
挪威 NORWAY
瑞典 SWEDEN
芬兰 FINLAND
波兰 POLAND
奥地利 AUSTRIA
匈牙利 HUNGARY
罗马尼亚 ROMANIA
希腊 GREECE
土耳其 TURKEY
乌克兰 UKRAINE
俄罗斯 RUSSIA
尼日利亚 NIGERIA
喀麦隆 CARMERON
南非 SOUTH AFRICA
美国 USA
智利 CHILE
乌拉圭 URUGUAY
阿根廷 ARGENTINA
日本 JAPAN
澳大利亚 AUSTRALIA



在这些队中，居然没有世界冠军巴西队和我们"可爱"的中国队。但更令人气愤的是橙衣军团荷兰队的名字竟然全是"ORANGE***"，这简直就是把人当成了桔子卖，但愿在FINAL版中能做到全员实名登场。

关于球员

由于此作在世界杯后发售，所以笔者一直希望这次在世界杯上大放异彩的球队和球员能够在本作中被认可，但是结果很令我失望。非洲新贵塞内加尔仍然是一支准二流球队，队中只有迪乌夫和卡马拉这两位前锋能力还说的过去，迪奥、法迪加、迪奥普等优秀球员的能力仍然是近乎全白；世界杯季军土耳其也是马马虎虎，和日版没什么区别；大幅进步的美国队以及两个东道主依旧是三流球队的代表。



相比之下，几个老牌劲旅的实力没有什么明显变化。德国队中仍然保留了王牌中场绍尔和戴斯勒，后防大将诺沃特尼也出现在阵中，再加上实力超群的巴拉克，绝对是一支王者之师，只是在世界杯上打入5球的克洛斯仍然是提不起来；法国队并没有受到失利的影响，整体实力仍然是超一流水准；巴西队更是没的说，世界杯最佳射手罗纳尔多仍然是队中最闪亮的球星；其它的诸如意大利、英格兰、荷兰、西班牙、葡萄牙等均没有太多的变化，基本上均是世界杯时的参赛阵容。

最后，说说我最喜欢的阿根廷队。阿根廷和法国这两个夺标大热门小组即遭淘汰。的确让我郁闷了半天，不过这次的阿根廷队还是让我很满意，从阵容上来看，只有一个变化，那就是加入了"风之子"卡尼吉亚，取代了以前的鸡肋高中锋克鲁斯。这样使阿根廷本来就超强的板凳深度进一步加深。不过这样的好日子过不了多久了，由于在世界杯上表现不佳，在FINAL版中阿根廷队的实力很有可能被大幅削弱，呜呜呜，什么时候巴塞罗那的双子星座萨维奥拉和里克尔梅才能出现在阿根廷队中呢？

关于操作感

一个足球游戏最重要的就莫过于此了，WE系列之所以能成为足球游戏的王者，就是因为她在操作感上把握的很好，球的运动路线很真实，这样就能把自己心中的足球理念准确反映到游戏中。此作的球感与WE6相比又有了很大的进化，最明显的感觉就是球变轻了。以前后卫在后场大脚解围时只能踢到中圈附近，这次竟然一脚直奔对方守门员。传中球也有了很大变化，下底传中一直是WE系列的重要得分手段，但是此次由于球变轻，传中的弧线变得很高，球速也大大减慢。不过，按两下键的半高球传中还是很好用的。



另一个重要的变化就是球的运行路线更加变化多端，以前进攻和防守队员对脚，球不是向前滚就是向后滚，本作中球可以滚向任何一个角度，还可以弹起来。这次对后卫的要求更高，往往断球的时候不小心就把球送给了对方，所以防守时一定要果断，不行了就先大脚解围。总之，本作中球的运行路线更加贴近真实，同时比赛的偶然性也增强了。

最后，说一下天气对比赛的影响。这次笔者突然发现天气对比赛的影响非常大，特别是雨天，短传的球速与晴天相比有了明显的减慢，较长距离的短传经常传不到位，盘带的精度也有明显下降。这样的天气对于技术性球队非常不利，倒是像德国、英格兰这样的以长传为主的球队更加适应雨天。另外，门将在雨天中非常容易脱手，所以要加强远射。

总的来看，PES2是WE6的移植加强版，但还是FINAL版的变化更大一些。通过对本作的体验，使我对FINAL版充满了信心，PS2版定于12月12日推出，NGC版也将随后推出。就让我们静下心来等待KCET给我们带来新的惊喜吧。



让我们永远热爱WE，热爱足球，热爱生活。

让梦想乘风飞翔——FF系列飞空艇漫谈



作者：光之影

天语：各位好，本栏目在定位上包含“国产特稿”，此处刊登的文章都是国内爱好者所写就的。欢迎普通玩友投稿，并欢迎各同人站站长与天语联系。对于网站投稿，原则上鼓励先在电软刊登，再于网站公开，让更多的玩家品味游戏。稿件的内容和形式不限，本文即是一例。

做为FF系列的标志之一，飞空艇这一奇异的交通工具早在1987年《最终幻想》初代登场之时，就以其独特的魅力占据了玩家的心。正如各厂商都拥有其拳头产品一样，史克威尔也把飞空艇作为其提高《最终幻想》人气度的第一张王牌，事实证明，这种全新的构想是成功的。

从游戏开发者的观点来看飞空艇的出现，也许是由于当时游戏卡带的容量的限制，游戏中的世界地图只有那么一两张，为了能让玩家按照剧情的发展而进行游戏，地图上就有了设置了各式各样的山、河、湖、海以阻止玩家直接通向游戏后期的村庄、洞穴。于是各式各样的交通工具就出现了，独木舟能通过湖泊，帆船能通过大海。

进入游戏后期，玩家很可能为了获得重要线索、特殊宝物以至推进剧情发展在广阔的游戏世界中长途跋涉。而“踩地雷”的传统遇敌模式必定会令玩家陷入苦战，甚至会为了某个游戏角色的一句话而经历几十乃至上百场战斗，这是让人难以接受的。可是当玩家登上飞空艇后，敌人全被抛在了脚下，森林湖泊一掠而过大陆的轮廓依稀可辨，远方层叠的山峦、湛蓝的海水尽现眼前。伴随着轻盈明快的音乐，驾驶着飞空艇自由翱翔于碧海蓝天之间，顿时能使人产生耳目一新的感觉；单单用“舒畅”二字是不足以描述这种享受的。

就这样，其后推出的最终幻想系列游戏中，飞空艇一直都是不可或缺的原创要素之一。

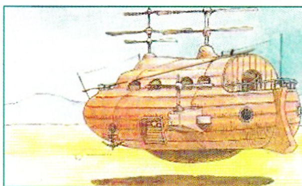
FF1

从克圣雷克镇的12贤者处得知了飞空艇和浮游石的消息后，光之战士们历经艰险终于在吕干沙漠得到了传说中的飞空艇。作为“妈妈桑”级的飞空艇，它可以到达地图的任何地方，但是只能在绿色的草地上着陆。



↑传说中沉睡于吕干沙漠里的飞空艇只有光之战士才能去发现它

总的来说，FF1中飞空艇虽然是必须的，但是与剧情之间并没有太紧密的联系，作为鼻祖的它使飞空艇本身开始为玩家所认识。



↑值得怀念的初代飞空艇，看起来似乎很简陋。

还记得那个让飞空艇快速飞行的秘技吗?

FF2

在FF2中，玩家一开始在游戏大地图上就可以发现飞空艇在各地之间飞行，随后玩家也要坐几次飞空艇，可是那个价格还是有点贵的哟（飞空艇航空公司?！）。

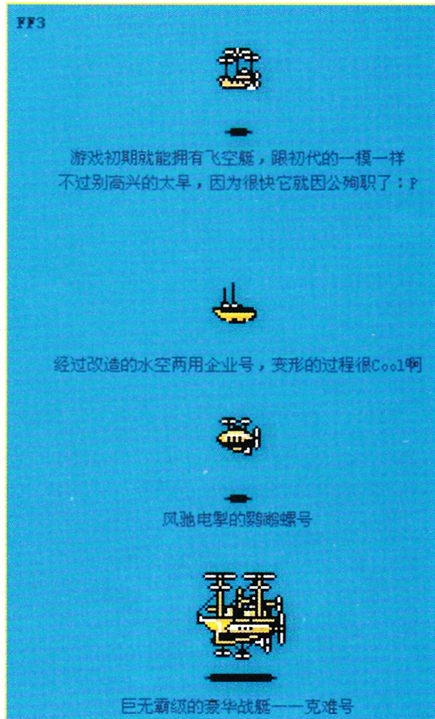
在游戏中期，飞空艇随着一个叫做席德的人出现了。虽然该代的飞空艇与一代没有什么变化，但是“席德与主角们的友情”、“与敌人争夺飞空艇”成为了游戏剧情的一部分，并有机地结合在了一起，与一代相比可以说有了很大的进步。此外，做为游戏中反派的帝国军也有了自己的飞空艇——国战舰——游戏中很多剧情也是在此发生的。



←与前作相比没有什么变化的飞空艇。

FF3

FF3应是所有FF忠实玩家的必修课，如此经典的一代从飞空艇上的变化就能看得出来。游戏初期，玩家就得到了一艘飞空艇，但是为了炸开挡住山路的大石而殉职了；但是玩家大可 不必为之难过，在此后会出现各式各样的飞空艇：企业号——普通的飞空艇；企业号（改）——加了“时间齿轮”之后的企业号，变成了可水空两用的飞空艇，能够飞离浮游大陆，还可在帆船和飞空艇之间随意变形（变形金刚?！）；鹦鹉螺号——流线型的机身使阻力大大减小，如风驰电掣一般，飞行速度奇快；鹦鹉螺号（改）——在杜加之家，魔



法将我们的鹦鹉螺号赋予了潜水功能（真是爽死了！！）；克难号——最终的飞空艇，飞艇的内部设施一应俱全：宿床、自动售货机、胖陆行鸟，在御敌的战斗中，他还会首先发炮攻击敌人，更加有趣的是，克难号能“跳过”一座座小山，来到我们以前来不到的地方。

从3代开始，FF系列一举成名，飞空艇也成为了FF系列的象征。

FF4



↑典型的天野喜孝风格的飞空艇插图，华丽而富于幻想。

利用SFC的特殊机能产生的地面透视效果在当时是非常震撼的。因为FF前三作的成功，FF4顺理成章的在任天堂的新主机SFC上推出，面对该主机强大的机能（当时而言），史克威尔显得有些经验不足，所以在推出FF4时，没有正确处理好游戏创新、可玩性以及最大发挥主机机能之间的关系，以至于此代的口碑并没有达到预想的效果。但是在飞空艇的发展上，还是有很多可圈可点的的地方。首先整个游戏的剧情都围绕着“红翼”（Red Wing）飞空艇团发展的，与FF2相比，飞空艇在这里的戏份更重了：不仅成功地演绎了令人振奋的片头，还“成功的”摧毁了好几座城堡；俨然成为了Baron国王的杀人工具，在FF4的世界里谁拥有了“红翼”飞空艇团谁就能控制世界；其次，由于SFC的强大机能，在交代剧情的过场动画中，旋转、放缩等特效频繁用于其中。这使得飞空艇在玩家眼中变得愈发的具体了；最后，飞空艇家族又出现了一款能够登月的飞空艇。难道从FF1到FF4，从怀特兄弟到阿波罗号，最终幻想已经一步步地实现了人类的梦想？



↑FF 4序幕中红翼舰队的出场画面。

FF5



可以在飞空艇与海船之间随意切换

出现在FF9的卡片上

科技的力量充分的体现在了FF5的飞空艇上。

主角们在克雷圣特（Crescent）岛上无意中发现了古代遗留下来的飞空艇，科学天才席德与他的孙子，同样是科学天才的米德（Mid）利用陨石中的阿德曼钛（Adamant）矿石对古代飞空艇进行了改造，使其能飞到更高的浮游城。当然这也是为了剧情的需要。

之后，席德爷孙俩又在古书上找到了将飞空艇改造为水空两用艇的技术，并对飞空艇做了进一步改造。

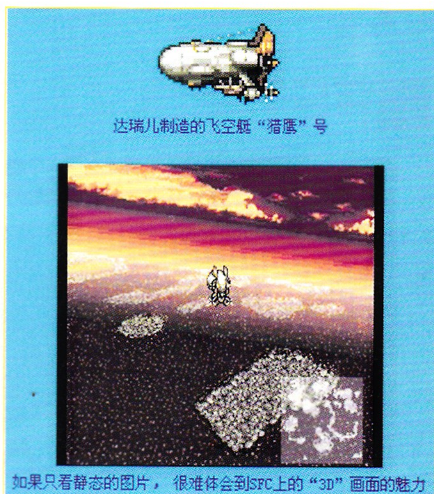
这艘水空两用艇又出现在了后来的FF9卡片游戏中。呵呵，是比较稀有的卡片哦。

FF6

西捷亚（Setzer），世界上唯一一艘飞空艇的主人，一个伟大的赌徒。为了让西莉丝（Celes）成为自已妻子，不惜用心爱的飞空艇做为赌注。在这样一场关键的赌局中，艾德（Edgar）手中一枚两面相同的硬币帮助西莉丝赢得了西捷亚的飞空艇。之后，西捷亚与他的飞空艇“黑杰克”号（Blackjack）一同加入到队伍中。可是，在世界毁灭的同时，“黑杰克”也不幸坠毁了。



事实上，这世界上还存在过另一艘飞空艇“猎鹰”号（Falcon），一艘包含着西捷亚痛苦回忆的飞空艇……

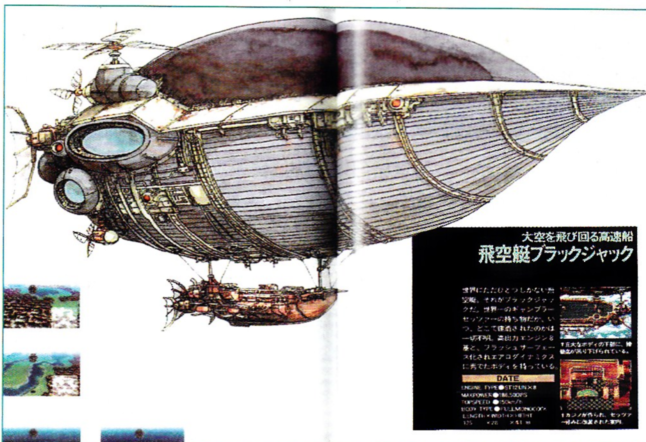


达瑞儿制造的飞空艇“猎鹰”号

如果只看静态的图片，很难体会到SFC上的“3D”画面的魅力

西捷亚当年的女友达瑞儿（Daryl），飞空艇“猎鹰”的制造者，在试飞“猎鹰”的途中出现了意外。一年之后西捷亚才找到这艘飞空艇的残骸，他当时甚至无法面对这个残酷的现实。

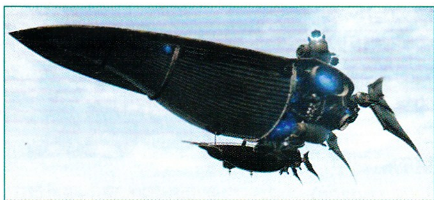
为了阻止杰夫卡的疯狂行动，西捷亚毅然决定去达瑞儿的坟墓找回“猎鹰”的残骸，并修复它……



FF系列中的大部分飞空艇都与席德这个角色有关系，但在FF6中却是个例外，操纵飞空艇的居然是一个赌徒，然而这个另类设定又是充满魅力的。



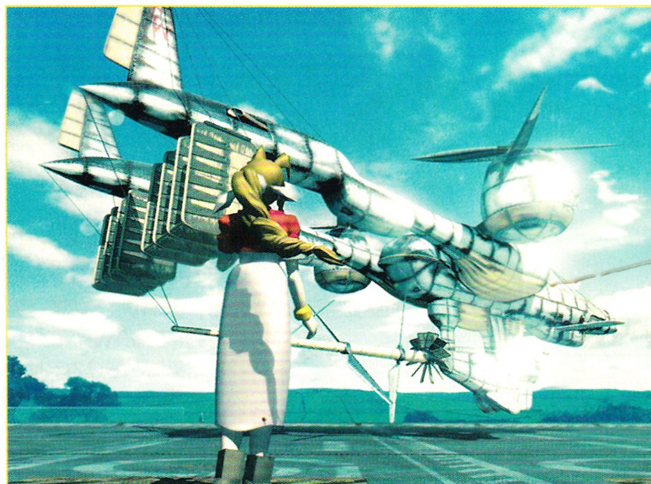
从FF6开始，史克威尔在游戏画面3D化方面的倾向已经初步显露出来，活用SFC的特殊机能，让玩家感觉到飞空艇是在一个三维的世界中飞行。



经历了FF3的巨大成功与FF6的颠峰之后，FF系列已经成为了与勇者系列齐名的RPG经典。FF6已经达到了RPG游戏的顶点了吗？在FF7推出之前，人们一直抱有这样的疑问。然而，次世代主机上推出的FF7给了大家一个否定的答案，又一个经典出世了。野村的人设、美仑美奂的过场CG……哎呀！不能再说了，再说可就走题了，我们回到正题上来。

FF7

由于次世代主机的机能较SFC又提高了一个档次，游戏画面进化为3D方式，因此飞空艇的画面方面是前几作无法望其项背的。同时，飞空艇的控制，也不再是十字键的上下左右，A键起飞降落这么简单了。玩家在FF7中不仅可以随意控制飞空艇的飞行方向，更可以自由转换视角，可以说，飞空艇第一次把自己"全方位"的展现给了玩家。上图即艾丽丝与雄伟的神罗飞空艇。



值得一提的是，飞空艇可以搭载普通陆行鸟（在FF3中的飞空艇可以搭载胖陆行鸟），培养出自己的金色陆行鸟，再带着它乘坐飞空艇周游世界也是件非常惬意的事。



飞空艇HighWind

FF8

FF8中的未来风格的飞空艇——"神之黄昏"号（Ragnarok）是系列中科技含量最高的一款飞空艇，称为航天器似乎更合适。因为它不但可在天空中飞行，更可以飞出大气层，来到外太空翱翔。

"神之黄昏"号做为世界最高水平的飞空艇，是基于古代中央时代"龙机"的传说而建造的。艇身通体红色，在它的外壳上印着ESTHAR这几个英文字母，相传有个神秘的国家制造出了它。神之黄昏的技术太先进了，以至于20年后还没有任何一架飞空艇可以与之相比，至于是怎么跑到外太空去了，却无人知晓。Squall和Riona在外太空中正是借助了这个庞然大物才平安的返回地球，所以飞空艇的功劳还是不小的。



这一代的飞空艇机动性能好，机体上装备有数种喷射喷嘴，可以进行急剧的加速和回转。更重要的是它有强大的武器系统，并且有两只灵活的机械手，比起它的祖先们要强悍得多了。

↓Garden也是巨大的飞空艇



FF9

(ff9_1.jpg)气势宏大的剧场艇与亚利山大城遥相呼应。

(ff9_2.jpg)种类繁多的飞空艇。

FF9是FF系列中飞空艇数量大爆发的一代。最初的剧场艇、Lindblum制造的各式民用飞空艇与战舰、Alexandria的Red Rose战舰、Garland使用的古代飞空艇……样式之多，种类之全堪称FF系列之最！

在FF9中，飞空艇是以"雾"做为能源，而这些"雾"实际上是Gaia星球的生命死去之后的灵魂所化成的，这些灵魂本应该回到星球内部并不断循环地回到新的生命体内。但是Garland在Gaia星球上安装了lifa Tree以阻止这些生命的循环，并挑起人类内部的战争，他想以这样的方式逐渐的消灭Gaia上所有的生命，并让Terra文明取而代之。这些无处可去的灵魂飘散在空中，渐渐的覆盖了整个大陆，但是人类自己去没有意识到这些……



Cid做为世界飞空艇制造中心的Lindbulm城的国王，自然又成了与飞空艇联系最紧密的角色。大约在500年前Cid的祖先，一个名叫Cid Fabool的部落首领建立起了Lindblum这个

城市。我们在游戏认识的Cid公爵已经是Cid八世了，作为一个工程师的Cid发明了以雾做为能源的飞空艇，从此Lindblum成为了世界飞空艇制造业的中心。



后来，Cid又发明了以蒸汽机做为动力，并以自己妻子的名字命名的Hildagarde系列飞空艇，可惜这些先进飞空艇却被Kuja所利用了。

FF10

淡紫色的古代飞空艇透出一股浪漫而又神秘的气氛，是所有飞空艇中外形与颜色最漂亮的一款了。

在1000年前Tidus所生活的年代，因为机械文明过于发达而导致了整个文明被Sin毁灭，之后机械文明被完全禁止了。

1000年后Yuna的时代，Cid所在的部落（唯一一个保存了机械文明的部落）从上古文明的遗迹中挖掘出了这艘飞空艇。

由于无法让玩家自由操纵而引起部分人的不满，不过通过输入密码而到达秘密地点的方式也算是个创新吧。

甚至有的玩家猜测，飞空艇无法自由操纵是因为SQUARE迫于商业方面的原因提前发售了游戏……

下面再让我们听听史克威尔公司第一开发部部长北濑佳范对飞空艇系统设计的看法吧。

——“最终幻想”中的飞空艇似乎很受欢迎啊！

北濑：飞空艇？（笑）说实话，我个人也很欣赏这个设计。

——在我印象里，飞空艇是“最终幻想”系列的首创吧。

北濑：的确。在八七年开发“最终幻想”一代时，就在游戏中加入了飞空艇这样一个要素。



↑淡紫色的古代飞空艇，不能自由操纵是惟一的遗憾

——当初游戏开发小组是出于什么考虑，设计了飞艇呢？

北濑：原因很多。主要的嘛……游戏世界是相当大的。在早期，游戏者只需在一块大陆上走来走去。到了后期，游戏者可能要为一个宝物飘洋过海，长途跋涉。这实在……（笑）

——开发小组为什么不通过设置传送点一类的方法来解决这个问题呢？

北濑：减小遇敌率并不是唯一目的。电子游戏是力求丰富人们精神世界的。设计游戏也是本着让游戏者得到精神享受这样一个目的。在天空中自由飞翔，人类自古就有这样的梦想。现在，游戏者可以驾驶我们的飞空艇如愿以偿了。

——没想到设计飞空艇的背后还有如此深的考虑啊！

北濑：另外，在游戏中，飞空艇也同时作为了一些特殊系统的搭载场所。比如在七代中，可以在飞空艇上养殖陆行鸟等等。当然，飞空艇也顺理成章的在推进剧情中起着作用。在天空中，也有可能与指定敌人相遇。这都算是些比较特殊的设计吧。

——四代之后的飞空艇与以前不大一样啊。

北濑：在四代推出的时候，鉴于开发平台是十六位机， 因此多利用了一些回旋放缩、半透明机能，当然也是为了炫耀一下超任的机能吗！（笑）

——听说有的游戏者甚至不管故事发展，驾着飞空艇飞来飞去遨游世界，这也是飞空艇巨大魅力的体现吧。

北濑：让大家一提起飞空艇，就想到最终幻想，看来飞空艇已经具备了这种魅力。开发小组的心血没白费。现在谈到飞空艇，我们还真有些自豪呢！

的确，飞空艇的设计是奇特的。《最终幻想》系列游戏多是以中世纪为故事背景，而飞空艇做为现代高科技的象征在《最终幻想》中出现即是一种新旧文明的碰撞，由之产生的幻想气氛也就是迸发而出的闪亮火花。可以说，史克威尔不仅在游戏画面上力求完美，它的创意与构想也堪称一流，史克威尔以它非凡的想像力创造出飞空艇，在游戏世界中实现了人们飞向蓝天的梦想！

后记

FF系列从FC的1代到PS2上的第10作，中间跨越了10多年的时间，如果能够把FF系列的每一作都从头到尾玩过一遍，实在是件很幸运的事，当然也是件非常不容易的事。为了写这篇文章，我又翻出了若干年前的游戏存档，回到了那些曾经带给我无数快乐的幻想世界，在整个过程中，让我觉得欣慰的是，我又找回那些失落已久的感动回忆。

Last, but not least，感谢为这篇文章提供部分资料的网友：阿忠、我爱ff、Darcy。

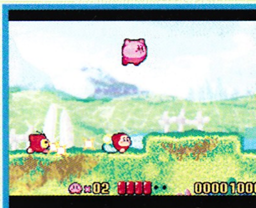
你们与幻想同在！

NEW GAME 编辑点评

NEW GAME REVIEW

电软游戏四人鉴定团

10月11日～11月10日

发售日	9月16日	10月25日	11月18日（美版）
游戏	真·三国无双2	星之卡比 梦之泉DX	Metroid Fusion
			
机种	XBOX	GBA	GBA
厂商	KOEI	NINTENDO	NINTENDO
类型	ACT	ACT	ACT
媒体	DVD	卡带	卡带
简介	光荣人气动作游戏XBOX版，虽然登陆最强主机，但却没有最强表现。整体来看比PS2版流畅，画面更为细致，隐藏要素也比原作要多。	首周２０万本以上的销量，不得不佩服卡比的魅力之大。游戏整体非常轻松，难度不高，典型的老少皆宜。强烈推荐大家尝试。	与即将发售的GC版互动的动作闯关游戏。整体风格基本继承了超任版，难度依旧很高，是考验玩家操作技巧的作品，值得挑战。

评论人

风林



新人到，编辑点评经历波折再度恢复到四人乱谈的局面。从本期开始，电软将双周发售，编辑点评的担子更重，幸亏有新人加盟协力，才算稍松口气，轮班制实施中……如无意外，风林这点评第一的位子应该会更换了（笑）。老家伙们总算不用再霸占着宝贵地盘了……５５５

真·三国无双2： 如果说没有大提高的话，这部游戏真的没有再推出的必要。首周4000多份，无疑证明了XB玩家群的特殊性。没想到花了500元却换来比PS2版只慢不快的delay现象，人物还是一如既往的消失无踪。无论XB版的画面多么清晰、音效多么出色、要素多么丰富，显然都无法换来玩家一句“满意”。

星之卡比 梦之泉DX： 首周销量即突破20万的动作游戏，这也许使许多人不明白任天堂游戏为什么总是可以卖这么多。继承系列作的一贯风格，动作简单可爱，难怪卡比如此受欢迎，特别是女性。卡比的攻击方式都非常可爱，游戏进行起来轻松愉快。加上游戏中许多小游戏，使游戏更加有趣。

Metroid Fusion： 银河战士的最新作品，秉承SFC前作的风格，无二甚至略有超出。任天堂在动作游戏上的把握仍旧那么地道，单说“跳”这个吧，里面的学问就足以令玩家研究了。个人觉得本作是目前除了“马里奥A2”外，GBA上最出色的动作闯关游戏。如果不是主人公无法讨好风林的话，一定给高分。

天师



装了一些有用的好软件，赛扬600的机器在处理起文书来还是基本够用的。唉，前一段光跟这电脑着急，游戏都没怎么玩——这不，正想把DC修好，准备重新打打老游戏。还有就是迷上了XBOX的几款相当棒的作品，如一款拉力。另，与北京ＶＦ高手对战了几局，全输掉。VF对人战时感觉很热。

真·三国无双2： 在XBOX上本作表现尚佳，画面非常干净，解像度得到提升，角色看上去要好一些。以前PS2版最大的毛病就是敌人的AI跟不上，但在XBOX版里并未解决，更出现了较为严重的拖慢情况，我想这应该是移植态度问题而不是机能问题。老实说我不喜欢这游戏的人设和手感，非常不喜欢。

星之卡比 梦之泉DX： 非常有趣的动作游戏。卡比的造型极为可爱，动作也丰富多彩，绝妙。ACT FANS应该感觉到任天堂在此领域的强大力量。虽然是二维单层卷轴，可是看上去充满了童话般的温馨。ACT要素多，吃敌人攻击、飘浮等等，正。就拿游戏刚开始那段来说，卡比在水中带潜水镜的扮酷模样真逗。

Metroid Fusion： 这个游戏并没有反应出GBA的实力，感觉像是个FC游戏，而且风格比较的美式。可能是要配合GC版的同名FPS游戏，因此才推出这么一个版本。游戏角色的动作比较单调，而天师也觉得主角的人气度稍逊。买GC版的朋友可以试试看。如果你一看画面和角色就觉得很饱，那就算了。

星尘大海



最近令人倍感振奋的大作不多，不是炒冷饭的就是试验性的，准垃圾游戏也不在少数，唯一让我感到高兴的就是GBA上有《星之卡比》的推出，强力的游戏素质让人赞叹，但对喜欢激烈对战和深思熟虑类型游戏的星尘来讲，只有苦等圣诞的大作狂潮来临。家中主机们面临新的考验的时候就快来了。

真·三国无双2： 光荣继PS2版资料片《猛将传》后的又一抢钱之作，同屏显示的人数变多，画面也更干净了，有日英两种字幕语音，每位武将都有2P服饰，无新人加入。但总的感觉在PS2版基础上提升不大，而且居然还有丢帧拖慢现象，只能是国内有XBOX玩家的不二选择。

星之卡比 梦之泉DX： 最近GBA上的又一款超级游戏，个人认为任氏在做该类型游戏上越来越有心得了，先不论其系统、音乐和操作感，光其可爱人设就足以赚取一堆女玩家和孩子们的眼球，又是任氏加在GBA上的强力砝码，最近横版卷轴游戏的极品，强烈推荐。

Metroid Fusion： 任氏美国分舵的作品，像足了超任版的那一款，个人认为做得很到位，适合在掌机上推出，地图探索和道具装备与XX城也颇神似（科幻枪击版?），本来可给8分，但想想GBA上的那些大作……如果最近没有你太中意的GBA动作游戏的话，推荐该作。

MASCAR



最近没什么大作，这次评论的游戏除《真魂斗罗》外没有一款是我感兴趣的。最近在编辑部的WE大乱斗中水平提高很快，可是这次居然玩到了一个巨烂无比的“足球”游戏，让我有了砸机器的想法。不过自己还是把这口气发泄到了WE中，让阿根廷本来就超级强大的攻击力变得更加恐怖（冷笑中）。

真·三国无双2： 与PS2版相比，本作几乎没有任何提高。本以为移植的是《猛将传》，结果成了一个介于《真三国无双2》和《猛将传》之间的四不像作品。这本来是一款可以给10分的游戏，但是这个超级冷饭让我实在没有玩的兴趣，还是继续在PS2上厮杀并期待《真三国无双3》吧。

星之卡比 梦之泉DX： 任天堂的东西，游戏性自然没的说。不过玩完后总觉得有些过于简单了，可能是不喜欢这种比较低年龄化的形象吧。虽说游戏真是好玩的不得了，但是自己还是更想在GBA上玩到大金刚和塞尔达。总之，这是一款比较适合小孩和女性玩家的游戏。动作游戏的高手如没有时间，可以跳过。

Metroid Fusion： 一看到角色就没什么兴趣，玩起来更是让人昏昏欲睡。借鉴了恶魔城的地图系统，但是敌人、背景等等根本无法与之相比。看过了GC版的介绍动画，觉得是一款不错的动作游戏，没想到GBA版做成了这样。可能是应付差事吧。实在没有什么可说的，闲得没事时可以玩玩。

36-40 强烈推荐　30-35 值得一试　1-29 素质一般

10月3日（美版）
GRAND HEAT



机种：PS2
厂商：SEGA
类型：RAC
媒体：DVD

由SEGA代理发售的赛车游戏，制作水平较高，并夹杂暴力成分。游戏中的车辆非常丰富，玩家可以体验到多种竞速乐趣。

山脊可以歇了，真的。如果本作可以再正统一点的话，可以肯定会受到大部分山脊迷的支持。也正是因本作不是正统的赛车游戏，使得游戏的内容出奇的丰富。多不胜数的赛车可以源源不断的取得，而取得的方法用警匪追逐战来充当总比玩家拿第一就送车要有意思得多。

画面是PS2较高水准。唯一的欠点在于游戏前要先“热身”——非得“考照”成功才能正式游戏，莫名其妙！此作也有新车“入手”的设定，但扮演警察“抓坏蛋”的取车方式就要好得多。速度感、操作感、爆烈度，尚可！真没想到这游戏能达到这样的水平，推荐。

知道是世嘉出品之后顿生好感，上手之后感觉不赖，速度感一流，在PS2上做出如此画面值得称道，加速系统可圈可点，但现在还不明白游戏开始时的那几个测试关意义何在，本人最爱听本车与其余赛车正碰或追尾后的那一声“嘭”及一系列金属散落的哗啦声。

以前以为只有SEGA、NAMCO、SCE三家公司会做赛车游戏，但玩过此游戏后改变了看法。细腻的背景、爽快的速度感以及丰富的比赛模式让我大吃一惊。看来如果NAMCO再不努力，这款游戏完全可以超过山脊赛车，成为赛车游戏的新势力。不过就是读盘时间稍长了一些。

11月14日
真魂斗罗



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：ACT
媒体：DVD

不须多说的人气射击动作游戏。30条命仍然健在，令老玩家怀念。游戏中的关底造型各异，非常有特色，是游戏中一大亮点。

如果可以给我更多的时间，我愿意去修炼一命翻版的本事。严重缺乏双人合作闯关游戏的局面令风林根本无从选择，而且“真魂”也确实不错，无论敌人设定还是游戏内容的充实。起初尝试会觉得难度较高，但只要留心就会发现顺序，游戏确实有形成话题的本钱。

再次看到魂斗罗，真是感慨不已。由于使用了3D即时背景，因此看上去格外的酷。而且有些版面一改假3D真2D的传统操作方式，令人耳目一新。有令人极恶心的BOSS，这应该是老传统了，而战斗难度也不算低(有30人秘技?)。在当今动作游戏萎缩的环境下，此作的出现有一定积极意义。

KONAMI在PS2上的CONTRA系列最新作，画面就一个射击游戏来讲已经相当强了。尤其居然有经典怀旧场景和音乐，三种枪弹切换，多种场景视角转换，PS2上少的就是这种爽快的射击游戏，加上国内过去该系列超高的人气，大卖不是问题。

终于找回了玩FC版魂斗罗的感觉，这次的《真魂斗罗》比起以前在SS和PS上推出的版本相比有了脱胎换骨的变化。人设背景仍是硬派美式风格，射击的感觉更是超级无敌爽，双人游戏时几乎没有拖慢，最经典的30人秘籍仍然存在。种种要素构成了一款优秀的动作射击游戏。强烈推荐。

9月2日（美版）
SEGA SOCCER SLAM



机种：PS2
厂商：SEGA
类型：SPG
媒体：DVD

人物造型非常怪异的足球游戏，操作简单，很轻松就可以使出强力必杀技巧。本作全机种制霸，基本上没有大区别，玩家可随意挑选。

根本感觉不出是SEGA的手笔，典型的美国三流游戏，尤其是在PS2版本短帧的情况下，一旦运动起来令人感到非常不流畅。游戏有点像“NBAJAM”的足球版本，可以使出一些怪异的必杀，向对手展开攻击……操作判定有问题，根本感觉不到游戏的乐趣何在。

一款美版足球，有点街头足球的意思，比较火爆。然而不能拿通常的足球游戏标准来评价它。因为过于美国化，天语这样的外行玩起来觉得还行。画面粗糙，操作感本人则什么也没有感觉到。说不出滋味的一款游戏。如果不是要点评它，我就连看也不看了。

标准的美式游戏，人设怪异的一作，打着世嘉的旗号，但品质一般，手感奇烂。就足球老手来讲也难适应，或者不能把它当足球游戏来玩，特殊技能发动是噱头所在，还有一点街机的火爆感觉，找到一些世嘉游戏影子，一款喧哗型兼准垃圾游戏。

绝对是一款0分作品，因为它是足球游戏，所以给它1分；看在SEGA的面子上，再给它1分；最后因为我心情好，饶它1分。现今足球游戏层出不穷，垃圾游戏也很常见，但是没想到这个游戏竟出自SEGA之手。不知道SEGA做这超级垃圾游戏干啥?看来SEGA给我们带来的“惊喜”实在是太多了。

2月14日
VR射手3 ver.2002



机种：GC
厂商：SEGA
类型：SPG
媒体：DVD

目前为止画面效果最强的家用机足球游戏。操作一如既往的简单，完全继承了街机要素，无甚区别。新加入了赛季模式令人欲罢不能。

目前足球游戏中最有魄力，画面最具杀伤力的作品。尽管原作是NAOMI2基板，但GC基本上再现了原作的风貌，移植度非常高。操作简单一直以来都是射手的特色，本次在动作细腻程度上大幅增加。新加入的育成模式也令游戏的耐玩度提高很多。

NGC的手柄玩射手3，可说是恰到好处。短传、长传、射门三键容易分辨，极利操作。画面上，也是街机风格，人物造型巨大，动作细腻，特别是裁判和场外防雨棚里替补队员的出现，说明游戏注重喧哗的效果。游戏时是街机厅中的感觉。有人说射手不如WE，我看可以从不同的角度来比较。

世嘉在GC上出的VR射手第三代，操作简单上手很快，不愧是从街机移植来的足球大作，传带射干净利落。可与实况系列媲美的另一强力个性足球作品。火爆激烈沿袭世嘉的传统特色，超专业的街机足球移植，世嘉迷和足球迷的必玩必买之作。

画面没得说，不过带球、传球的感觉仍然和现实差距甚远。主要的进球手段还是靠个人表演而不是足球场上最重要的东西－配合。本人一直认为该系列游戏只有在街机上才能玩出感觉，移植到家用机上各种缺点便暴露无遗。在家用机上，恐怕没人能撼动WE的王者地位。

不明（美版）
迈克雷拉力3



机种：PS2
厂商：SCEA
类型：STG
媒体：DVD

曾经风靡一时的拉力赛车游戏。除了画面上的提高外，游戏中对天气的描画空前成功，雨点效果逼真，令人身临其境，非常出色。

好像最近拉力游戏都有覆没的趋势，续作频出但却均不能令人满意。视点减少了，不明白制作人在想什么。而一直是本系列招牌的操作感也跟随着硬件的提升而改变，车体的中心明显偏后，虽然经过一番调节可以使得较顺手，但设定上的问题还是很明显的。画面别提了，读盘更是……

一款较真实的拉力。画面几乎是PS2的极限了。但我想PS2的手柄确实不适合玩赛车，尤其在这个游戏中，左摇杆是非常难用的。游戏不像世嘉拉力那样拥有很宽的赛道，路线也复杂，车体碰撞后的效果更是惊人。相比于天语刚迷上的XBOX劲作：RALLY SPORT CHALLENGE，嘿嘿……

画面比较干净，车体表现相当真实，撞击场景后的车体碎裂效果令人叫绝。但同时发现背景制作粗糙，且更要命的是读盘太慢兼行驶起来速度感不够，跟同类型的拉力赛车游戏比起来操作上手感生硬。对玩转世嘉拉力、山脊和GT系列的老鸟来讲－－哼哼！

非常平庸的赛车游戏，各方面虽说没有什么明显缺点，但是几乎没有任何可圈可点之处，画面还比不上DC的《世嘉拉力2》，玩起来更是没有那种热血沸腾的感觉。由于是美版游戏，所以读盘时间长得惊人，有时让人觉得好像是死机了。想玩拉力游戏，还是去玩《世嘉拉力2》或者GT3吧。

36–40 强烈推荐　30–35 值得一试　1–29 素质一般



挑战，永恒的存在

（文：大瓣儿蒜杀手）

经过漫长的苦战，终于把梦幻之星网络版Ver.2的VH难度打穿了。由于完全是单机作战，再加上消息闭塞不知流程，而且选择的是不能使用魔法的女性机器射手，因此战斗相当艰苦，耗时更多达100多小时（大汗），这也被人称为“BT之旅”。但在第三次看完结局并且随后初次游历究极难度森林后，对这个作品和SONICTEAM的崇敬之情却又多了三分。因为——PSO的确很难，难到令人战栗。但这种高难度带给人的，是更高的投入度。

记得最早打游戏时，还处于运动神经和解谜能力都比较面的时期，借助4-2的跳关技巧才能勉强将超级玛莉打穿。经历了最终的艰险旅程后进入二周目，结果目瞪口呆：所有可以踩死或者发子弹打死的坏蘑菇，全都变成了打不死的黑色甲虫状怪物。当时的感觉就是：世界末日到了（笑）。这算得上生意印象中最早的难度变化之一，也是简单地通过加强敌人能力来提高游戏难度的典型例子。而像俄罗斯方块和玛莉医生等PUZ游戏，提高难度的方法则是加快方块、胶囊的下落速度和增大初始状态的层数。

经过这么多年的发展，游戏在技术和创造力上都有不小的变化。画面从原来的四色点阵进化到现在的秒间几千万多边形；音效从简单的矩形波发展到现在的64声道ADPCM。游戏类型也从相对单一的动作射击扩展到丰富多彩的多元化类型。但就如同一千倍的放大镜也无法改变两条直线之间的夹角，游戏难度这个人机互动的关键要素，却没有什么本质上的变化。游戏是人通过与电脑或其他人的对抗，来在心理上获得某种满足感的东西，这个性质不能改变，也不会改变。而游戏太难或太容易，都会使人丧失对抗的乐趣和爽快感，从而最终放弃这个游戏。因此如何设定适当的游戏难度，就成了困扰制作人的问题之一。

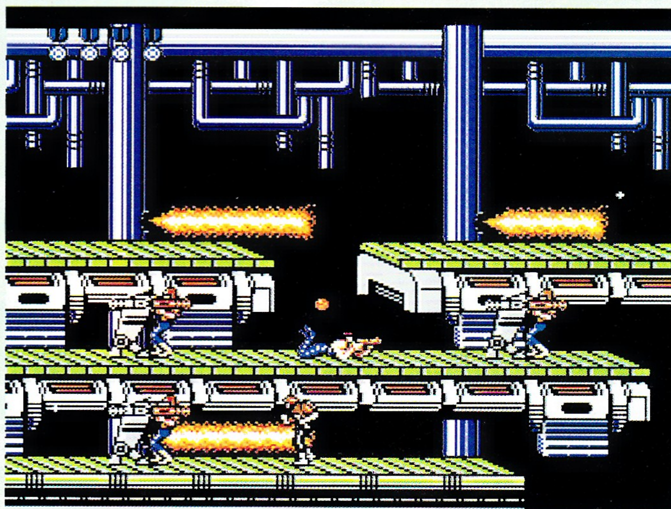
FC时代，我们喜欢把游戏划分为“动作类”和“文字类”，这种划分方式是建立在早期游戏单一的类型基础上的，在现在看来或许稍嫌简单。但实际上，很少有游戏能逃脱这两大阵营的束缚（像DOA沙滩排球那种只需要拿眼看的东西免谈……），所以权且根据这种老式评判标准讨论一番。

“动作类”的枪林弹雨

这里首先拿两个最早期的游戏开刀。一个是是人就玩过的“坦克大战”，另外一个同样是是人就玩过的“魂斗罗”。除了都发射子弹之外，这两者看起来似乎就没什么相似之处了，但难度区别正体现在“子弹”二字上。坦克大战的子弹是可以相互抵消的，因此我方完全可以通过子弹的速度优势或者持续发射，来与敌方正面对抗，并且取得最终胜利。在这个过程中，除了双方错开一格，子弹无法抵消的情况外，其他场合是基本不需要闪避的。而魂斗罗恰恰相反，子弹无法抵消，所以战斗中必须频繁利用卧倒、跳跃等动作回避敌人的攻击。尤其是一代的第六关，简直就是手柄不灵活的玩家的“地狱”（笑）。从这个角度来讲，在操作难度上魂斗罗是高于坦克大战的。扣除敌人数量、火力、出现速度的增加，应该说坦克大战并不难，只要精力集中就可以打得不错；而魂斗罗不是，如果没点NT素质（回避高？），想不死命穿版可没那么容易（笑）。后来的射击游戏就很少能抵消敌人子弹的了（放保除外），可能有因为坦克大战的这个设定导致难度下降的原因吧。

但魂2出来以后。很多人都认为2的难度比1小，魂2敌人的攻击方式更加多样和复杂，什么地震、跟踪气泡、高速弹，五花八门；而我方武器的变化不大，只是F枪的实用性稍稍上升。那为什么还说2的难度比1小呢？其实原因也很简单：玩家的技术水平也提高了。经历了1的磨练，玩家在射击、反应、技量、命中和回避能力上都有了大幅度的提升（笑），再加上魂斗罗系列的难度本来就不大，流程中没有必然死命的地方，所以技巧性的稍微增加也就不算什么了。

之后最著名的“魂斗罗”式游戏，恐怕就是合金弹头系列了。诚然，两者的基本要求有许多相似之处，但仍然有本质上的区别，那也正是街机和家用机的区别。魂斗罗高手一般擅长不死人穿版，BT到极点也只是不开枪见BOSS；而合金弹头体现水平的唯一也是最终方式是最高难度最高分穿版，因为“分”是街机仔的生命。在这个前提下打合金弹头的过程就变得很微妙了：每枪是固定100分，而每刀是500分，这就必然要求高分至上者用水果刀（？！）划死每个敌人小兵，并且用手枪、H枪或L枪点死所有机械兵器；当然，更不能死人……这与手拿S枪，一路轰将过去完全不同。后者可以说是为通关而打游戏，所以只需要“手狠”，什么枪好就用什么，干掉所有挡路的敌人就算胜利完成任务；前者则是为高分而“不择手段”，所以还得“心黑”，不光要用水果刀划死所有见到的小兵，而且连养鸡的机会都不能放过（某



苍蝇：耶耶~~多谢夸奖~~[搓手]）……由于游戏的目的不同，所以游戏过程差别也很大。追求高分的结果就是，即使技术水平在不断提高，也会觉得这个系列作品的难度在增大。因为在不死人完成游戏的前提下，贪分变得困难了，起码需要更多时间研究。

另外一个值得琢磨的例子是“合金装备”类隐秘型动作游戏。MGS应该说是战术谍报ACT的典范（汗，事实上也只有它一个），它的要求与一般“杀人如麻”的ACT恰恰相反，是尽量避免战斗。在FC时代就已经令习惯了热血打杀



的玩家颇有不适应的感觉。但如果带上N个军用干粮、以及无限弹丝带和隐形迷彩来打初级难度，简直就成了魂斗罗，隐秘感完全丧失，毫无应有的乐趣可言。

从这几个例子可以看出来，游戏难度应该与玩家的游戏目的相适应。简单通关者与追求完美者的要求肯定不一样。对于前者来说，难度可能是越低越好；而后者则是“没有最难，只有更难”。从制作者的角度来看，如果能同时满足这两类人的需求，则这个游戏应该能令人基本满意；如果只能满足其中一部分人，也许游戏本身达到了更高的境界，但在销量上恐怕就得吃亏了。不过，诸如“保镖”这样几乎只需乱按一通，毫无手感可言的もの除外……参りました……

“文字类”的步步为营

在打高难度文字类游戏的时候，为了避免因计算失误而导致的全军覆没，多数情况下都会频繁记录，用电影《南征北战》里敌李军长的台词讲就是“稳扎稳打，步步为营”。从这个方面来看，再难的文字类游戏也难不过ACT——因为多数ACT在游戏流程中无法记录。但文字类游戏难度的体现方式还是很有意思的……

樱1的SLG部分可能是所有SLG里最容易的了（因为樱大战的重点不在这里），只要不乱打，基本不会出现撤退的情况。但是由于樱1到樱4的系统一直在变化，因此难度实际上是在一个不高的基准线上下浮动。比如樱2就是在1的基础上增加了“队长命令”，这个命令可以根据作战的具体需要来对角色能力作一定程度上的调整。假如在这种我方加强的基础上不加强敌人的能力，恐怕2的难度就会低得没人愿意挑战了。于是敌人的数量和能力大幅度提升，更重要的是也追加了“保护”的特殊能力。本来樱1的战斗除了大神对杀女的单挑战和对撒旦的最终战之外，全部都可以在最短回合数里达成零伤害战果；结果到了樱2，第一次打保证没人撤退就不错了……樱3的系统和4差别不大，而4的敌人从数量和质量上都完全无法和3相提并论，我方却有BT机体双武和BT称号“绝对正义”，所以简单到了所有战斗加起来也只损2点HP的程度……

话说回来，无论是RPG还是SLG，体现难度的方式之一都是敌人会“根据系统来充分利用自身优势”。皮糙肉厚者必然喜打近身战，智慧高型敌人爱用魔法。己方战术同样如此，上次机战Alpha白河愁一回合击破的BT战例，其实也是利用阿姆罗的射击能力和他“必闪”、“热血”、“魂”和“觉醒”这四个精神指令的相互配合。FF8中100级欧米加一回合击破，同样是利用某角色必杀技的大伤害来实现的（不过这个战术有利用系统漏洞的嫌疑）。应该说，越强的敌人就应该给人越难缠的感觉，而不是单调“磨血”的无聊感。如果敌人有感情，相信也会很讨厌使用BT战术的玩家吧（笑）。

可是，怕就怕难度体现在单纯增加敌人的HP和攻防能力以延长战斗时间。在RPG中，敌人实力的增强应属正常，但FF10国际版某BOSS一千五百万的HP和再生机能也实在是强过头了（因此少吃了一顿饭的某女：555555）……如果单纯增加这些，无疑会使人产生对战斗的反感。机战里也有同样情况：某地图上到处都是的杂兵拥有比同等级阿姆罗还高的射击能力，以及等级9的切返和盾防御；机体则有I领域和分身，装甲超过2000，HP两万多……其实难度不应该体现在这些方面，或者是不应该仅仅体现在这些方面。

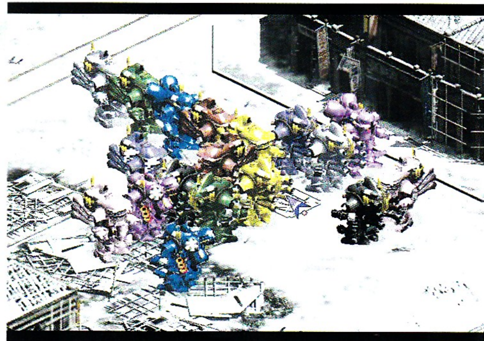
而除了这些能力的加强之外，多个敌人之间的战术配合就成了真正提高AI的关键所在。这有点像下棋，攻守进退完全体现在双方的计算之间，因为双方的其他条件是对等的。这种计算在熟练的人看来也许很轻松，但是电脑就必须计算全部棋子的全部变化，再从中选择最佳方案。由于计算量的庞大，现在最先进的下棋用电脑也只能计算五到六步内的变化，相当于国际特级大师的水平。而在游戏里想做成这样就不容易了，所以电脑的智商低下也是可以理解的。

当然，在游戏的AI还没有强到国际特级大师水平的现在，无论这类游戏的难度有多大，只要我们用心研究系统和战术，就一定能突破这个障碍，甚至琢磨出比BT难度更BT的打法来（笑）。因为这类游戏不是以考验人的即时反应为重点的，愿意研究者都能有所成就（而ACT强就强在即使知道怎么打，也可能因为技术不过关而失败）。

一句话来概括

适当的游戏难度，应该是“令熟练者对游戏进程有着比较高的控制能力”。这个标准对动作类和文字类游戏同样适用，虽然这两者对“控制能力”的诠释完全不同。动作游戏我们仍然以合金弹头为例：都说这游戏“火暴爽快、流畅搞笑”，但对于高分优先的人来说，“控制能力”不是多彩的武器、不是火暴的打法、甚至不是不死人通关，而是“该开多少枪就得只开多少枪”，绝不放空枪（游击队的口头禅？！），是看起来也许不爽快、但却是最有效的挣分战术。文字类游戏的适当难度，应该能让拿着手柄的玩家感觉电视背后有个家伙在和你较劲，若是产生“这个游戏太弱智”或者“自己完全没有反抗能力”的感觉，恐怕这游戏也就离下课不远了。不过这种“适当”的难度一定是针对比较熟练的玩家而言，完全没玩过的人也没有评价的资格。同样的原因可以证明，“适当”和“适中”绝不能画等号。

最后一个问题是，为什么“即使是最熟练的玩家也不应该做到对游戏有百分之百的控制能力”呢？应该说这是“达人”们一直在练游戏的原因之一，就像舰载机机师在航母上降落一样，“虽然降落过程会随着技术的提高而变得越来越熟练，但是降落时的恐惧感永远不会消失”。这种恐惧感正是玩家自我完善的动力所在，也是超高难度游戏的最大魅力所在。希望真正的玩家都来体会一下这种恐惧感，因为游戏的乐趣根源是对抗，而不是恶俗到去改变MM三点式的尺码。



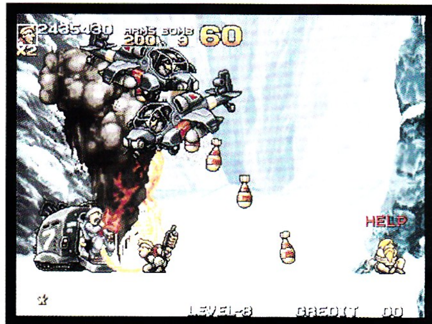
铁杆合作组：K1

合金弹头4

中国顶级高打心得（文中以4级难度为准）

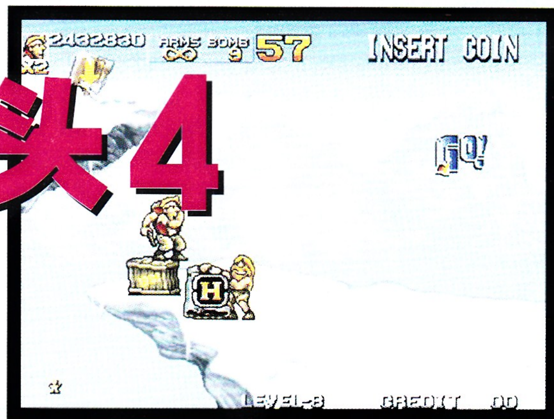
MISSION 3

砍掉三个只会装雪人吓唬小孩的杂兵和两个空中的伞兵后会看到悬崖下面的浮雪上有一木箱，如果下去时踩到了木箱旁的浮雪上就会使浮雪塌陷，使玩家掉下悬崖，但是如果下去时直接踩在木箱上就什么事都没有（Ｋ１：这种现象用物理法则解释不通啊……）。接下来就要面对本关的分支路线选择了，一直向前走是山上路线，从悬崖上掉落是山下路线。



山上分支路线——木箱内是一块宝石，得到后要在浮雪塌陷前立刻向右跳，不远处被冰封住的人质会给Ｈ，将天上的伞兵与掩体后的杂兵都用刀砍死后来到山洞前，对着洞口前右石壁上开枪可打下一只青蛙。进入山洞后可利用暂时的无敌时间冲过去用刀砍死前面的步枪兵，接着向高处的两个集装箱开枪可打下两堆白菜，吃多了就会变成胖子（Ｋ１：干吃白菜也能变胖……），向前走不远身后会先出现两个杂兵，再开出一辆卡车并同时带来一些杂兵，如果将最开始的两个杂兵干掉的话，画面右端就会出现一个持盾兵、一个炮兵与一个普通杂兵，所以这里尽量蹲在画面右端向左开枪即可。集装箱上的木箱里有Ｓ枪和Ｆ枪，建议选择Ｆ（Ｋ１：反正这条路线挣不了多少分，干脆不挣了），在集装箱的尽头处要向前跳起开枪烧死高处的炮兵，然后再替画面左端的杂兵做个免费火化，最后再对付“５０”坦克，出洞前建议不要Ｉ枪。

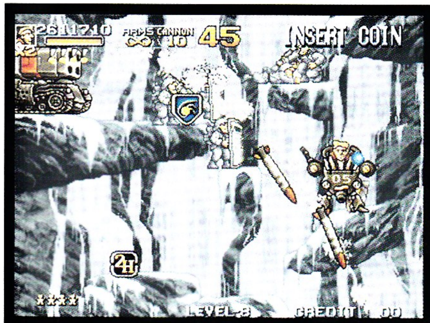




出了山洞后先往回走，向山洞上方开枪可打下一封信。接下来是下山路线，如果Ｆ枪还有剩余的话则会非常简单，夸张地说，一路上敌方那些飞机坦克在Ｆ枪下简直不堪一击（Ｋ１：冰天雪地里用火攻有特效？），中途可换Ｃ枪一路冲杀至一堆木材处，将木材打散后会有一根木头一直向山下滑去，可以站上去搭个便车，虽然被木头撞毁的敌方机械武器与撞死的杂兵没有分数，但是那种势如破竹的感觉确实不错，途中要小心步枪兵与炮兵放冷枪，另外用木头冲下山的途中有５０％的几率可得到Ｆ枪，一定要留住，因为用Ｆ来对付ＢＯＳＳ的话则会有奇效。

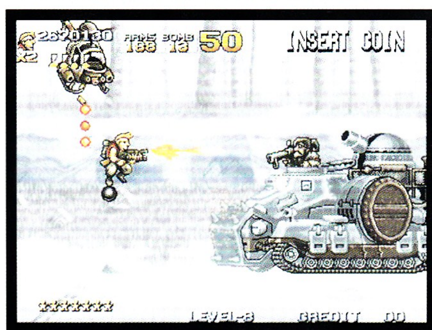
山下分支路线——当站在悬崖浮雪上的木箱上时不要着急砍坏木箱，先向右扔一颗手雷将右下被冰封住的人质炸出来，他会慢慢走向主角，这样就可以同时得到宝石与Ｈ枪再掉落悬崖。悬崖下的情报车内会出现五名杂兵，同时头顶上出现两架武装直升机，这里一开始可以先守住情报车门口将杂兵砍光，再马上用Ｈ枪击坠右边的直升机，利用画面右端人质给的Ｈ枪补充弹药后再对付剩下的一架直升机，通过这里时应该还剩下Ｈ枪２６０发左右。之后的木箱里可得到本任务中第一个徽章牌，然后向上开枪可打下一颗３００００分的宝石，可一次性将勋章等级提升至ＭＥＴＡＬＩＳＨ。

之后准备开始闯雪人封锁线，雪人的集团攻击共有三次，每次的进攻方式都大同小异，无非是上下层同时出现雪人，先吐出冷冻气体将主角冻成雪人，再抽出大骨头棒一棒子敲死。在闯第一雪人集团之前会看到一只棕熊正在慢慢向前爬，可千万不要以为这只是个活动背景，当棕熊站立起来时会用前爪进行无差别抓挠攻击，其威力无论对雪人还是对玩家全都是一击毙，但幸好棕熊只会面向右攻击，所以只要不待在它面前即可。棕熊只要受到玩家攻击就会逃走，因为被熊抓死的雪人没有分数可得，因此还是把熊打跑的好，但也不能让它白跑，最好是等它刚站起来要攻击时，立刻冲到它身后蹲下用刀猛砍一气，在它身上捞足分数再说（Ｋ１：这就应了那句谚语——雁过拔毛，熊过留分）。不过，难度为ＬＶ８的话则最好是在远处用Ｈ枪来挣熊身上的分比较好，因为如果靠近熊用刀砍的话会不可避免地至少有一个雪人被熊抓死，而ＬＶ８的雪人一个可以砍五刀能挣２５００分，被熊抓死一个就损失２５００分，所以ＬＶ８时还是尽量在雪人出现前把熊赶跑比较好。而ＬＶ４的话就不用顾虑太多，因为一个雪人只能挨两刀挣１０００分，而这个损失在熊身上很容易就能讨回来。把熊赶跑后剩下要做的就是对付雪人，上层的雪人用刀砍不到，所以只好用Ｈ枪来对付，而下层的雪人则全都要用刀砍死，并且尽量蹲下再砍，因为蹲下出刀的速度要快于站立出刀的速度。另外对付下层的雪人还有一个小技巧，由于这条路线是上坡，所以只要蹲在雪人的左边也就是下坡的位置，不要紧贴着雪人，能够出刀的距离即可，这样在刀砍雪人的同时雪人喷出的冻气也不会喷到玩家，比较安全，但是仍然要当心其它方向飞来的冻气，一旦被冻住则要立刻快速左右摇把并连打Ａ＋Ｂ＋Ｃ键来挣脱，手快的话可以仅按Ｂ键与摇把即可，这样可以避免挣脱雪封的瞬间误开枪与误扔雷。通过雪人封锁线用１００发Ｈ枪足矣，不要中途人质给的Ｉ枪，过了这里时Ｈ枪应该还能剩下１６０发左右。



接下来就是瀑布封锁区，一上来就要在第一

时间跳上有两名炮兵的石台将他们砍死，然后向右来到这层石台的尽头向上开枪可打下一条鱼，干掉左上那台会发射追踪弹、编号“１０”的坦克（ＭＥＴＡＬ　ＣＲＯＷ）后可补充Ｈ枪的弹药。继续向右上前进一直跳到有“５０”坦克的那一层，只要面向右紧贴着坦克蹲下就不会有危险，拆掉坦克然后伺机左上砍死炮兵，再向上前进又会碰到一辆会发射追踪弹、编号“０１”的坦克（Ｋ１：又是一个模式……），其正上方可打下一条鱼。接着向上跳会看到合金５号机（ＳＣＡＬＥＲ），这时Ｈ枪的弹药应该还能剩下２００发以上，马上跳进去然后掉转机枪来对付左边的高颈战车，高颈战车爆炸后会留下Ｈ枪，过去取得的途中要小心上面坦克发射的追踪弹与右

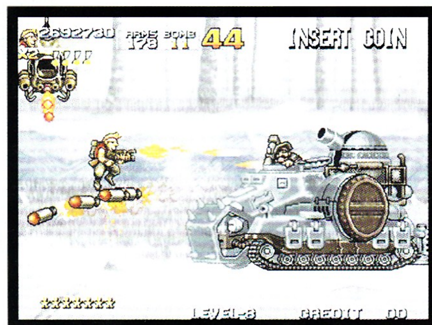


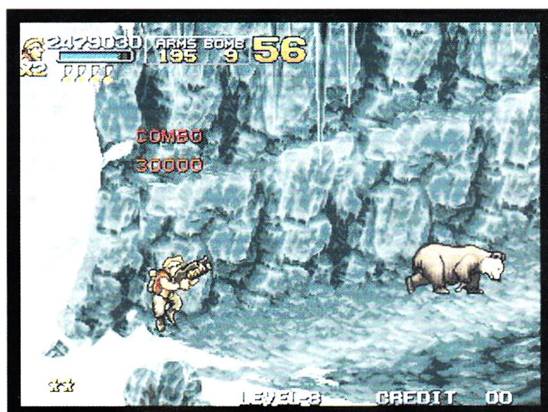
边炮兵的炮弹。上面的那辆坦克爆炸后会留下２Ｈ枪，当然是不要。继续前进会遇到左上方火箭战车与炮兵的火力夹击，这时要站在与画有箭头的标识牌重合的位置稍稍偏左一些，这里即是左上火箭战车发射的火箭弹与炮兵的炮弹的攻击死角（Ｋ１：具体位置可参照图片），但是正上方的炮兵仍然会打到合金５号机，因此要优先消灭正上方的敌人，此外这个标识牌与下一个标识牌的上方可各打下一条鱼。最后来到瀑布封锁区的最上方，得到Ｈ枪的弹药补充后来到画面最左端，向上开枪可打下一颗３００００分的宝石。瀑布封锁区过后Ｈ枪应该能达到５００发以上。

ＢＯＳＳ战——加强型雪地装甲车，其驾驶者赫然是敌军的独眼总司令“莫丁（Ｋ１：叫什么名不好，偏叫“摸腚”……）”！这就意味着这场战斗难度小不了，如果想毫发无损并且不用手雷打败这个ＢＯＳＳ，则必须先要掌握它的攻击方式。

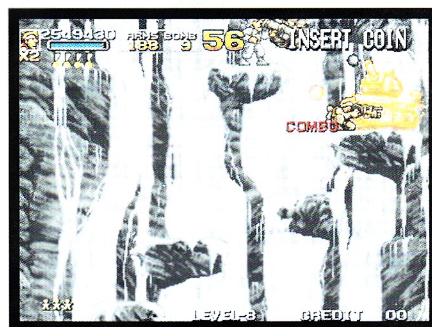
首先，摸腚……不对，莫丁会先向玩家开两炮（ＬＶ５以上时则是四炮），然后缩进装甲车并根据装甲车与玩家的距离来决定装甲车前进、后退还是原地不动，玩家靠近则装甲车后退，反之则前进。紧接着装甲车前端伸出电锯，在伸出的过程中如果玩家距离过近就会被击飞并失去手中的武器（倒地后可以用挣脱雪封的方法快速起身），电锯的攻击距离是固定的，并且只有电锯本体才有杀伤力，其伸长杆对玩家没有威胁。当电锯回收后装甲车会再次根据与玩家的距离来决定如何移动，然后向玩家发射三颗抛物线炮弹，接着再连续发射四次中型跟踪导弹，每次四颗（ＬＶ４时的导弹跟踪性比较差），导弹会根据玩家的位置从空中斜下发射过来，蓝色的导弹击毁后会出现武器Ｈ或者Ｒ。在导弹攻击的同时……大概是第二次与第三次之间的时候……（Ｋ１：嗯……用“次”来作为多发导弹的量词似乎不合适，用“捆”试试）……大概是第二捆导弹与第三捆导弹之间的时候……（Ｋ１：感觉怪怪的……）大概是第二批导弹与第三批导弹之间的时候装甲车会冲过来以头部突刺部分撞击玩家，在冲过来之前会有地上积雪飞扬的征兆。接下来莫丁会再次探身向玩家开炮…………这就是ＢＯＳＳ的循环攻击，在整个过程中，天上还会有小型直升机辅助装甲车攻击玩家，并且就算玩家击坠直升机，不久天上又会出现一架，总之直升机是无限的，这也会增加整场ＢＯＳＳ战的难度。

下面开始说明ＬＶ４时ＢＯＳＳ战的方法，之前选择山下路线的话，到达ＢＯＳＳ处的时候再加上ＢＯＳＳ前两名人质的弹药补充，Ｈ枪可达到６００发以上。注意接下来的说明过程中是应该利用一切空隙以Ｈ枪不停地扫射ＢＯＳＳ，这一点在后面就不单独说明了。ＢＯＳＳ战开始后直升机一出现就优先将其击坠，躲开莫丁的攻击后逼近装甲车使其后退，再马上远离装甲车，击坠新出现的直升机，等装甲车回收电锯后立刻逼近以防止其前进，然后再次后退到画面最左端，击坠直升机，之后开始慢慢向前移动从跟踪导弹下方走过去（利用ＬＶ４时的导弹轨迹高度较高的缘故），从第二批导弹下走过时，装甲车会冲过来，只要看准时机跳起来就能躲过（利用装甲车头部突刺部分高度不高的缘故），跳起的同时开枪打掉第三批导弹，最





后看准时机冲到装甲车跟前蹲下就能躲开第四批导弹与莫丁的攻击，这一个攻击循环就结束了，当Ｈ枪用光的时候只要手枪再点得快一些，很快就能获胜。其中躲避装甲车撞击的这部分有些难度，单就躲避撞击而言，向后退同时跳跃的方法更可靠些，笔者的方法可以适用于被装甲车逼到画面左端时的情况下。以上方法仅仅是笔者的一家之言，应该还有其它更为安全的打法。关于那些无限出现的直升机，如果技术允许的话也可以加以利用来耗分，另外还有一点，如果一架直升机出现前，在听到螺旋桨的声音同时向右拉画面移动的话，这架直升机就会消失。



差点忘了，还有一个轻松做掉ＢＯＳＳ的方法没有说。之前选择山上路线的话，除了能得到燃烧瓶外，还有可能在乘坐“木头雪橇”时得到Ｆ枪，加上ＢＯＳＳ前人质的弹药，应该会有充足的Ｆ枪与燃烧瓶，利用这些猛打ＢＯＳＳ的话，就算是ＬＶ８也完全可以在５秒内（游戏内时间）解决战斗，那时候装甲车连跟踪导弹都还来不及发射呢。当装甲车爆炸后莫丁会抓着小型直升机放下来的软梯逃走。

过关结算——之前选择山下路线的话可救出人质７人、勋章级别最高、过关奖分５７万，总分可达到３１０万分。



打游戏机的最高装备

Product Limelight　美国人强烈推荐日立平板电视

HITACHI 42"
Flat Panel Display CMP4121HDU

- Dynamic Color Balance circuit for natural and lifelike images
- Motion Adaptive Progressive Scan for richer blacks, higher contrast
- VGA, SVGA, XGA, SXGA and UXGA resolutions
- 16:9 aspect ratio, 160-degree viewing angle

$5,245



↑这可是美国专业等离子器材网站上的“LIMELIGHT”商品。日立制作所的等离子彩电，性能价格比非常高。这款电视天语很早就介绍过，由于量产的结果，现在已经很便宜了。5200多美元，买到1024×1024像素的纯专业全BNC端子电视。

近来常有同事和读者问天语有关“电视”的问题，因为我们都是TV－GAME玩家，只有用好电视才能玩出好的画面效果。但由于我们对所见到的种种商品多少存在着一些认识和理解上的误区，因此有关“电视”的话题还不能结束。这里先提醒大家注意一下，那就是再好的电视，如果你的游戏机跟不上电视的水平，则最终你将无法获得称心如意的高质稳定画面。

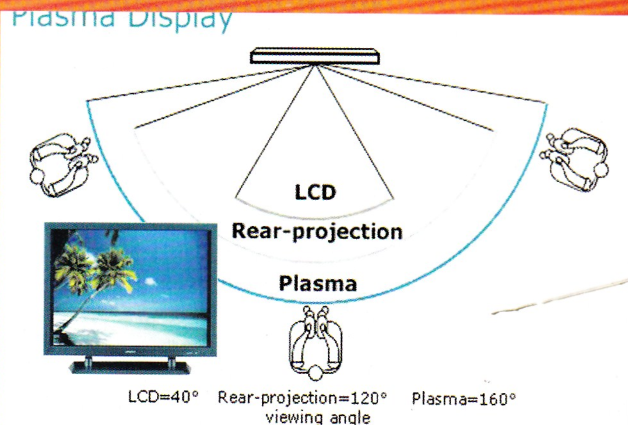
这里我们就等离子和数字电视做一说明，并结合游戏机来分析。

先学会识别电视厂家在宣传上的惯用骗术

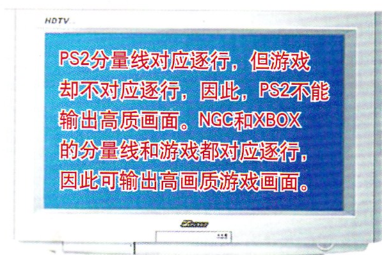
厂家经常说：100Hz逐行扫描。这里的100Hz可不是逐行状态下的场频，而是指隔行下的倍频——相对于传统最老式彩电把50帧画面提到到100帧，但由于是隔行扫描，因此该技术最为落后，但没想到竟成为厂家的宣传口号。

逐行则是相对进步的技术，但并不是说“逐行”＝“数字”。跟着而来的就是某些厂家大打“数字”和“HDTV”牌——其实他们的电视根本就不能算是真正意义的数字电视，逐行≠HDTV。中国的首选高端彩电品牌应该是厦华和西湖。

等离子彩电的几大绝对优势



1、节能，无辐射
2、屏幕大，体积小
3、画面1677万色彩的通透性极好，亮度高
4、可视范围约160度
5、第三代最新等离子板的寿命和亮度翻倍
6、端子多，可接驳HDTV机顶盒和任何专业器材



↑在中国，厦门华侨电子注重诚信，最近该公司和某些电视厂家展开“斗争”，并取得了胜利。

1、PS2、GC、XBOX的主机和游戏不专门对应彩显
2、万用VGA－BOX可以让三大主机接驳彩显
3、三大主机的彩显输出效果都比不过DC
4、NGC和XBOX建议使用逐行分量电视

PS2可以通过VGA－BOX形成逐行效果，但因为PS2游戏并不专门对应VGA，所以彩显画面的亮度相对于DC而言比较暗，意外的是，画面刷新率较高。NGC、XBOX全面对应逐行电视，具体对应规格应当从其游戏包装来仔细分辨。关于VGA－BOX，市面上有很多种，PS2的一般都是透过记录卡插槽来实现与PS2的连接。而多机种制霸的通用型VGA－BOX，国内一般比较少见，在香港可以买到很多种，这方面的资料目前比较欠缺，以后将详细举证。



←举例来说，如果天语想在单位玩游戏，那就可以考虑买一个通用VGA BOX，以前玩DC时都用彩显，高解精显很自在，随意而舒适。



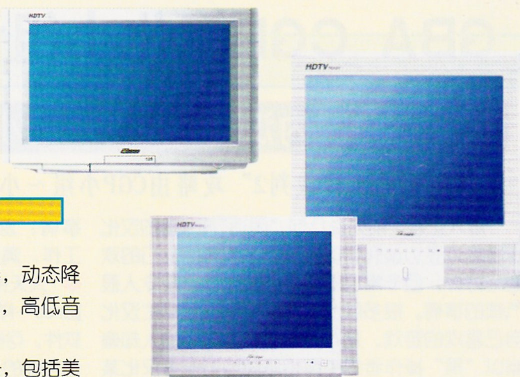
←日本富士通公司是一家大型计算机企业，年商在500亿美元左右，是日本最大公司之一。该公司在等离子体彩电方面拥有很强的实力。一年前富士通和日本最大的电子企业同时也是等离子高手株式会社日立制作所联手，各出资50%成立等离子体显示器公司(FHP)。新公司向其他厂家供应等离子板，当然也包括索尼公司，只不过后来索尼也加入富士通日立罢了。今年，FHP已经生产最新一代等离子板。

富士通日立プラズマディスプレイ株式会社
FUJITSU HITACHI PLASMA DISPLAY LIMITED



游戏玩家引以为自豪的国产CRT数字电视简介

厦华高清电视技术



1、32或36寸宽屏厦华

★ 超级晶丽16:9高清专用纯平显像管

★ 2倍垂直扫描密度 x 2倍灰度等级 x 3倍水平像素密度 =12倍精密显像

消除闪烁及行间抖动，使画面层次分毫毕现，展现清晰细腻的画质，演绎逼真的图像质量。

★ 双视窗、画中画

专门配备双遥控器（一大一小），随机赠送红外线耳机一副，同时收看双画面影像均不受影响.彻底解决争抢电视及声音互相干扰的家庭内部纷争。双视窗双画面还可以让您边看电视边上网，真正实现信息互动。

★ 兼作高清晰大屏幕显示器

配备XGA信号输入端子，方便连接个人电脑，作为上网冲浪或使用CD－ROM计算机游戏和教育软件的显示器。支持52KHz以下的所有计算机显示格式，包括：

640×480P／ 60Hz　720×400P／ 70Hz

848×480P／ 75Hz　800×600P／ 60Hz

800×600P／75Hz　1024×768P／60Hz

★ 独有手动消磁功能，I2C总线控制。

★ 三维立体影像

采用全新的立体芯片,您只需戴上高频立体眼镜就可以观看到逼真的三维立体影像效果，就象置身于现场情境之中。不仅可收看专业立体拍摄的节目源，还可将普通的电视节目、VCD、DVD等普通节目源转成立体效果，边听边看。

★ 智能画面处理

多种4：3与16：9画面模式转换，动态图像／静态图像选择，BAL专业影像平衡技术，高清晰拍照（静像），16画面节目浏览，4画面动作分解

★ 一键上网

由于其内置以太网卡和56K Modem，外设电话线接口和以太网接口，并配备遥控键盘，轻松实现一键上网，体验网上冲浪的快感。

★13组各类信号输入/输出端子，超强兼容各种数字、模拟信号

>1组数字高清晰电视专业输入端子YPbPr

>1组DVD分量输入端子YCbCr

>1组XGA端子

>1组以太网接口，可直接上宽带网冲浪

>1组电话线接口，可实现拨号上网

>2组AV输入端子 1组AV输出端子 2组S端子

>1组RF射频接口 2组耳机插孔

★ 超级影音效果控制

强力速调电路，4HY／C梳状滤波器，动态降噪，多级清晰度控制，动态黑电平扩展，高低音调整，自动丽音和强制FM选择

★ 全面兼容全球所有制式高清电视信号，包括美国ATSC、欧洲DVB－T及中国的HDTV节目。

可支持行频： 28KHz－52KHz，场频：50Hz－120KHz内的所有高清电视显示格式。

兼容：480P／60Hz，576P／50Hz，576P／60Hz，1080i／50Hz，1080i／60Hz，720P／60Hz显示格式

接收数字信号时须接驳YPbPr和RGB输出端子的HDTV机顶盒和DVB－C SDTV机顶盒。

连接普通DVD视盘播放机，可以自动变换为PDVD（逐行扫描DVD）显示格式。

2、29或34寸厦华

厦华数字高清晰度电视使用特别订制的高清专用超级晶丽纯平显像管（天语：东芝？），配合厦华专业设计的尖端数字图像处理电路，图像的清晰细腻稳定程度超乎想象。

超级晶丽显像管所采用的高透射率高清晰玻璃屏面和先进的微晶滤片等技术，使得显示图像透亮感极强、色彩鲜艳纯正；显像管表面覆有防眩光、防静电、防辐射的“三防”高技术荧屏涂层，画面清晰怡人。

★ 多组各类信号输入／输出端子，超强兼容各种数字、模拟信号源

> 1组SVGA／VGA电脑接口，显示格式为800×600×60P／ 640×480×60P／ 640×480×72P

> 1组数字高清晰度电视专业输入端子YPrPb

> 1组DVD分量输入端子YCrCb

> 3组AV输入端子（1组侧置）

> 3组S端子（1组侧置）

> 2组AV输出端子

★ 逐行扫描高帧频显像

使用了与计算机显示器一样的逐行扫描方式，同进采用变频处理的高帧频显像技术提高场扫描频率并使之达到最佳状态，有效解决了普通电视图像大面积闪烁的问题，而且避免了普通倍频彩电场频的浪费。将宝贵的频率资源用在了消除行间抖动，改善行结构上，使行频提升为38KHz(天语：通常逐行为31K)，彻底解决了普通模拟电视存在图像大面积闪烁、行间抖动、行结构粗糙等三大缺陷，从根本上改变了传统电视的扫描模式，实现了与计算机显示器一样无闪烁的细腻、稳定而舒适的画面，提前进入高清晰健康时代。(再注：有关厦华彩电“不闪”一点，毋庸置疑。用厦华中档变频电视或更高档的HDTV彩电接收普通的模拟有线电视信号时,其画面的效果完全等同于85Hz刷新率彩显。静若照片……)

★ 一键上网

内置嵌入式浏览器，突破电脑上网的复杂步骤,上网浏览信息，只需轻轻一按。

★ 采用数字化专用显示处理芯片DPTV

此芯片融合了美国硅谷先进的IC技术、计算机图形设计及多媒体领域的成功技术，是目前为止世界上先进的全功能单芯片数字电视视频芯片。

它将各种节目源信号打散重组，生成统一的800×600×60Hz逐行扫描的电脑显示格式，其无闪烁精密显像技术，不仅解决了图像大面积闪烁和行间抖动，并进一步消除了100Hz彩电也无法克服的行间闪烁和爬行等视觉缺陷，使画面细腻、稳定不闪烁，宛若照片般清晰，达到了完美的重现效果。(天语：厦华中档变频电视亦能实现)

★ 3：2电影效果增强电路

电影画面是帧幅播放，经电视播放后会减少画面的帧数，减弱收视效果。

厦华数字高清晰度电视V2939、V3426采用3：2电影效果增强电路，还原真实，使画面更细腻流畅，收看效果如在电影院一般。

★ 最爱频道键——电视频道越来越多，但经常看的却只有几个频道。设计者在遥控器上专门没有一个最爱频道键，让您自由自在地流连在最常观看的频道

★ 数码静像——发现任何精彩影像，随时用遥控器将其静止下来，仔细欣赏。

★ BAL影像平衡技术

有效校正地球磁场引起的画面倾斜，还原亮丽、纯平的精彩画面。

★ BBE原音处理

★ 绿色电源——待机电源功耗小于1W。

★ PDVD功能

GBA CGP汉化小组访谈录

向国内汉化GBA游戏的小组致敬!

下期电软"逆转裁判2"攻略由CGP小组～小胖～友情提供



进入正题之前先说几句"闲话":4期的汉化作者施珂昱访谈刊登以后受到了读者朋友们的欢迎与好评,但非常遗憾的是也发生了一些令人很气愤的事情。很多朋友试图联系施珂昱帮忙汉化自己喜欢的游戏,这本无可厚非,可有的人却偏偏以"黑"掉作者的主页相威胁逼迫作者汉化某PS游戏,这就有些过分了!更有甚者某论坛竟然有人说施君是想"出名",是为了"推销他的共享软件",这真是欲加之罪何患无词!

至于说施珂昱想出名更是无稽之谈,试想当初他汉化《寄生前夜》,《天诛》等PS游戏时如果图名的话只要稍微宣传一下恐怕也早成名了,但事实是他并没有这么做,这足以令此种谣言不攻自破!

许多朋友非常关心施大哥最近在忙什么?这里顺便也透露一下:在完成了GBA上《恶魔城-白夜》的汉化工作后,施珂昱目前正在汉化GBA的《Z.O.E.2173 遗嘱》(KONAMI公司2001年9月27日出品,SLG类。),但因为翻译人员奇缺估计大家想玩到汉化版的游戏还得等些日子。施珂昱表示因为此游戏的日文和英文版都已经发售,所以如果实在找不到翻译的话就只能采取他以前翻译英文版再对照日文版的"曲线"方法自己独立来完成汉化了(苦笑……)。另外还有一个PS游戏大作的汉化工作也在筹备之中(因为一些暂时还无法确定的技术问题,遵重施珂昱的意愿故隐其名,给大家一个提示:这个游戏是由SQUARE公司出品的双CD RPG大作!),目前翻译团队也已经到位开始工作了(由知名的撰稿人小孔MM牵头!),另外天师同志对这个PS游戏的汉化也做出了重大贡献(帮忙找到了水平很高的翻译!),大家不要忘了他们哦～～嘻嘻～



"闲话"说完,这次"浮出水面"的是汉化过GBA《光明之魂》,《黄金太阳》等游戏的CGP汉化小组,如果大家对他们感兴趣那就跟着我们的记者一起访问他们一下吧(注:这次接受采访的代表是CGP汉化小组的"蓝色幻想",以下记者简称"记",蓝色幻想简称"蓝")。

记:幻想你在吗?

蓝:我在!

记:好!采访开始!首先大家都来个自我介绍,认识一下吧!

蓝:CGP小组目前共有五名成员,他们是:

● ROC——因为喜欢游戏所以很早就立志进入游戏软件开发这一行,可是因为种种原因,至今没有如愿。于是凭着热情自己在作一些力所能及的事情:游戏的破解,汉化等工作,满足一下自己。

● 大天神——模拟器爱好者,跟roc一样梦想开发自己的游戏软件,可惜造化弄人,无法从事这方面的工作,后来发现汉化游戏也是很了不起的事情。蓝色幻想——也算是个模拟器爱好者,同样因为对游戏汉化的热情而和ROC、大天神走到一起,目前是一个在学的大学生。

● 小胖——我啊,就是从小喜欢玩日文游戏,可是都看不懂,于是高考填志愿时都填了跟日语有关的专业(是不是夸张了点?),现在自己总算能看懂一点,希望更多的人能领略到日文游戏的魅力,所以加入了CGP。

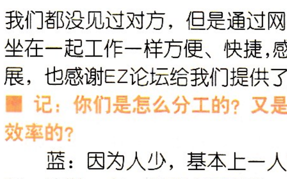
● 伤雪——就读于华北电力大学,自称为中国骨灰级玩家,同样的,很早就有自己开发游戏的念头,对平面设计也很有兴趣,所以就自愿加入了CGP,做些游戏封面和网页。很佩服小胖的工作态度,于是自己也不敢放慢,对CGP的网页很细心!以自己是CGP的成员而骄傲!



记:CGP的名字挺怪的,有什么含义呢?

蓝:Chinese Game Projects(中文游戏计划)!题目很大呀,不过我们正朝着汉化各机种游戏的目标努力。

记:你们是什么时候开始搞汉化的?又是怎么"勾结"到一起的呢?呵呵,以前就认识吗?



蓝:大概是去年冬天的样子吧(具体记不清了)?从相识到相知最后走到一起都是通过网络实现的。虽然我们都没见过对方,但是通过网络的合作跟大家坐在一起工作一样方便、快捷,感谢internet的发展,也感谢EZ论坛给我们提供了方便。呵呵!

记:你们是怎么分工的?又是如何运作来保证效率的?

蓝:因为人少,基本上一人负责一个汉化环节。这样一来,分工比较明确——

ROC:游戏破解、程序编制;蓝色幻想:文字替换、测试、DEBUG;大天神:文字替换、测试;小胖:主力日语翻译;伤雪:宣传网站制作、游戏封面制作。

汉化流程一般来说是这样的:首先确定要做哪一个游戏,方法嘛不外乎是个人喜好或者网友投票产生;确定后,由ROC主持破解工作,包括程序破解、字模替换、文本DUMP和替换程序制作;接下来的事情分为三件,一个是小胖的翻译工作(这个部分到现在为止一直是阻碍我们小组汉化进度的瓶颈,因为小胖的翻译水平虽然很高,但是毕竟只有他一个人,无法同时做两个游戏的翻译,也就严重影响了翻译进度。因此我希望更多的学习日语、喜爱游戏的朋友加入我们,一起做出更多更好的汉化游戏。),第二个就是蓝色幻想和大天神同步进行的文字替换和DEBUG,第三个是伤雪在网站上对汉化的游戏进行公布,然后就是一系列的宣传和进度介绍、测试版发布;再往后就应该是完整的游戏汉化补丁发布了。

记:汉化的技术是怎样掌握的呢?自学?

蓝:汉化技术应该和hack,crack技术差不多。因此国外把游戏本地化的工作也叫做:ROM Hacker。所以通过hack,crack技术的学习,对学会汉化很有好处。我就是从PC crack起家,对跟踪调试有些经验,才进入汉化这一行的。当然汉化游戏还需要对游戏对应的CPU有很清楚的了解才行,这些资料从网上都能找到。

记:为什么要选择汉化GBA的游戏呢?

蓝:GBA应该算比较新的机种,在GBA平台上游戏出新速度相当的快,很多的知名厂商都在GBA上制作了不少大作。而且相对来说GBA的普及速度也很快,所以我们选择了GBA。

记:汉化这些GBA的"文字"大作一定很困难吧?最大的困难在哪方面?

蓝:是的,比如我们现在开始汉化的《黄金太阳2失落的时代》的破解难度就很大,它的文本是用一种非标准的压缩算法进行压缩的,如果单凭肉眼去观察ROM的二进制信息,完全不可能找到线索,只有利用Debug技术,对程序进行算法分析,写出了一个文本脱壳程序,把新字库和脱壳的文本加到ROM的后面,并且通过修改程序



把显示系统改得面目全非，使得新程序能调用ROM尾部的新文本和字库数据才行。SORRY，太专业了是吧？呵呵！至于目前最大的困难我想还是翻译方面，高水平的日文翻译太难找了……

■ 记：如果我没记错的话GBA的《机器人大战A》也曾是你们的汉化目标之一，但为什么又放弃了呢？谈谈“机战A”的汉化情况吧！

蓝：“机战A”应该算是我们小组的第一个目标吧！当时，这个游戏应该是汉化界前辈（我就喜欢这么叫他！嘻嘻！）SHIKEYU（记者注：施珂昱的网名！）来做的，可是他由于工作时间上的关系，一直没有开始，我们就打上这个游戏的主意了，因为这个游戏的汉化较其它游戏要容易一些，对小组的人员磨合也有帮助。经过与SHIKEYU的交涉，他同意我们接手“机战A”的汉化，并且将他研究出的码表等工具提供给我们进行工作，到这里为止“机战A”的汉化几乎是一帆风顺，没想到后面立即来了一记“当头棒”，就是翻译问题。当时小胖还没有加入小组（还没认识呢。），我们打算模仿狼组的形式找专门机战爱好者进行翻译，当时的应征者确实不少，可是后来出现问题了：各种各样的人名、机体的译法在翻译们之间争论不休，真是“公说公有理，婆说婆有理”，最后决定把各种翻译搬到网上，让网友们进行投票选择，但参与的竟然才几个人……最后，我们心灰意冷，决定对“机战A”的汉化工作无限制搁置……

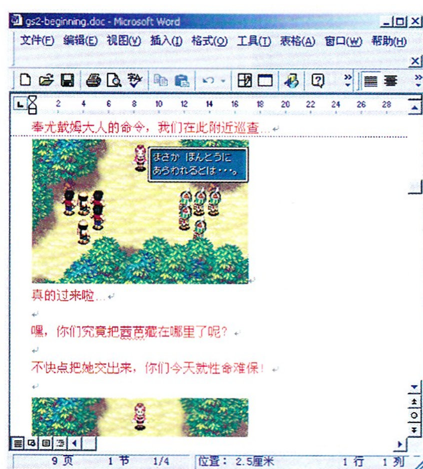
■ 记：问个敏感一些的问题：前一阵子很多提供GBA游戏下载的网站都收到了厂商的警告信，你们有没有惹上类似的麻烦？你们是怎么看待这种版权问题的？

蓝：这个目前还没有！不过由于模拟器的存在，网上rom存在不会是暂时的现象，当然我们一直以来都是很尊重厂商的版权的，我们汉化的游戏只是对游戏的内容进行翻译，涉及版权声明以及厂商标志之类的地方都没有改动过。我们的目的只是让国人能够更加了解游戏的内涵，更深入体会游戏制作者的思想。

■ 记：未来有没有想过把汉化搞成商业化的呢？

蓝：当然很期望能进行商业化，这样一来才能持久搞下去。我想要实现商业化，需要有游戏厂家的支持才能做到，毕竟目前我们所做的应该不是很合法的事情。所以我们很希望日本的游戏厂家能发现我们，能通过厂家的大力支持，奉献给国内玩家更好更专业的作品，同时对日本厂商打开在中国的正版市场也大有好处。在这方面电脑游戏的厂商要做的好的多，国内的很多公司都是先取得游戏的代理权，然后自己组织人员进行汉化的，我们也很期待日本的电子游戏能够早日正式进入国内市场。





↑游戏就是这么一点一点汉化出来的。虽然天语的计算机水平较低，但看样子这好像是在MS的WORD中？……再次脱帽！！！

■ 记：你们基本都是业余时间做汉化吧？搞汉化有没有影响你们正常的工作和生活？

蓝：确实，roc跟大天神都有各自的工作，我跟小胖、伤雪则是学生，大家的工作和学业都很忙的，不过因为大家对汉化充满了兴趣与激情，所以尽量利用业余时间进行汉化工作。当然有时候也是会觉得很辛苦的，特别是roc的工作需要经常出差，在火车上还要拿出gba进行游戏的调试．但是我们看到自己的作品受到大家的喜爱，并且得到很多人的鼓励与认同，那时候我们就觉得一切辛苦都是值得的。

■ 记：目前除了最新的《逆转裁判》你们还有其他的项目吗？未来还有什么汉化计划？

蓝：只要时间允许，我们想汉化各种大作，GBA已经发售的几部大作都在我们的视线内，我们想通过在主页上的投票系统，有效的对玩家喜爱的游戏进行汉化（记者注：CGP小组的主页：htpp://cgpteam.yeah.net，大家快去投票啊……）。其实《逆转裁判》就是经过票选出来的作品。

■ 记：好！时间不早了，最后非常感谢你能在百忙之中接受“电软”的采访。

蓝：不客气！刚刚开学俺的事情也很多呢，先下了，88……

■ 记：再见！

最后还想说句“闲话”：就在完成这篇采访的当天下午，记者看到自家附近街上的游戏专卖店里GBA的《恶魔城－白夜》和《光明之魂》中文版D版卡带到货了……　我们的汉化作者们用自己的知识和努力使别人得到了更多的好处，他们对别人，对世界上所发生的一切都不会抱怨，当你去问他们问题的时候，他们是无私的，就想把自己知道的全部告诉你，解决你的问题．帮助你。从他们身上，我学到了一种人生态度。但是，我们的汉化作者们真的只能得到D版这样的回报吗？！难道他们真的摆脱不了这种“宿命”吗？！我真的很想知道……

附录：

CGP小组汉化的游戏一览

以下均为GBA游戏：

- 机器人大战A：CGP小组汉化的第一个游戏，因为翻译的问题未完成，无限延期……
- 光明之魂：完全汉化版已完成并放出。
- 黄金太阳－开启的封印：即将完成，目前有测试版放出，完全正式版预定圣诞节当天放出！
- 黄金太阳2－失落的时代：汉化版完成度10%。
- 已完成了第一个案件的汉化，有测试版放出供测试汉化效果。
- 火焰之纹章－封印之剑：准备中……



“电软”特约记者“游人”独家采访报道(游人特别感谢“GB MAD”电子杂志和“汉化情报站”电子杂志全体成员的大力支持与协助！谢谢！)

龙哥，您好！

我的PS2是接显示器玩的，用的是WINFAST TV2000XP内置电视卡，玩的时候总觉得明亮度和鲜艳度都不够，怎么调都没用，我去了好多论坛看，都众说纷纭，有不少人说用WINFAST TV PRO（外置）就完全没这个问题，跟电视上一样，这是真的吗？如果真的我就拿去换了，麻烦你帮帮我！——小弟还想问一下，为什么PS2的显存只有4MB这么少？是不是设计上的失误？

（哈市　光之猪）

天语：你好。调也没用。依我说接电视卡还不如直接弄个PS2的VGA－BOX。PS2显存小、难发挥，的确是设计上的失误，马马虎虎吧。WINFAST好像是个显卡商，产品挺好。换了也一样。

天师科普园地



银河战士
～融合～

在开始游戏之前，建议各位先在标题画面处等一等，看一些操作演示，这对以后的攻关和收集物品是很有帮助的。本文未必给出最快的通关路线，但是会写出所有物品的取得方法。

GBA	厂商：NINTENDO		发售日：2002年10月
	类型：ACT	价格：不明	其他：——

塞缪丝（Samus）又被派往SR388星球，监管生物研究。在那里她遭遇了一种新生命形态——寄生有机生命体X，几乎让她船毁人亡。获救后的塞缪丝被送到银河联盟总部。但是危险并没有过去，X在她体内增殖，大面积侵蚀强化服，同时使强化服与她的身体融合在一起，医生不得不象做手术一样小心的剥离它。而后，医生们从METROID的细胞里提取成分，制作



了抗X疫苗，注射到塞缪丝的体内，才令她转危为安。

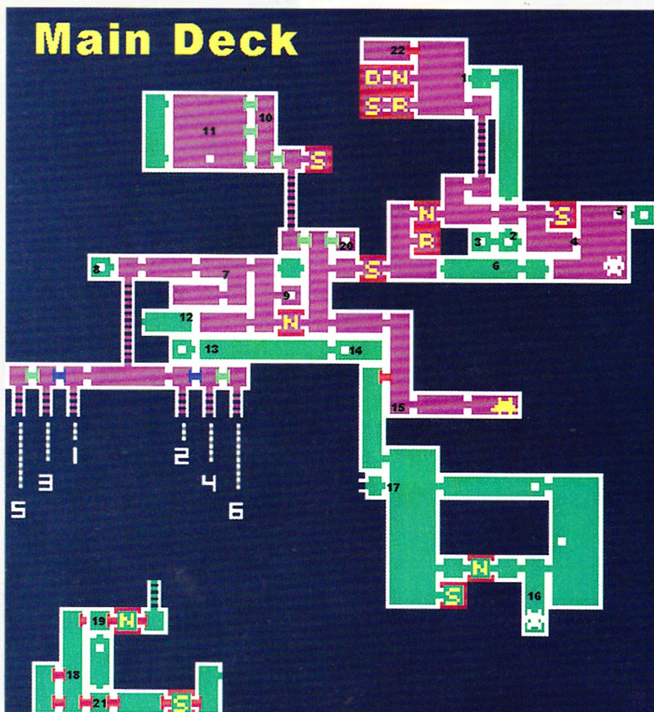
现在，塞缪丝正在去往B.S.L（Biologic Space Lab太空生物实验室）的轨道上。那里发生了奇怪的爆炸，此行正是要去调查。计算机将引导她完成这次任务，它不仅能与总部联络，还可以连接空间站的信息系统，为塞缪丝提供更多情报。

任务1

主甲板（Main Deck）

计算机建议塞缪丝去检查不久之前送到的货物，它们在检疫舱。由于地图上已经标明了位置，所以很容易找到那里。还可以利用这段时间熟悉一下操作，比如跳跃和抓住平台边沿等。检疫舱发现了被X感染的怪物。

返回导航室，得知那些先期送来的生物标本已经被X感染，而且X可以伪装成被他们寄生过的生物的样子。所以即使杀死宿主，X也可以利用宿主的DNA再仿制一个新的。只有Metroid象是X的天敌，塞缪丝使用过疫苗后，身体细胞结构也发生了改变，不仅不会被X感染，而且可以吸收游离状态的X，用以补充能量和武器。紧接着，计算机探测到在右边区域有大型生命体迹象，X也在向那里聚集，这是一个危险的机会。



任务2

主甲板（Main Deck）

LV0舱门的锁已经打开，对那些闪着光的舱门射击即可。按照地图的指示往右侧区域走，经过导航室时，计算机通知塞缪丝总部为她提供了飞弹作为武器，不过要先到数据室下载。经右上方的电梯来到上层，下载完武器，却发现电力系统出故障了，电梯不能使用。这时要利用导航室外的空中平台向右跳，对（1）处墙壁上的小门发射飞弹即可打开通路。对里面挡路的变异生命也要用飞弹清除，然后走过去会自动掉落。射击左边墙角打通道路，不断寻找可以陷落的地板向下方行进，掉到（2）处时向右可以获得飞弹，增加飞弹携带量。然后进入左边的房间，打碎（3）处台阶上的砖块又得到一个飞弹。（4）处舱门上的怪物要在它睁开眼睛的时候用飞弹射击，同时注意它的“霸王翔吼拳”。走进去，抓着墙上的凹穴向右上走，路上得到能源。走到(5)处打开密道，里面找到能源，现在可以去见BOSS了。



这个BOSS只有用飞弹攻击它的正面才有效，而躲避它的进攻要抓住左右两边墙壁上的凹穴，等它滚过来的时候跳向另一方。实体击破以后会变成一个球，也要用飞弹攻击，如果没有弹药了，可以用枪射击，然后吸收游离出来的X。消灭并吸收它可以获得变球的能力（按两次↓），从左下方的细缝里离开，在（6）处要爬到梯子顶端向左射击打通道路。

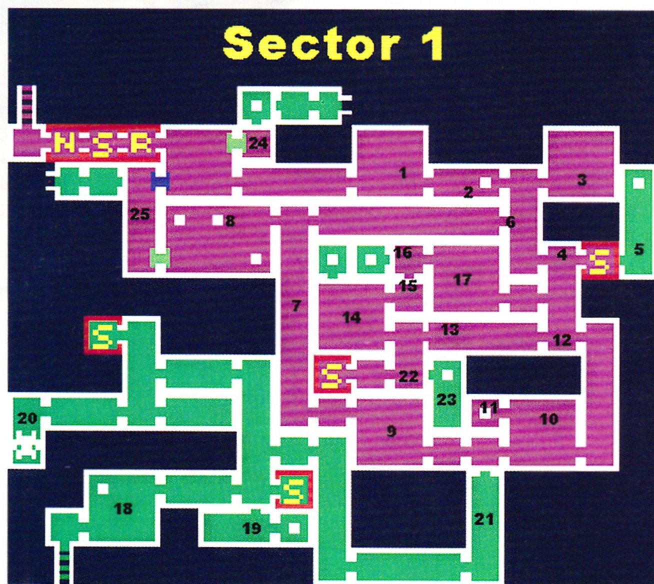
回到地图中央的导航室，计算机告诉塞缪丝，在空间站的一区（Sector1）发现变异生命反应，那里有人工模拟的SR388生态环境，也

许可以找到与爆炸有关的线索。

按照第一个任务里的路线走到(7)处，一直向左，再乘电梯到下层。这时一个酷似塞缪丝的战士破墙而出，她的武器似乎可以破坏一切……

■任务3

一区（Sector1）



来到一区的导航室，从计算机那里获得地图。但同时被告知通向上层主甲板的电梯遭破坏，而这里的X生物已经侵入了大气平衡系统，以制造对它们更有利的环境。这次的任务就是清除5个被侵入的平衡器。

首先来到（1）的位置，用飞弹射击风扇里面的变异生物（注意要从风扇右边的缺口打进去），完成后空气会变清洁。在（2）处蹲下射击右边的台阶，变成球进去取得能



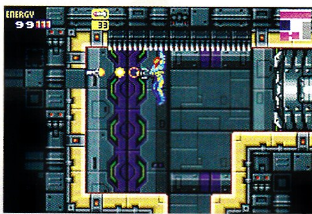
源。（3）处的房间里有第2个风扇，要注意可以打碎或自动陷落的砖块。

经过竖井（4），进入右边的存储室，射击右墙上的裂缝出现缺口，然后贴着墙壁跳起，空中变球再按住右滚进去，来到（5）处的竖井。这里用撞墙跳跃法可以一直爬到顶，获得飞弹。如果觉得难度大可以等以后得到空中跳跃能力再来取。

往回走进（6）处的门，一直来到竖井（7）。进左边顶部的门，利用天花板上的把手向左前进可以获得（8）处的飞弹。然后回到(7)处一直掉到底部,进右门到房间(9)。爬到右边的梯子上向左发射飞弹可以清理这个风扇。继续向右进入(10)处的房间有第4个风扇等着塞缪丝去清理，临走前记得去（11）那里拿飞弹。

走出右下角的舱门，竖井里的怪物要用飞弹解决，到顶进左门，在（12）的位置射击红灯可以打开障碍，而到了（13）处要用枪打碎左壁的砖块才能变成球通过。进入(14)处的房间，打碎左下角怪物手上的球BOSS就会出现。它的弱点是攻击前睁开的眼睛，用飞弹击破后获得光线枪蓄力的能力。

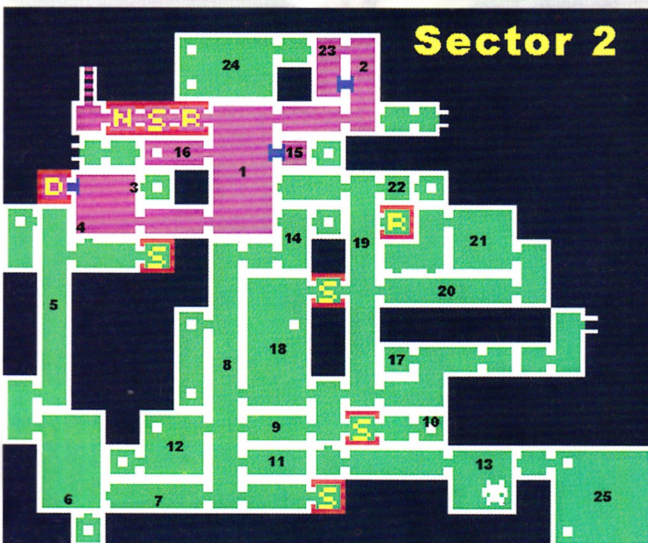
射击（15）处的天花板，跳到上



层，在（16）的位置用飞弹射击左壁，在里面得到飞弹。在（17）处只要打碎砖块就能把飞弹射入风扇里。5个风扇都清理过之后，塞缪丝回到导航室与计算机取得联络，发现在其他分区也有X在活动，下面将要到二区去调查。

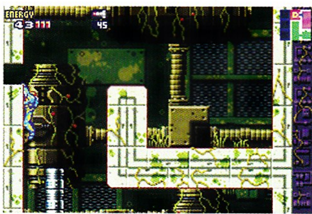
■任务4

二区（Sector2）



在二区的导航室，塞缪丝得到一个惊人的消息：那个酷似她的家伙是X仿制的塞缪丝（计算机称之为SA-X）！在她接受治疗的时候，剥离的强化服碎片被送到这里来研究，但是那上面残留的X用已获得的DNA复制出一个“塞缪丝”，同时也获得了她以往的强大力量。它借助强力炸弹逃出检疫舱，随后就大肆破坏，把所有X生物都放了出来。最要命的是，现在塞缪丝的能力是无法与SA-X相抗衡的。不过总部还是送来了新武器——炸弹。

进入大厅（1），在左下方打碎砖块，从下面绕上来进入右边顶部的门。走到（2）处的竖井，进左边顶部的门，站到圆盘上，即可打开LV1舱门的锁。现在可以回到大厅（1），进左下角的门，一直来到左边



的数据室得到安放炸弹的能力（变成球之后按B，可以连续安放4个，变成球的状态能被炸的跳起来）。

离开数据室，先在（3）的位置用炸弹把右边的墙炸出一条细缝，在里面获得飞弹。然后到（4）处用炸弹制造通向下方的出口，辗转进入竖井（5）。先在左上方一块砖上使用炸弹，借助升起的铁柱打碎左墙上的入口，到里面的房间后，用炸弹在中间偏左的地面上炸出铁柱，取得高处的飞弹。回到竖井（5），利用炸弹跳跃滚过细缝，再一直向下，不断炸开挡路的砖块。在（6）的位置



炸开隐藏通道，取得飞弹，向上射击即可离开。经过通道（7）的时候还是要炸出铁柱来垫脚。

经过竖井(8)和走廊(9),来到存储室后面的房间(10)取得能源。炸开这里的地面即可进入右边的BOSS的房间（13）。这里需要在它跳起来张开嘴的时候，从下面把飞弹射入，击中它的眼睛。之后获得高跳能力，而且球的状态也可以跳了。

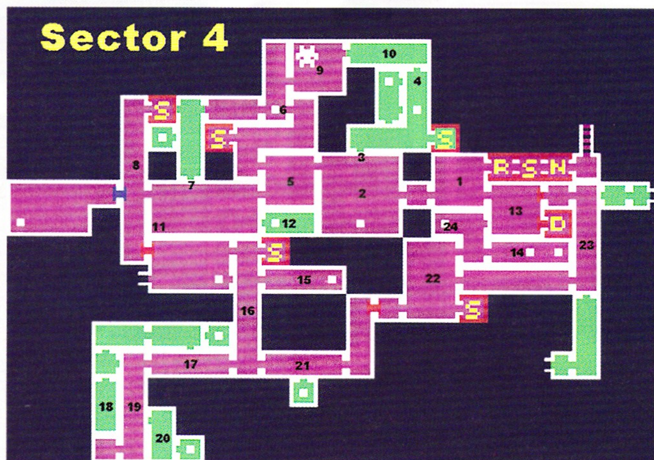
回到走廊（9），在被破坏的门前用炸弹打开向下的通道。SA-X正好在（11）处的房间里，不要惊动她，等她走了再打碎右边的隔板，回到竖井(8)。那些像蝉蛹一样的东西暂时是无害的，还可以当作跳板。先到房间（12）取得左边的飞弹，然后沿竖井（8）一直向上，进入顶部右边的门。（14）房间右边墙上有道凹槽，钻到头炸开通道，又取得一个飞弹，然后从左上方的细缝返回（14），进入大厅（1）。现在可以去（14）

处了，炸开右边墙上中间的通道，里面有飞弹。接下一个任务前，还可以在房间（16）里拿一个飞弹，不过要注意跳过那两个变异植物。

情况总是越变越糟糕，这次计算机带来了四区被SA-X侵入的消息，塞缪丝解除舱门锁的同时，也等于为SA-X放行了。

任务5

四区（Sector4）



这次的任务是去消灭serris——一个很危险的生物样本，现在很可能已经被X感染。而这个分区的大部分都被水淹没，且通有致命电流。

走大厅（1）左下角的门，在大厅（2）里先到右上角，炸开左边的墙，从（3）处的缺口向上跳，使用撞墙跳来到（4）处，炸通左边的细缝，尽头处的墙角藏有一个飞弹。上方的墙壁用飞弹打通，走进去向下再向右走到头，打碎右壁顶部的砖拿到另一个飞弹。回到大厅（2），进左上角的门，在房间（5）里也走左上角的门，一直到（6）处获得一个能源。回到（5），改走左下角的门。一进去就向上射击打碎方砖，然后跳上去炸开一层天花板，从(7)处的缺口向上，左壁梯子顶部有暗道可以进入，里面是飞弹。往回走来到竖井（8），打碎头顶的方砖，一直向上，无路可走的时候就用炸弹和枪破坏附近的砖。顶部右边的存储室右壁有裂缝能滚进去，来到先前标出的目的地。然而水槽里的serris已经成为一堆骨架……

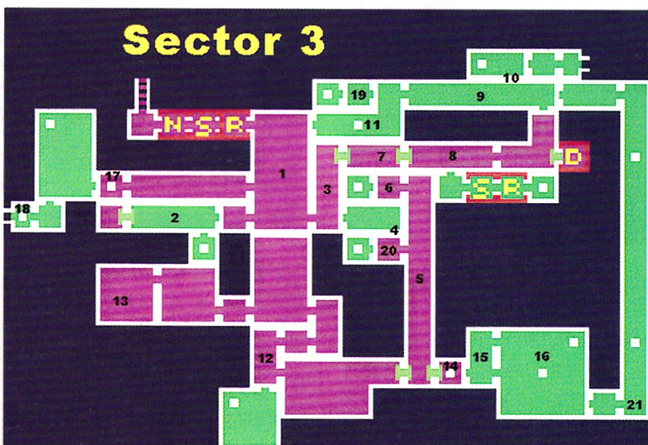
继续向右，进入（9）处的BOSS房间。这个仿制的serris移动速度很快，弱点只有头部，建议蹲在中间的平台上给光线枪蓄力，当它头部接近的时候发射。注意它被击中之后身体发光时是无敌的，尽量不要被它撞到水里去。干掉后得到冲刺能力。新能力马上就要使用，在(10)处的房间里，在隔板下从左端跑到右端，进入冲刺状态打通地板上的砖块，回到大厅（2）。

再次经过（5）来到竖井（8），进左边的门，一直向前跑进入冲刺状态，撞穿墙壁后停下，使用控制台把水位降低。控制台下面就有一个飞弹等着塞缪丝去拿，然后打穿刚才架在水面上的地板返回。从(11)处向右一直跑，用冲刺状态破坏墙壁，得到（12）处的飞弹。一直向前跑撞开方砖,就回到了大厅(2)。接受新任务前，先从房间（13）左下角向左走，到（14）处取得一个飞弹。

任务6

三区（Sector3）

总部发来了武器升级程序，计算机指示塞缪丝来这里的数据室下载，



不过同样要先到安全控制室去解开LV2舱门的锁。

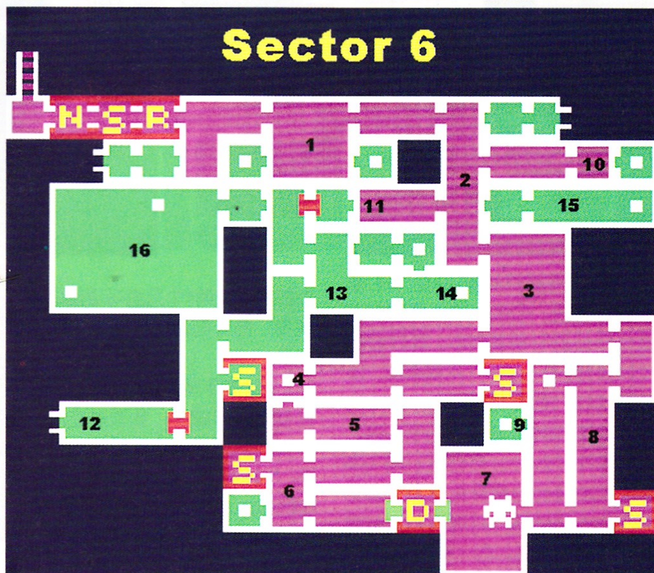
首先用光线枪扫平大厅（1）底部的障碍，然后从右下角向左跑，跑动中开枪打开左下角的舱门，撞开里面的墙壁来到走廊（2）。再从右边开始向左跑，进入冲刺状态后立即起跳，撞开左上角的砖，炸开通道，来到安控室。

随着LV2舱门的开启，这里也出现了X。在竖井（3）里，消灭最下面的长颈怪物向右走，会掉到隔离障碍后面，接着从左边舱门开始向右跑，破坏（4）处的地面，来到竖井（5）。在房间（6）的左壁上有两个地方可以炸开，进高处的那个，得到飞弹之后炸开头顶的砖，向右上前进，通过炸开的缺口来到走廊（7），一直向右就到了数据室。

回到走廊（8），发现地面破了个洞，跳下去一直向右可以得到飞弹。回到数据室外，受到一架机械螃蟹的攻击（类似FF8），它的弱点在躯干，可以抓在天花板上用飞弹向下攻击，可惜他最后会逃跑。利用它逃跑时打通的道路向上，来到走廊（9），用枪打碎（10）处的天花板，从（9）的左端开始跑，大约到（10）处进入冲刺，这时立即按↓，然后先按方向再按A从（10）处的缺口跳到上层，面朝左，先按方向再按A，空中开枪或者按↑终止翻滚，落地前先按A并立即按←，成功的话可以撞开左边的墙，得到飞弹（如果没有方向配合，会作出垂直冲刺，而这些空中冲刺的操作一定要掌握好）。在（11）的位置隐藏着一个能源，然后从左上方的细缝回到大厅（1）。

任务7

六区（Sector6）



由于以前使用过的数据室已经被毁，塞缪丝只好来这里下载，不过这里有部分来自五区的X，它们因为寒冷而改变了性质，吸收它们会对塞缪丝造成伤害。

大厅（1）左右下角都有密道可以炸开（要跳起放炸弹），左边可得到飞弹；右边的密室里可以炸开三条密道，进入最高处的才能得到能源。经过（2）来到（3）处，进左下角的门，并一直向左跑，撞开墙壁。房间(4)里有个能源,在它后面就有可以炸开的地板通向下层。在走廊（5）里，先顶到右边放炸弹，然后躲到下面细缝的左边，SA-X会为塞缪丝开路。到了（6）那里要小心方砖里的变异X，在左下角可以炸

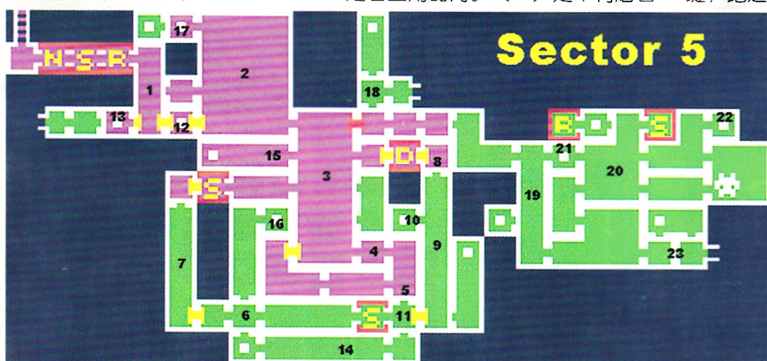
开通道，取得左边屋子里藏在左上角的飞弹。

来到数据室，却发现X已经把这里破坏了。追着他来到大厅（7），用蓄力光线枪不断攻击它，最后获得抵御超高温和低温的能力。

向右来到竖井（8），进左上角的门，跳过去取得飞弹，并在向下掉落的时候按住左，从缺口处进入房间（9），射击天花板的正中得到飞弹。在回去的路上先到房间（10），炸开右下角的通道可以取得飞弹。

■任务8

五区（Sector5）



这回总部送来的是冰冻飞弹，塞缪丝来到五区进行下载。

爬到房间（1）左墙梯子的顶部，向右发射飞弹即可打开通道。进大厅（2）右下角的门，用冲刺破坏大厅（3）中间偏右的地面（掉下去之后射击右边的墙，跳到顶上打开左边的通道，这是返回时用的），再炸开底部中央的砖和（4）处的墙。（5）那里的地面可以打穿，从下层一直向左，经过房间（6）来到安控室，解除LV3舱门的锁。

竖井（7）左边的墙壁上藏有梯子，需要炸开才能爬到上层，经过存储室回到大厅（3）。现在可以进入数据室了，得到冰冻飞弹之后向右走，打开（8）处的地板，掉入竖井（9），抓着右壁上的梯子，用飞弹把空中的怪物冻住，踩在上面跳到左上方的平台。在房间（10）的左下角的墙壁里隐藏着一个能源。走到（11）的位置，用飞弹冻住长起来的植物就能跳回到上层。房间(12)的右上角藏着一个飞弹，要跳起来安放炸弹才能发现。

回到导航室，得知在三区的锅炉冷却系统出现未知故障，不断升高的温度可能触发自动毁灭系统而令整个空间站爆炸！时间只有6分钟了，塞缪丝必须立即赶到三区的控制室去解决危机。

■任务9

三区（Sector3）

进入竖井（5）左下角的舱门，在（12）处冻住怪物当作跳板，一直来到位于（13）处的控制室。干掉伪装成工作人员的X后，成功的开启了冷却系统，还得到大范围光线枪。

房间（14）藏着一个飞弹，需要炸开中央方砖的顶部。然后炸开右下角的墙壁，在（15）处用飞弹冻住着火的怪物，踩着它跳到高处，走右上角的门。（16）是个有熔岩池的大房间，反复利用飞弹冻住怪物作为落脚处，取得右上方的能源和中间的飞弹。

在走廊（2）偏右的地方炸开地板，下面小屋子右上方的天花板上藏着一个飞弹，（17）处还能拿到一个。在这里炸开左壁，扫清前方地面上的障碍，然后从右边起跑，到左边使用垂直冲刺撞入上层（注意在下落时要按住→），用光线枪打碎几处墙壁，再用炸弹在右边炸出铁柱，最终拿到左上方的能源。

计算机在空间站的生活分区探测到生命反应，有可能是幸存的工作人员，需要塞缪丝去调查。

■任务10

主甲板（Main Deck）

用冲刺撞开房间（8）里的墙壁取得飞弹，通过细缝进入房间（9）得到另一个。

来到竖井（10）的位置，进最高的门，向左走到头，然后打碎身后的地板到下一层，冲刺破坏最左边的地板，到下层拿到中间的飞弹，再跳进左壁上的密道，利用冻住怪兽的方法向上来到大厅（11）的左上角。操作机器打开舱门，几只可爱的动物跳了进来，原来是以前帮助过塞缪丝的Etecoon和Dachora，或许幸存者就只有它们了。

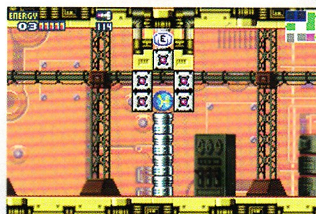
把这个消息告诉计算机之后，新武器“强力炸弹”也已经送到，要去五区下载。

■任务11

五区（Sector5）

房间（13）里可以拿到飞弹。下载了强力炸弹之后，经过（8）、（9）来到（11）的位置，使用强力炸弹掉到下层。进入走廊（14）之后，SA-X尾随而至，要在左壁附近使用强力炸弹，抓紧时间通过高处的细缝，跑进左边的门就安全了，炸开墙壁还能得到一个炸弹，最后用强力炸弹打开天花板，回到（6）的位置。继续用强力炸弹破坏天花板，冻住怪物向上攀登，从（16）的位置再取得一个炸弹。

有了强力炸弹开路，塞缪丝可以进入(15)处的大房间了。这里最好再用一个强力炸弹看看砖块的分布（常用手法，以后不再赘述），然后用飞弹把怪物冻在合适的位置，以球的形态滚过去得到炸弹。



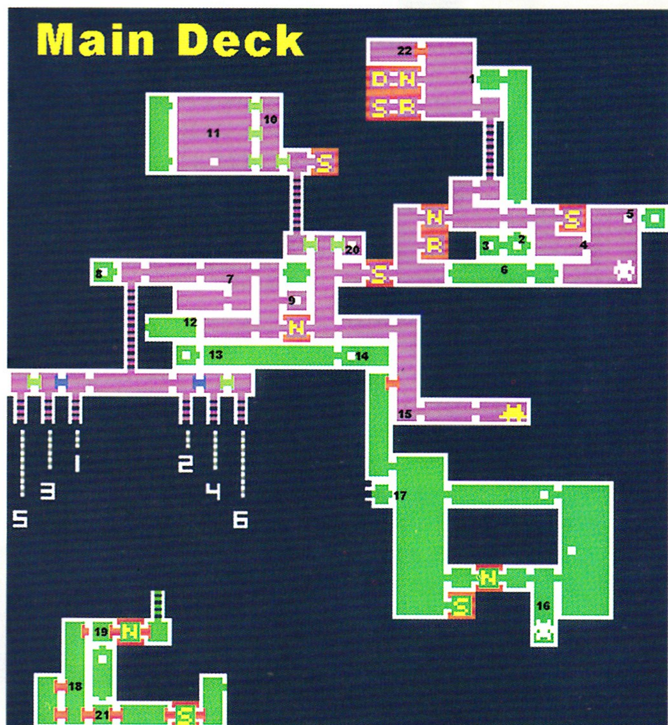
■任务12

主甲板（Main Deck）

塞缪丝按照计算机的指示返回自己的飞船，不料电梯中途停止。炸开右边的细缝进入主甲板，在（12）的位置有暗道可以直接钻进去，掉落到走廊（13）里后，用强力炸弹打通向左的管道，到尽头再用强力炸弹即可得炸弹。转身向右走到头，在（14）的位置使用强力炸弹，打通道路的同时也得到一个飞弹。

在飞船上，计算机解释了电梯停止的原因：主反应堆停止工作，能源不足。需要塞缪丝去启动辅助能源系统，以便进一步修复主反应堆。

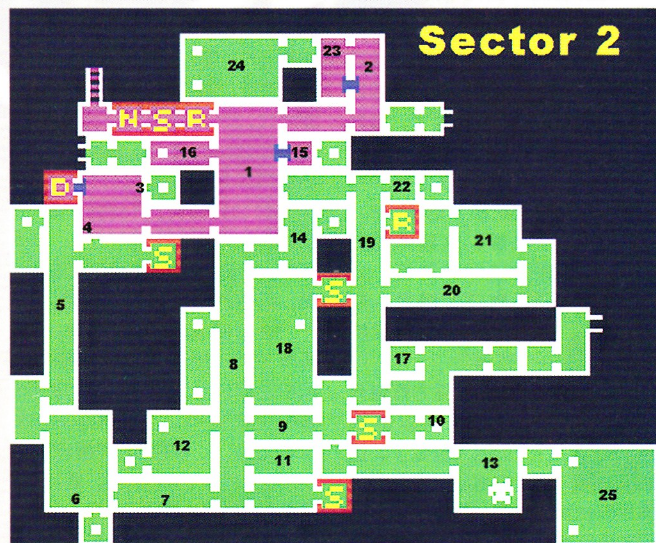
到（15）处使用强力炸弹，然后直奔（16）处的房间，沿途使用光线枪和炸弹不断打通道路，同时获得能源和飞弹各一个。到了房间(16)，新BOSS出现了，被它抓住是很危险的，所以在它俯冲下来的时候，最好变做球躲到角落里。等它停下来准备喷火的时候再用飞弹攻击嘴。第二形态其实只要站在偏右的地方向上不断发射飞弹就能解决。过后得到空中跳跃能



力,掌握好节奏可以无限高跳。利用这个能力钻进屋顶附近的通道,抵达目标地点,启动辅助能源。

但是目前只有存储室和充电室恢复功能,其他舱门还是不能打开,塞缪丝必须找到让反应堆停止工作的根本原因。注意到(17)的位置有个小缺口,先清除周围的植物,再用空中跳跃扒上去,居然能通到二区!

二区(Sector2)



刚到这里就和SA-X遭遇,只有向左逃跑,炸开挡路的墙,进入(17)处的房间,在SA-X赶来前藏到墙后面才骗过她。出门之后用飞弹和炸弹打穿地面,进入大厅(18),贴着左壁向上跳到顶,然后向右边开枪,打出缺口获得炸弹。

走右上角的门,竖井(19)里有个很隐蔽的充电室,不过要找到墙角处的暗道才能进去。走廊(20)一进门的地方就能打开天花板,来到(21)处与BOSS对决。不过这次还算简单,只要一直用飞弹攻击右边的主体就可以了,不但解决了影响反应堆的植物,还让光线枪具有了穿透敌人的能力。

又到收集物品时间。先到(8)处的竖井,进左边最高的门,用(图11)的方法取得高处的炸弹,掉下去之后使用炸弹还能得到一个。再到房间(22),右壁上有隐藏缺口,到里面使用强力炸弹会发现能源。

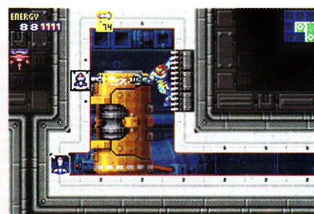
任务13

五区(Sector5)

计算机探测到数据室有奇怪的爆炸发生,原来又是一个被X感染的研究样本,曾被命名为"噩梦"。塞缪丝必须尽快找到并摧毁它。

大厅(2)已经遭到破坏,沿着左边上到顶部,打开通向(17)的门,但不要进去。从最右边开始起跑,一进入冲刺状态立即按↓,然后用向左的水平冲刺进入(17)的房间,得到飞弹,紧接着冲破左壁,得到炸弹。来到数据室,果然顶棚开了个洞。上去后先向左,打碎天花板进入(18)处的房间,再炸开门口附近的砖爬到上层,用强力炸弹即可找到一个炸弹。在竖井(19)里打碎地面进入右下角的门,到达房间(20)的时候,注意找可以打碎的天花板,然后在房间(21)的左下角的墙体里找到炸弹。右上方存储室门外使用强力炸弹也会出现密道,靠近另一端的地方能向上跳到另一条细缝里,尽头的墙里还是炸弹。(22)处的房间里有个能源,但是要炸开高处的密道才能取得,而下面就是BOSS了。

开始的时候,"噩梦"的弱点是它肚子下的圆桶,而且很快会加大引力,使飞弹不能射高。这时可以用蓄力光线枪来打,也可以直接跳起来贴着圆桶放飞弹。等那桶坏了,弱点改在脸部,利用左壁上的梯子反身放飞弹比较方便。从它那里得

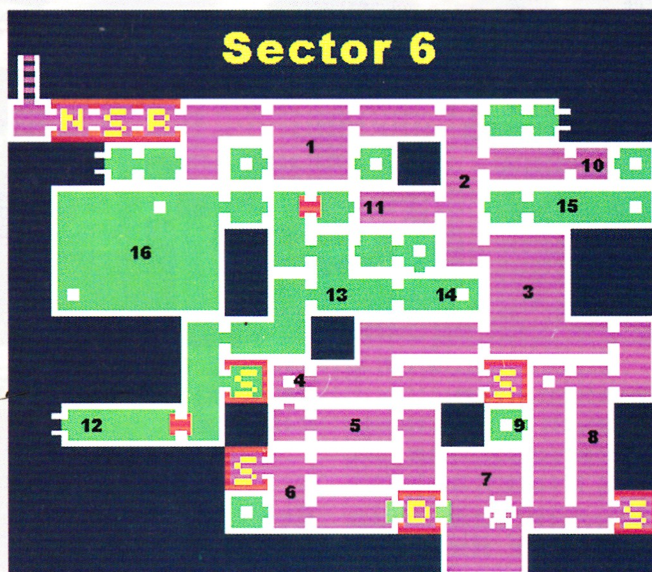


到在水中自由移动的能力。

回到竖井(19),与右壁缺口相对的左壁上可以用飞弹打开通道,在中层左边跳到上层,拿到能源。用垂直冲刺破坏(23)处两道墙之间的顶棚,得到一个炸弹。下来继续向右,进入四区。

四区(Sector4)

先在(15)处拿到一个飞弹,竖井(16)左壁上,正对房间(15)入口的地方有暗道,里面是炸弹。走廊(17)中间部分的管道里可以用炸弹和飞弹破坏顶部,而上面的房间里左右两个上角都可以炸开。右边是个炸弹,走左边不断炸开地面就来到了(18)的位置。用强力炸



弹找出所有可破坏的砖,用光线枪能寻找可以穿透的暗道,最后从左下角掉进安控室,最高级别的舱门也可以解开了。

出来就到(19)处的竖井,右壁的凹穴里有暗道,进入密室(20)在中间用强力炸弹,但不要吸收所有的X,让它们飞到右边合成出新的黄金怪物,再用飞弹消灭之,右下角的舱门就可以打开了,到里面再用强力炸弹即可发现能源。经过(21)的时候注意炸开地面取得飞弹,走到(22)的时候,先用强力炸弹找到路,再经右下绕到左上,在小怪物放出刺球前冻住它即可通过。从(14)处开始向左跑进房间(22)就能掉到下层。从这里向右跑,进入竖井(23)之前蹲下,垂直冲刺到房间(14)的右端取得炸弹。用飞弹破坏(23)顶部,向左去数据室下载蓄力飞弹(按住R蓄力)。用强力炸弹分别在(24)和大厅(2)的入口附近取得飞弹和炸弹,然后再回导航室。

计算机对塞缪丝能够升级飞弹感到奇怪,总部并没有发来有关信息。不过现在的首要问题是,以前逃跑的机械螃蟹出现在六区,而且已经被X感染,必须尽快除掉。

任务14

六区(Sector6)

在(11)的位置使用强力炸弹,辗转来到(12)处的时候突然响起警报声,返回房间(13),与机械螃蟹遭遇。赶紧使用强力炸弹打开天花板,吊在上面用飞弹射击。BOSS的弱点没变,发射的导弹用光线枪就能击落,就是要小心通电的水池。这次得到穿墙光线枪,可以在障碍外面射击里面的开关,取得(14)处的飞弹。

目前只能经过(12)进入主甲板的下层。

主甲板(Main Deck)

原来这里是研究METROID的秘密实验室,刚进入房间(18),下面就传来阵阵爆炸声,是SA-X正在疯狂破坏,塞缪丝要赶在实验室脱离空间站前逃进房间(19)。然而计算机却指责她违反了命令,其实秘密实验室被发现才是真正让总部感到气愤的,鬼才相信这种研究是为了和平目的。不过现在也研究不成了,X已经派SA-X破坏了这里,只是,还有超过10个SA-X在这个空

间站上！停留的越久危险越大，现在要换一个地方再和总部联系。

任务15

一区（Sector1）

走下电梯，在大厅（18）的左上角用强力炸弹找到能源，在（19）处的房间里不要过早吸收X，两次消灭怪物就会有黄金怪物出现，靠近它，在它跳过头顶后用飞弹射击其背部即可干掉，右边的门可能开了，里面有炸弹。

房间（20）里会遇到BOSS，直





接用飞弹攻击它的身体，即使被抓住也继续向它射击，生拼就能胜利，同时获得飞转攻击能力。在空中翻滚将处于无敌状态，并能消灭除BOSS外的所有怪物，破坏有螺旋标记的砖。

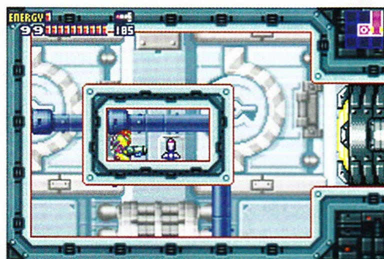
经过竖井（21）回到以前到过的地方（如果现在进入任何一个导航室，都会开始最后一个任务，而且不能再收集物品，所以实现100%的完成度必须注意避开导航室），在（22）处使用强力炸弹，然后从左边的存储室起跑，一进（23）就蹲下，一边向下射击一边沉到水底，



贴右壁垂直冲刺拿到隐藏的炸弹。再次从存储室起跑，在（22）附近进入冲刺就蹲下，跳到左上方门前开门，然后向左水平冲刺并一直按住←，冲到（14）左边的时候再蹲下，贴左壁垂直冲刺得到能源（利用斜坡实现的折返冲刺也是需要熟练掌握的技能）。走到（8）处进入熔岩，右下角的暗道里和左上角各有一个飞弹。竖井（25）的左壁上方有暗道通向三区。破坏房间（24）的天花板可以得到炸弹，右壁上有通向二区的暗道。

二区（Sector2）

破坏（23）处的墙壁来到大房间



（24），运用空中跳跃得到能源、炸弹各一个。进入（12）左下角的门拿飞弹。从BOSS房间（13）的右上角来到（25），用空中水平冲刺得到左下角的飞弹，用连续的折返冲刺拿到左上角的炸弹。

主甲板（Main Deck）

从二区通向反应堆的管道返回主甲板，在房间（20）里通过暗道获得炸弹。

六区（Sector6）

用飞转攻击扫清走廊(11)地面上的障碍，水平冲刺进入房间(15)。在各个平台上的适当位置安放普通炸弹，使水平方向的铁柱伸出来做成桥，而且没有垂直铁柱伸出。这样就可以撞进右边获得最后一个能源。再从走廊（11）向左冲到大厅(16)，这儿有两个炸弹，拿高处的用垂直冲刺，而下面的那个要先用折返冲刺，在跑出右下角的平台之前开始空中跳跃，从上面落入左下的围墙里。

破坏房间（14）门口的顶棚，先找到隐藏的炸弹，然后用球的状态滚过去，碰到陷落砖块的瞬间起跳即可取得。

五区（Sector5）

在竖井（9）的右下角变成球跳进暗道，在顶部得到最后一个飞弹。

三区（Sector3）

与五区相连的房间（18）顶部藏有炸弹。（19）处可以炸开密道取得炸弹。（20）处的房间用强力炸弹能打开左上方的通道，发现炸弹。在竖井（12）里用强力炸弹打开左下角通道，下去后经右壁、底部和左壁才能绕到炸弹的位置。沉入大厅（16）的熔岩池底，向右冲刺，到（21）处用垂直冲刺向上，空中得到一个炸弹，另一个位于左边的墙壁内，跳回来破坏顶棚即可得到。

主甲板(Main Deck)

最后一个炸弹要从六区（12）的位置进入主甲板，在(21)的位置垂直冲刺进入房间（19）过程中获得。这也意味着必须要进入导航室了，所以要最后来拿。

任务16

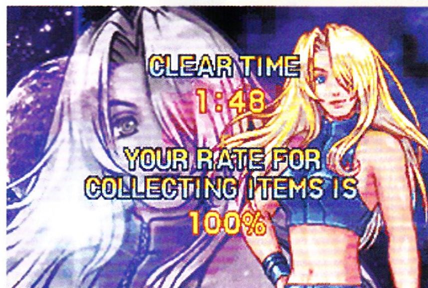
主甲板（Main Deck）

计算机通知塞缪丝撤离空间站，总部要接手了。原来他们了解到塞缪丝的调查经过后，对X产生了兴趣，认为是比METROID更有利用价值的生物，还有SA-X，可以想象它会被用来做什么研究。更可笑的是，不让塞缪丝下载武器是为了保护SA-X不被消灭？！真不知道总部到底站在哪一方。塞缪丝很清楚结果是什么样，她决心即使牺牲自己也要把空间站和SR-388上的X全部消灭，这里不是有个自毁装置吗……

不料狡猾的联盟官员已经命令计算机限制塞缪丝的行动，直到他们派来的飞船抵达。好在计算机能够正确的分析情况，并让塞缪丝去操纵室改变空间站的轨道，撞击SR388，彻底消灭X！

来到主甲板最上层，通向操纵室（22）的门是关着的，这时，一个SA-X出现了。只有当它在地面上的时候用蓄力光线枪射击才有效，得手之后要立即起跳躲避它的冷冻射线，等到第二形态就简单了，打它的头即可，而它只会左右来回跑。

轨道设置好了，撤离时间只有三分钟，更有一只Omega Metroid等在停机坪上，而且任何武器都无法伤害到它。就在塞缪丝支持不住的时候（能源剩1），SA-X出现了，它的冷冻射线正好克制Metroid。等它被Omega干掉，塞缪丝立即吸收了游离出来的X，获得冷冻射线武器，集中攻击Omega的躯干就能脱险。





补充说明

如果你使用模拟器游戏的话，请使用BIOS文件，否则声音是不正常的。而且不要把按键都设在字母键上。不同的通关时间和物品收集率会影响结局画面，最难看到的是两小时内收集100%物品再通关。

文/刘鹏





テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2
世界传说 换装迷宫2



GBA	厂商：NAMCO	发售日：2002.10.25
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

这是一款自由度比较高的作品，剧情分散在一个个委托任务里，任务也只有救出某个人、打倒某个敌人、找到某种物品这三类，但是经常有2个或更多的任务可以选择，接受哪个就看各位的喜好了。游戏里有一定时间概念，在教会休息一夜就算过了一天，村子里的人物位置将有所变动，而且任务也不能拖的太久，应该尽量当天完成。

本系列属于传说系列的一个分支，系统相当独特，一切全在衣服上。角色本身没有差异，穿上不同服装才有不同之处。战斗经验值、提升数值的物品等全都作用于衣服，穿着它的人什么也得不到，换件衣服就等于换了个人。这等于给玩家提供了更多选择，可以制造出自己喜欢的衣服而不容易与别人雷同，甚至有些养成游戏的味道（如果衣服也能养的话）。





最值得研究的是收集传说系列角色和他们的服装，可以跟这些熟悉的人物并肩作战，可以穿上他们的“行头”使出一样的绝技，何况这种服装成长率和附加能力也都不错。

关于传说系列角色

本作一大特点是把很多以前传说系列的角色作为NPC加入进来，并且随着游戏发展和玩家操作，这些人会陆续登场，进而可以作为伙伴协助完成任务，最后把制作自己服装的物品



赠给主角。当然，这些都要满足一定的条件，下面就为大家一一道来。

■登场

满足一些条件，传说系列的部分角色就会在村子里出现，不过他们也会不定期的四处冒险，所以不是每天都能在村子里遇到。即使暂时找不到也不要着急，只要条件满足了，过不了多久就能见面。

★クレス＝アルベイン

随剧情发展，接收ミントの一个委托，到“漆黒の坑道”里破坏一个黑水晶，解救被它控制住的クレス（虽然之前也会出现，不过在这之后才比较稳定的出现）。

★チェスター＝バークライト

让キャロ穿上アミィ的服装（用ワンダーシェフ＋マスコット制成）



在村子里行走就会出现。

★ミント＝アドネード

游戏一开始就出现的人物。

★クラース＝F＝レスタ

当クレス可以加入队伍之后，在靠近“漆黒の坑道”入口处遇到，交谈即可。

★アーチェ＝クライン

让キャロ穿上魔法师系的服装，去找ローズ，会发生吃霸王餐的事件。之后ローズ会委托主角去抓那家伙（可能要过一段时间才会给出这个任务，注意经常找ローズ聊），完成后就出现了。

★藤林すず

让キャロ穿上忍者系的服装在村子里行走。

★スタン＝エルロン

完成ルーティ给的任务中出现。

★ルーティ＝カトレット

ポルポル某次要求主角去找レンズ，找到的时候ルーティ和マリー会来抢，不论胜败他们都会出现。

★リオン＝マグナス

接受ルーティ的委托，到“浮游死都”破坏水晶之后。

★フィリア＝フィリス

在“浮游死都”里会看到他被石化，队伍里有人穿“いしゃ”的时候去调查可以恢复。

★ウッドロウ＝ケルヴィン

探险过程中两次全灭就会出现（最好在没有任务的状态下去找死，免得因为超时而令任务失败）。

★チェルシー＝トーン

和ウッドロウ相同。

★マリー＝エージェント

和ルーティ相同。

★マイティ＝コングマン

有スタン同行的前提下，到“试练の塔”可以找到他。

★ジョニー＝シデン

让フリオ穿上音乐家的服装（おんがくか）去找ローズ就会出现。

★リッド＝ハーシェル

情节发展到一定阶段，リッド自动在村子里出现，和他一起到“狩人の森”救出被黑水晶控制的ファラ就会出现。

★ファラ＝エルステッド

和リッド相同。

★キール＝ツァイベル

リッド登场之后过一段时间，去“狩人の森”采石场遇到。

★メルディ－

与キール相同。



★フォッグ

随情节发展，“幻の城”出现之后，让フリオ穿猫人服（ねこにん）与他交谈。

★チャット

完成ポルポル的委托若干次之后就在ポルポル家登场。

★レイス（レイシス）＝フォーマルハウト

与リッド相同。

■仲间

角色出现之后，让他们成为仲间就简单多了，总的来说就是提高好感



度。每次寻找委托任务之前，先和村子里的每个人交谈，特别是这些系列角色，如果他们有委托就优先接受，如果他们提出带你去修炼，只要去的场所合适就先修炼，因为这不会使时间流逝。当你接受了新任务之后，在村子里找他们中的一个或两个谈话，如果问是否愿意同行就标志着成为仲间了。当然，不是每个人都能找到，他们也会离开村子。只要好感度够高，即使在野外遇到也会同意加入。

■赠物

与系列角色成为仲间之后继续提高好感度，最后该角色会把专门制造他的服装的物品送给主角，这也是收集服装的一个重要部分，后面会有详细说明。

关于修炼

还是和传说系列角色有关，某个人物出现以后就有可能邀请主角一起去某个地方修炼（有些角色是必须穿和他相同职业的服装才同意带上主角）。修炼的内容也很简单：9次战斗，然后根据战斗所得经验总和来评定等级，获得奖励。

除了物品奖励，根据同行人物的不同，HP、TP、攻击、防御、速度分别有不同程度的提升，等级越高，提升的越高。

获得高等级最重要的一点是选择敌人，一般都到修炼场所的最深处找最厉害的打，其他的战斗一律逃跑。因为获得经验还和角色服装等级和最大连击次数有关，所以不要穿练的太高的衣服，并注意控制NPC使用招数，相互配合。比如“沙秋雨”这招，攻击力不高但连击次数多，可以让另一个主角也穿有这个特技的服装，然后把敌人堵在角落，自己先出这招，最后一击前按SELECT键选择另一个角色也出这招，等他快打完了自己再打，反复使用直到胜利（如果TP不足就控制第三个角色用药物补充）。达到99次连击会获得4999的奖励经验值，拿A级就容易多了。

关于服装

全部200种服装里，最后30种是比较特殊的，其中大部分是传说系列角色服装，前面已经写了两种获得改装物品的方法（提高好感度和修炼达到A级或S+），下面再列举一些方法以供参考，但必须声明一点：从特定敌人身上偷取成功的概率极小。

角色名称	原料服装（LV15以上）	名称	改制物品 可偷到的敌人及其出现地点	其他获得方法
クレス	せいせんし	エターナルソード	“水の古城”4层サンダーソード	和クレス好感度达到一定水平，完成ポルポル所有委托，与ポルポル交谈获得。
チェスター	アーチャー系	エルヴンボウ	“水の古城”4层ヨイチ	
ミント	クレリック或モデル	スターメイス	“万年冰洞”スーパースター	
クラース	学者系	ネクロノミコン	“漆,/の坑道”メガデス	
アーチェ	アーチャー系	アーチェのリボン	“狩人の森”バッファロー	
すず	にんじゃ系	にんとうちざくら	“狩人の森”ブリーズキーパー	
アミィ	ワンダーシェフ	マスコット	“万年冰洞”メデューサ	和クレス好感度达到一定水平，他会送给主角。
ミラルド	がくしゃ系	まじゅつのすすめ	“幻の城”バンダースナッチ	和クラース好感度达到一定水平，他会送给主角。
ダオス	ネクロマンサー（メイジ＋こくしょうせき）或者はおう（かくとうか＋こくしょうせき）	エレメントオーブ		在“幻の城”地下3层打败他之后得到。
スタン	ほのおのせんし（けんし＋せきしょうせき）	マム　ベイン	“漆黑の坑道”ガロー	
ルーティ	トレジャーハンター（とうぞく＋てっこうせき）	レンズ	“漆黑の坑道”最底层的ドワーフ遗迹アイアンゴーレム	和ルーティ好感度达到一定水平，并完成她给出的任务后得到。
フィリア	がくしゃ系	アンクベレット	“试练の塔”ワイヴァーン	
リオン	まけんし（けんし＋こくしょうせき）	スターグローブ	“万年冰洞”クラーケン	破坏第四个黑水晶的时候得到。
ウッドロウ	けんし系或者アーチャー系	スターヘルム	“幻の城”トールマン	破坏第三个黑水晶的时候得到。
チェルシー	アーチャー系	クレセントアロー	“幻の城”シャドウサーバンド	
マリー	けんし系	スターヘルム	和マリー抢宝箱的战斗中偷她	完成シェフベック的某个委托后获得。
コングマン	かくとうか系	チャンピオンベルト		
ジョニー	おんがくか或者あそびにん	リュート	“浮游死都”スピリッツ	
ディムロス	トリックスター（シルクハット＋せきしょうせき）	コアクリスタル		
リリス（顺序使用1、2两个改制物品）	ワンダーシェフ	1.あじむしゃのあかし	“试练の塔”ゴッドハンド	先获得除マーボーカレー以外的所有料理配方，再找ジャン交谈。
		2.ぎんのおたま	たまてばこ	与スタン的好感度达到一定水平的时候会接到任务，穿着アミィ的服装，身上带着カレーライス和マーボー再选择制作料理（りょうり），完成之后获得。
リッド	けんし系	ラストフェンサー	“水の古城”エレキガード	和リッド的好感度达到一定水平以后，在ポルポル家发生事件得到。
ファラ	かくとうか或者ワンダーシェフ	ラシュアンぞめ	“水の古城”エレキガード	
キール	てんもんがくしゃ（がくしゃ＋ししょうせき）	クレーメルケイジ	“试练の塔”ライトメイジ	
メルディ	ダンサー或者ねこにん	ホイッスル	“试练の塔”ドレイク	
チャット	はつめいか（がくしゃ＋ししょうせき）或者とうぞく系	アイフリードハット	“幻の城”ラウカマール	
フォッグ	アーチャー系	ミアキスバッジ	“试练の塔”ヘルカイト	
レイス	けんし系或者しょうにん	セイントレイピア	“漆黑の坑道”ビーストオーガー	
ワルキューレ	せいせんし（けんし＋はくしょうせき）	ときのかぎ		在“试练の塔”最高层打倒他以后获得。
セルシウス	ひょうせつとうし（かくとうか＋せいしょうせき）	フリーズリング		在“万年冰洞”最深处打倒他以后获得。

星のカービィ 夢の泉デラックス

星之卡比DX

文/WE4



任天堂的人气角色——星之卡比终于在GBA上登场了。与SFC上的前作相比，此作的趣味性大增，并且各类隐藏要素多得惊人。由于时间版面有限，笔者只找到了部分隐藏要素，剩下的大部分内容还需玩家去认真发掘。

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2002.10.25
	类型：ACT　价格：4800日元	其他：1～4人

首先要掌握卡比最基本的攻击技巧

吸入敌人发射星型弹

按B将敌人吸收后再按一次B卡比就会吐出星星。用这个星星可将敌人打倒，如果一次吸收2只以上的敌人就可以吐出更强力的星星。




在空中飘浮状态下发射空气弹

在空中时按十字键的上加A，卡比可吸气飞起来。这时按B可发射空气弹攻击敌人。要注意的是发射完空气弹卡比也会掉下来。




使用滑走和急降攻击

按住十字键的下再按A或 B。卡比可以使用滑走攻击敌人。如果从高处落下也可用身体撞击敌人。




拷贝敌人能力

卡比的特技就是拥有将敌人的能力吸收拷贝。吸收敌人拷贝而来的能力可随心所欲的使用。拷贝各种能力对冒险有很大作用。




LEVEL 1 ～VEGETABLE VALLEY～

Stage 1

越过进入该关时最初出现的敌人瓦多路多，第2只瓦多路多一出现就走回左边，这时第一只瓦多路多也会走回来，2只重叠时可以吸收。按十字键的下开始“混合”(2只同时吸收，能力槽会恢复)。如果同时吸收2个持有能力的敌人，能力槽拷贝的能力就可以使用。好好使用“混合“技巧就可以拷贝一些比较稀奇的能力了。



Stage 2

此关要对付中boss—波比布拉扎兹西尼亚。要吸收它投来的炸弹，投掷星星给予对手打击。吸收后可复制得到将画面上的敌人一瞬间全部打倒的能力“库拉秀”。

Stage 3

要注意在炮弹没射击的时候小心前进，然后在第2场景，可以吸收2只叫做弗莱伊玛的敌人。

等能力槽停止时，可以拷贝叫做“尼多路“的能力。

Stage 4

中boss再次登场，打倒米斯塔夫罗斯提后可以拷贝叫做“弗利兹“的冷冻。

Boss战



BOSS维斯比乌兹会移动树根。

此时使用“斯派库”等能力，吸收从树上掉下的苹果可将之打倒。要注意从左边滚来的苹果。

LEVEL 2 ~ICECREAM ISLAND~

Stage 1

要小心从亚西树掉落的果实。进入最初看见的门，然后如果拷贝“巴



拉索鲁”落下的亚西的果实会变成桥。在最后路段可拷贝“托鲁奈伊多”，按住b调节上下。因为该能力不好操纵，要在这儿多习惯。

Stage 2

按b键卡比变身为泰雅后开始向



前冲刺。行进中可打倒靠近的敌人。如果想停下来再按一次b即可。

Stage 3

打倒boss美它拿斯的方法：持有叉子、铁球等各式武器的奈托一个个出现。对付这个中boss如使用拷贝来的能力轻易可将其打倒。吸收一只奈托就可打倒其余的。这么来回走动就可轻松获胜。



Stage 4

boss战前有个可拷贝3个能力的



地方“斯托恩“。飞到BOSS弥斯塔其库塔库的头上按b可将敌人变成石头，这样往返3次就可打倒。

Stage 5

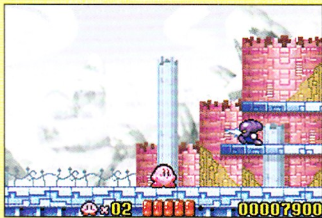
在第2场景如使用“霍伊鲁“可以打开向下的通道。吸收BOSS贝恩多罗拉画好的球的画可拷贝叫做球的能力。按b变身为球后再按a继续移动就可打倒敌人。



LEVEL 3 ~BUTTER BUILDING~

Stage 1

进入最初场景的门前吸收炸弹型的敌人波恩巴拷贝"库拉秀"这种能



力。在和boss弥斯塔其库塔库战斗时使用"库拉秀"可将其一击击倒。

Stage 2

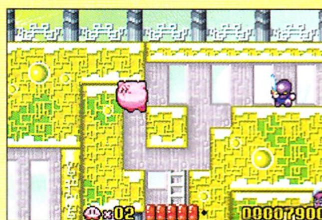
BOSS巴古吉是使用可怕的钳子抓卡比的敌人。不能近身作战，要吸



收投来的BOSS坦托伍姆西用星星攻击。打倒后得到可拷贝“巴库托罗布”的能力（这里的敌人确实很强，在下一个场景试用此招数）。

Stage 3

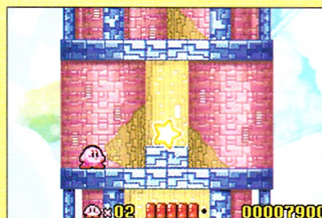
托比拉的房间有个门，这个门通向2个房间，将星块消失后可进入最上面的门。之前先进下面第3个门得



到1up。小心钢针地板，不要受伤。

Stage 4

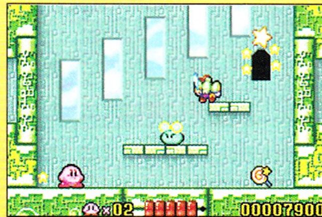
乘上升气流向目标出发，美塔纳兹再次登场，这次是比较难对付的黑



色敌人。随后乘上升气流登上塔（中间会有1up等道具落下攻击）。

Stage 5

由最初的房间得到“集恩迪”，以无敌上塔，在这拷贝到“雷扎”和



“库拉秀”之后就没问题了。在塔外可得到加血的苹果（在无敌效果消失前登上塔）。BOSS波刚斯不算强，它用铁锤砸地面就出现星星，吸收它扔的果实，不要近身作战。打倒它后可拷贝“锤子“的能力。在下个房间使用锤子可得到道具。

Stage 6

用“雷扎”边射击边前进。BOSS西斯塔夏恩和米斯塔布拉伊托一边是从地上一边是从空中飘浮着攻击。放星星从地上攻击，等双方体力为0即胜。吸收星星可拷贝能力。



（未完待续）

通过博物馆和斗技场获得强大的能力





此次的游戏除了丰富有趣的关卡外，还有一些特殊的场景，最主要的就是每大关中的博物馆和斗技场。在博物馆中可以吸收到一些正常关卡中没有的特殊能力并将其拷贝之，而在斗技场更是可以吸收BOSS的能力，不过先要将斗技场的BOSS击倒才行。





恶梦即将再次进化

恶性变异 .hack Vol.2

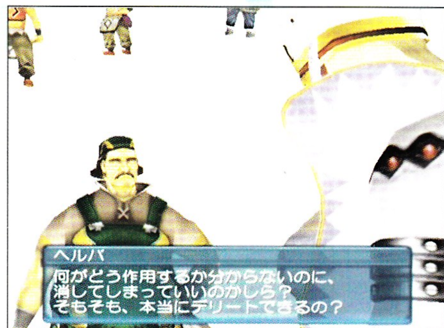
http://www.hack.channel.or.jp

贞本义行×伊藤各典×真下耕一

PS2	厂商：BANDAI	发售日：2002.9.19
	类型：RPG	价格：5800日元　其他：OVA同捆

本章的初始地点是在［高山都市］，从黑玫瑰那里得到“选ばれし绝望の虚无”的地址，前往该地区的洞穴中会再次遇到巴鲁穆库，但他认为明人一行人会使事态更加恶化并且态度恶劣，真不知道他的父母是怎么教育他的……

回到高山都市后会有［CC］社的工作人员用“绝对之书”交换明人那个由于系统错误而无法使用的奖品——“法之书”，不过这个也同样无法使用。回到游戏主页收到E-mail得到“空刺なる因绿の深渊”的地址。从［卡奥斯之门］出发后却来到一个一片雪白的奇怪的地方，碰巧黑玫瑰也在这里，原来她也是收到匿名E-mail才得到这个地址的，更令两人吃惊的是他们被完全锁在了这个不知名的空间无法返



回城镇。正在这时，天空中出现了很多人影——游戏系统管理员，为首的就是海路芭曾经提过的鲁斯。由于明人与黑玫瑰无视警告多次违反游戏规则，系统管理员决定废弃两人在游戏中使用的ＰＣ，多亏海路芭及时出面调解……与其说调解倒不如说是单方面的讽刺鲁斯，而那讨厌的胖子自知自己已跨越了系统管理员的职权范围便也只好就此作罢了，但是作为交换条件，明人今后的行动必须完全听从于系统管理员。

情节过后回到主页，察看E-mail后得到了服务器“サーバー”的路径，今后可以利用这个路径前往“文明都市卡卢米纳·嘎岱丽卡（カルミナ・ガデリカ）”。来到［文明都市］首先要去武器店接受鲁斯交予的任务，接受任务后再次回到主页，从卡鲁蒂妮发来的E-mail中得到“静稳なる忘却の水芭蕉”的地址。查阅ＢＢＳ可以得到“哀切なる邪眼の未亡人”、“光なき最果ての死地”、“瓦解せる异教の遗迹群”，还有那“价格便宜量又足”的鬼天王一族的挑战书。

返回［文明都市］会遇到米娅与爱库鲁。米娅的ＰＣ似乎受到轻微的病毒感染，语言系统变得十分奇怪，需要“エノコロ草”才能恢复。

对于目前角色等级比较低的玩家，明人建议你们首先前往"瓦解せる异教の遗迹群"去练练级，同时把本作中的第一位新角色的数码地址弄到手。在洞穴中会遇到操着关西口音的女剑士蕾切尔……かわいいて～～～

只要在最下层找到"爱のアーチェリー"并使其他四个人交易成功就可以得到蕾切尔的数码地址了。

接下来就可以到“哀切なる邪眼の未亡人”去为米娅寻找“エノコロ草”了,不过这是个被病毒感染的区域,需要调配病毒核心才能进入。在洞穴的最深处击败被病毒感染的BOSS后找到了“エノコロ草”，使用后“口吃”的米娅终于恢复了往常的状态……暂时……



米娅：“礼俗森穆！？（你说什么！？）”

明人：“啊，米娅……”

米娅：“555（T.T）”

察看ＢＢＳ再次收到鬼天王的挑战书，以及“名もなき希求者の凤野”的地址。

独自前往“光なき最果ての死地”，在洞穴的一层见到重枪使纽克兔丸在表演自己的战斗技巧，追着他来到最深层消灭BOSS后得到他的数码地址。

而“名もなき希求者の凤野”则是被病毒感染的区域，同样需要调配病毒核心才可进入。

最后就是与卡鲁蒂妮前往“静稳なる忘却の水芭蕉”，这个区域没有ＢＯＳＳ，敌人被［数据引流］更改信息后得到的物品亦比较普通，但至少可以拿去换银票～～～

于主页察看E-mail后回到［文明都市］向鲁斯报告调查情况。再次返回主页察看E-mail得到“苏生する惑乱の裁き”的地址。回到［文明都市］时会从黑玫瑰那里得到病毒核心M。

明人一行刚刚踏入“苏生する惑乱の裁き”区域的洞穴就出现了一堵拆迁剩下的残墙……准确的说是又一个“病毒原体”。

黑玫瑰：“果然出来什么了！”

明人“这家伙就是元凶……”

言罢，明人便展开了攻击，但是对方未做出任何反应便逃走了。在进入洞穴的第二层又再次遇到了刚刚的敌人……

黑玫瑰：“影子也好，实体也好！给我适可而止啊！”

明人的攻击依旧没有任何效果，而敌人亦第二次逃走了。追之最深层的时候，终于在一个奇怪的空间找到了那个“病毒原体”，而它似乎也无意再逃……

黑玫瑰：“决不会再让你逃了！”

虽说是“病毒原体”，但和《.hack Vol.1～感染扩大》中那个被截了肢的拿着夏亚专用十字架的人偶比起来根本不算什么，只要注意回复就能很轻松的胜出。

E-mail消灭病毒原体后返回［文明都市］，但是却没有见到任何人……

黑玫瑰：“不觉得……气氛有些奇怪吗？”

明人：“再找找看吧……”

这时，系统管理者鲁斯出现了。

鲁斯：“看来你们还是做了……”

明人：“其他人都到哪里去了？”

鲁斯：“因为情况变得危险，所以全部强制下线了。你们到底在干什么！？我不是说过只准调查的吗！？今后没有指示禁止随便行动！这是命令！”说完，鲁斯便离开了。

明人：“……”



之后退出游戏区域就可以引发情节了。

明人："巴鲁穆库说过，腕轮……我不就是纷争的原因吗？可以毁灭或拯救的强大的力量，我该选择哪一边。"

在主页收到白发少女发来的E-mail，得到"容赦なき叹きの～"的地址。之前两次遇到的双剑士月长石亦发来请求帮助的E-mail，得到了他的数码地址以及"底知れぬ大笑いの造岩物质"的地址。

来到［文明都市］后会遇到米丝特拉露，与他一同前往"底知れぬ大笑いの造岩物质"去帮那个今后基本没有用处的双剑士……

在去"容赦なき叹きの～"之前调整一下队伍，随行队员最好是一名以魔法攻击为主的，一名以物理攻击为主的。在洞穴的底层会发现白发少女阿乌拉被分解的其中一个数据球，之后前作中变身后的人偶出现了，这厮的攻击方式虽然单调，但本体的属性会在"魔法耐性"与"物理耐性"之间不断切换，使得战斗进程很慢，不过换呀换呀各位就习惯了。

人偶逃去后海路芭再次现身。

明人："海路芭--小姐。"

海路芭："小姐便不用加了。比起这种事，首先你要做的事情是……"

明人："那是……"

海路芭："拯救阿乌拉。"

明人："如果这样的话，奥鲁卡就能获救吗？"

海路芭："这只不过是可能性的问题。我现在能告诉你的也只有这些了。"

情节过后回到［文明都市］，从米丝特拉露那里得到"森林百科全书"，使用后木属性永久＋2。

在ＢＢＳ会接到鬼天王的再挑战以及"にじみ寄る沉默の足音"、"底知れぬ绝望の足音"的地址。在主页会收到来自广治与砂岚三十郎的E-mail，分别得到了"姿なき骚灵の圣域"及"ほろ苦き沸の血砂地狱"两个地址。

首先独自来到"にじみ寄る沉默の足音"，在洞穴的尽头会得到玛罗的数码地址。而在"底知れぬ绝望の足音"地区洞穴的底层则会遇到枣，没有什么重要剧情，不过对这个地区的敌人进行［数据引流］后得到的道具都满不错的，也能卖个好价钱。

接下来与广治一同前往"姿なき骚灵の圣域"找米娅报复上次被骗的事情……至于吗！？

广治："这次绝对不会原谅你的！"

米娅："如果我把这个送给你，你会原谅我吗？"

广治："啊！这个！这个不是［异世界的头盔］吗！？真的送给我吗！？"

米娅："是的，那么你能原谅我吗？"

广治："什么原谅不原谅的！我一开始就没有生气啊～～～"

明人："等等，广治……你不怕……"

可没等明人说完，广治便装备上了［异世界的头盔］……

广治："－￥＄○＄÷×＋・○§‰！"

可怜的广治果然又被骗了……希望他不要再来找明人去和他一起拿解药了……

与砂岚三十郎前往"ほろ苦き沸の血砂地狱"，在洞穴底层打开神像宝箱后得到［新・魔神刀］。

回到主页后察看E-mail会得到"灭びゆく狂乱の魔境"的地址，在ＢＢＳ会收到鬼天王的再挑战以及"拒绝する忘却の咒纹使"的地址。

在"拒绝する忘却の咒纹使"练练级后便可以动身前往"灭びゆく狂乱の魔境"了，需要调配病毒核心。在洞穴的最深处会发现一件满是鸟笼的房间。

声音："当手指指向月亮的时候，愚蠢的人啊，是看不到指尖的。"

奇怪的声音刚刚落下，巴鲁穆库也来到了这个房间……

巴鲁穆库："又是你……"

明人："我没打算和你争吵。比起这些事——我希望你告诉我The world中那些活动着的家伙到底有什么目的，他们的正体到底是什么。"

巴鲁穆库："这和你没有关系。"

明人："有关系！苍天的巴鲁穆库与苍海的奥鲁卡的目的是相同的吧！？叫做阿乌拉的那个女孩难道和这个事件没有什么关系吗！？"

巴鲁穆库："……我已经受不了再被干扰了。记住！不要插手！"

明人："……"

回到主页后收到黑玫瑰的E-mail，得到了"まぼゆき贤者の极北"的地址，据说这里有人知道关于［黄昏的碑文］的情报。在该地区洞穴的最深处找到了瓦伊滋曼，不过他却提出了交换条件。

回到［文明都市］的时候碰巧看到了巴鲁穆库与鲁斯正在说些什么。

鲁斯："知道了吗？把这个给那个家伙……"

巴鲁穆库："……"

说完，两人便离去了……いやな　感やな……

瓦伊滋曼会发来E-mail，他的交换条件是明人一行人要去"花开く约束の散步道"为他拿取道具［スパークプレイト］。打倒那里的ＢＯＳＳ后得到了道具，再次回到"まぼゆき贤者の极北"将道具交给他并得到他的数码地址，之后就踏踏实实地等他的E-mail了。

在ＢＢＳ上有人发帖声称在"散逸する化石の道标"地区见到了奇怪的家伙。当然，不管是按照正常理论还是按照ＲＰＧ的基本情节，明人一行自然要去调查一番了，果然在那个区域的地下城的最深处遇到了一个奇怪的ＰＣ，从他的口中得到了"脉动する最恶の中心核"的地址，但是鲁斯突然出现并对那名ＰＣ进行了［数据引流］，依旧是冷嘲热讽的几句话后托着他那肥胖的身体离开了……真的是越看越觉得胖……

回到［文明都市］时会遇到巴鲁穆库并从他那里得到了病毒核心Ｑ。接下来各位要做的就是去练级，对内随行的角色的登记最好保证在５０级以上，随后前往"脉动する最恶の中心核"地区。在地下城的第一层需要按照先前对白中提到的方向前进才可以进入下一层，到达最深处后，明人等人被传送到一座奇怪的城市，而里面也都是些奇怪的NPC，经过一番调查后得知，原来这些都是由于开发失败而被遗弃的ＮＰＣ，正在说着海路芭与巴鲁穆库先后到来，而鲁斯等游戏系统管理者亦在之后来到了这里。

鲁斯认为这些被废弃的ＮＰＣ是事件的元凶，正在他准备对这些ＮＰＣ进行［数据引流］的时候，天空中突然刮起了狂风，众人先后撤离该地区，留下明人等人对付眼前的这个新的"病毒原体"——一个巨大的鱼骨头……剔的还真干净，不知道是谁这么会吃鱼～～～

这次的ＢＯＳＳ不是很强，攻击方面交给黑玫瑰就可以，咒纹使不断轰魔法，而明人留在后面负责回复，最好是使用道具，毕竟魔法回复仍然需要一段咏唱时间。消灭这厮之后各位要做的就是去泡杯咖啡，然后看翻版～～～

文/铁杆合作组・星川明人

黄昏之碑文

不知从何而来的带来灾害的波啊，
在斗转星移之后，
当昏暗朝霞的大气充满悲哀的时候，
在分开的森林的尽头，在那定命者之地，有着波的先驱。
向目标疾进的是斯克伊斯，
摆脱了死亡的阴影，扫清了阻挡的障碍。
迷幻的海市蜃楼伊尼斯，
利用虚假的景象欺骗着看到它的人，帮助波，
高及天边的波，浪头被粉碎，
纷纷滴了下来。
之后，新的波出现了，
这是美伊伽斯的力量。
波所到之处，
希望之光被掩盖并且被悲观所支配，
是预言黑暗的未来的人富伊多贝鲁的力量吗？
被带来灾祸的波吞没的时候考虑对策的是苟蕾，
因诡计而变得柔弱的是玛哈。
波是如此的狂暴，
没有能够逃脱的人，
即使是想逃，也有戴鲁乌奥斯在那里，
戴鲁乌奥斯会更加残酷的毁灭想逃的人们，
这是激烈的复仇。
就这样，波的背后只剩下了虚无，
传说，寇鲁贝尼克会从虚无的黑暗的深处而来，
这样一来，波就是他到来的先驱了。



西红柿王国大冒险



GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2002.1.25
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

■文/gokumine

游戏说明

菜单（游戏中按暂停）

ギミック：武器
アイテム：使用道具
きがえ：武器换装
なかま：换伙伴
だいじなもの：零件查看
セーブ：存储
もどる：退出



战斗中

ギミック：武器
アイテム：使用道具
にげる：逃跑
すごいの：特殊攻击（当战斗时连续无失误地使用武器达到能量槽的箭头处，便有此项，可发动类似必杀技的两人特殊攻击）

游戏开始以后还是要起名字（好像RPG都是如此呀），原先的名字是代米陆（デミル），如果你要换名字可以按选择键快速切换假名或英文。好了，这里就叫mine吧（这人的个人主义很强呀）。

（接上期）不用多说了，这是哈郛老三的实验室，装备了武器以后听见有人在叫自己，四处看看却不见人影，突然塞莱莫从水里跳出来。又是讲解（这个人很烦人呀）。说完后留下道具飞了。前往“オイスタウン”，这里是个蛋糕城。



一进城mine就被撞了个仰面朝天，通过蛇口来到城里。看见一个紫色的梯子，mine便顺梯而下，里面有个叫カイゾ一的机器人，因为mine把名字叫错了而很对mine发脾气。不过还是给了mine“リニアグローブ”再次交谈后得到“きおUFO”和“ニャンかんおう”。从酒馆的右侧上去，来到下水道，同过梯子来到另外一处，这里的门卫很有意思，瘦



人不能进。mine现在说什么也进不去，和右边的舞蛇人战斗后得到道具，可以通过蓝色的蛇道了。刚出来就被一个冒失鬼撞了，mine2人一脚将其踢飞，却发现这人是那狮子兄。赶紧道歉，从右边的蓝色蛇道进入，中间却堵住了，谁也不相让，两人撞了半个小时后那人还是不让（真有毅力，汗……）。两人开始拉近乎，原来这人叫叟夫比（ソフビ—你可以给改名字）。

出来以后通过中间的桥往下走，进入蓝色蛇道，击败粉色舞蛇人后，便可以进入粉色蛇道了。进入粉色蛇道来到一个锥形房屋，里面还要回答问题，答案是“1－2－2－1”，得到“フエールパーツ”。出来上左侧一进来时的粉色蛇道，击败绿色舞蛇人，进入绿色蛇道。这里居然有4个蛇道。进入黄色蛇道，此路不通（哈哈）。绿色呢，赶紧进去吧，哈哈，还是黄色蛇道的地方，只有粉色了这回一定是了。在进入黄色的有回复道具，然后进入蓝色的出来以后再进粉色的蛇道，一直往左不要上梯子，会遇到守卫的敌人，战斗后左方有3样道具。从楼梯上去，进入蓝色蛇道，来到一个胖子形状的房间，在这里要进行体质的训练，目的要体重计指针指向下



方，要通过训练和猛吃来达到（当不让你锻炼时，就要购买健身的小票了，可以在那个管道里的家伙处得到，也可以在外面调查胖子的沙发买）。过后，你能看见原先胖胖的健身馆变苗条了（连这里都会变化，太夸张了）。出来以后看见原先被挡住了旁边的一间房门可以进入了，调查娃娃可以得到“つなひきドール”，之后能看见娃娃下面有



一封信，带着信出来，这里的任务算完了。

前去找那个堵住蛇道的叟夫比那里，他还不肯让开。出来以后mine将娃娃放下，这下娃娃还真是人小力大，居然将他拉了出来。原来这个胖子卡住了，给他看信后他带mine进入旁边的下水道，在这里会玩一个赛车的mini游戏，到达终点以后还会根据你的表现得到不同的奖品。出来后发现到了一个新的地方，先去右边的服装店，叟夫比会帮二人装扮成胖子。可以前往不让进的门卫那里了，这下终于合格的进去了（为什么只让胖子进呢？）。和中间的那家伙对话以后参加擂台赛，什么？和我对斋的家伙居然喝汽油？？？我的妈呀。轻松的胜了两回合（真是外强中干），第三回合居然又是那两个绑匪，这回说什么也不能让他们再跑了。注意先打屁股，那里会回复体力。经过艰苦战斗胜了那两个家伙，可是不甘心的他们却拿了枪将几人击倒。出来以后看见观众四散而逃，

来到右边的房间看见和mine比武的胖子，再次进入战斗。一定要小心，这是头回出现可以复数攻击的boss，胜利后得到第三样道具“スプリング”，狮子老兄出现后得到“スパイテータ3”前往“ハンゾラボ4”。可以得到新武器了。这时那个叟夫比会成为同伴了。调整装备后前往“クルクルハレー”。

这里是座幽灵城，左方的城堡不能进入，和旁边在看星星的人对话后，他便会化作亮光照亮城堡的星星，打开门。在里面见到一个用耳朵飞行的家伙，还没怎么就向mine等人出手了。胜利后得到第四样道具“でんきゅう”，之后，几人觉得蹊跷，怎么这么容易就得到了呢？管他呢，先出去吧。出来后向上去的路通了。突然出现了一个幽灵，将刚得到的道具劫走了，去追吧，打听得知这个城市的人只有雨水才可以恢复本来的面貌，要上山上求救。

先在冬瓜状的房子里取得道具



后，在左边没有人的蝙蝠样房间仔细搜索，就会看见那隐形人现身。之后还记得刚来前，在城门口的那个红色幽灵吗？去找他，他便会变成经常提问的家伙，按照“2-1-2-2”完成第一问，接下来是音乐问题，答案是“2-2-3-4”，第三轮是在30秒内完成10题，而且顺序会不断的变化，想要过不是很容易。日文不成只能靠快速按键碰运气了，好在只要求对19题就成。胜利完成任务得到“どくるダイヤ”。找到隐形人换得“しんゴンドラけん”，终于可以上缆车了。来到山上，进入左方的大口中，然后继续往左进入另一个口中。右边有不少道具，但要消灭敌人方可取得，左侧通过方向键和A的配合可以拉动和推进挡路的眼球，来打开通路。拉开上方眼球到左侧可以拿到一个回复道具，回来后往上走。拉断上面的白色眼球可以拉出道具，一直往上，将路上的3个眼球推入洞中打开通路。一直来到分岔路，先往上去，看见红绳子一直下来，将白色眼球推入洞中。回到原先岔口往右通过绳子往上爬，要不断的连续按上才行。

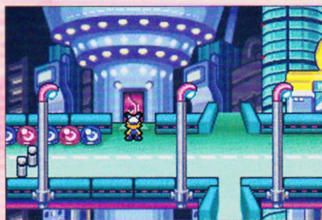
上来后将左方的黄色眼球推入，然后从旁边下来，往右过两个场景后，看见原来挡住的黄色眼球已经开了，拉出里面的白色眼球，一直上到最上面，原来在门旁的两个白色眼球也进入了洞中，从门进去吧。一直来到骷髅头处，顺着中



间道路上去，进入上面的房间，和右边的人对话后进入房间取得钥匙，和左边的对话后进去打开门。在梯子上找到“ヘルプミーかくふ”，在和右边的紫色人对话后，天梯从天而降，上到热气球里看见魔法阵将boss招来，一场大战又开始了（不过boss还向mine讲了自己以前作为音乐家的事情）。

胜利后叟夫比出来弹奏气球上的风琴，使气球上的SOS呼叫启动，招来了哈邹的老四，修理好了这里的喷泉，这个城市终于又有了降雨。人们也在雨中恢复了本来面目。回到骷髅头处，从右边的眼睛进入，可以玩到空中划板的mini游戏。回来以后去隐形人那里，找屋外向左望的那人，他就是抢宝物的人，跟着他来到城堡，他跑了进去并关了门，回到城镇到缆车的下方，看见那里有个拿宝石妖怪，击败它后到棺材房屋那里再将其打败。来到旅馆干掉第三只后，终于打开了城堡关闭的大门。看来只有用武力抢夺了。之后还能得到“スパイテータ4”。出城去“ハンゾラボ5”装备新武器吧。

下面前往“ソイッティ”，这里是个现代都市，先来到最里面的房间，和管理员对话后进入二楼，因为mine太兴奋不觉得大声嚷了几句，引来了机器管理员，一场战斗开始了。暴力男mine不仅破坏秩序还抢了管理员的“めんきょしょう”。回到刚进城市的地方，进入那个看盘机器人右边的房门，一直往右出来后可以在绿色房子里买到车票。往左到一个紫色的大楼那里在2楼的机器人那里可以得到



“おしゃぶり2コ”，3楼的房间内有两样道具。在这个大楼的右侧的房子可以回复体力，相当于旅馆。通过道路往上来，这里可以买到装备（对着电视调查）。一直往右回到卖车票的地方，进入地铁站。在地铁里一直往右前往车头的操作室，见到了狮子兄（可以为他起名字了），他叫莱莱库（レレク）。莱莱库刚走，来了两个机器人看来又得大战一场了。完了以后发现是莱莱库在验证自己的实力，看mine实力很强便加入成为了伙伴，并变回真身——一只狗狗（不愧是间谍学校的）。

出了地铁站，进入左侧的大楼，在楼厅到右侧的自动售票机花900元买了门票，还招来同伴的批评，乱花钱（不买哪成呀，不让进门的）。里面真是金碧辉煌呀。好气派！干掉守卫将石化的守卫推到绿色的按钮上，开了大门。要抓住那3个捣乱的家伙，然后还要在箱子里找开门的隐藏开关。打开门进去还是那3个人，真讨厌！

抓完以后还要找隐藏的开关，最后里面的大门开不了了。回到开始的入口，进入左边的房间里调查箱子消灭里面出来的怪兽后得到钥匙。里面还是如此（真是单调死了），在最里面干掉两个BB兵，他们的头目却拿着钥匙跑了。回到入口到右边房间，先用两个箱子压住绿色按钮打开第一扇门。还是推箱子的谜题，进去又是如此（这个游戏怎么回事呀），到了最里面终于又见到了拿钥匙的头目。不了又是留下BB兵自己跑了（不关心手下呀）。回到中间进去，大门开了，那个飞行员样子的女头目这回无路可逃了。胜利以后那女头目居然哭了，哎呀，女孩子就是如此呀，哄哄吧，之后众人来到梯子上，看见一大盆的蕃茄酱，众人可不客气了，一口气全喝了。下来后才觉得不对劲，糟糕，上当了。

醒来后mine被丢在大街上，先去坐地铁，出来通过右边的黄色建筑来到一左标有“TV”样式的电视台，和里面的机器人对话后要胜利mini游戏冲上塔顶。下来后真是不是冤家不聚头呀，抢走琶萨拉的二人在这里，他们的飞船居然也在。胜利后他们丢下飞船跑了，mine赶紧上了飞船，发现那个火车司机也在，并将飞船开到了卫星上。在这里的最里面遇见了头目，注意只有等他两手全是“一”时才可以对他的尾巴造成大的伤害。胜利后得到第五样道具“ボディ”。脱离后，卫星爆炸了。这回是在司机那里得到第五张光盘“スパイテータ5”。前往哈邹兄弟最后一处实验室吧，老六在这里恭候着呢。如果你仔细看地上散落的物件会发现还有GBC呢。装备武器后前往最后一座城市“パルサリドーム”吧。

这里开始就一个入口，刚进城其余几人就独自跑开了，剩下mine自己，这时突然又连续出现了两个mine，原来是这个城市的市民变的，说完以后便消失了。阿莱萨来叫mine快点，赶紧去吧。和最右边房间的家伙对话后，往上来到画廊，然后去找左边对着太阳标记（是个时钟）的人，告诉你一些关于“时计”的事情同时得到“ゴマのカキ”。往左对着粉色的东西调查会回复体力。到摆这3幅画的左侧房间和左边盒子下的人对话可以进入第一个盒子。在这里要完成mini游戏（最后的蛇头要先进左边再上来进右边才可以），下来发现老婆婆是上回那个叫贝丽（ベリー很熟悉？）的女飞行员变的，她嘲笑了mine一番后逃了。胜利以后mine却累倒了，醒来后去右边房间，看见那个老婆婆后发生战斗。和老婆婆对话后踩着箭头去追那个贝丽，追上以后再次将她打哭后得到“はじまりのハリ”，出来以后再次找左边看太阳画像（时钟）的人，将道具交给他后太阳时钟里出来一只鸟。而后那个在最右边房间的叫皮罗（ピーロ）的家伙将鸟赶跑了，



还要去追。

再次来到他的房间看见那只小鸟已经被褪了毛，不过还好他给了mine一个"ユメまくら"（羽毛枕头），然后mine自言自语的说："我要这个有什么用？"哎，总之给了就要吧。记得恢复体力的地方吗？去那里，右边有个黄的东西上去睡一觉，还做了一个奇怪的梦，醒来已经是晚上了。mine突然感觉这好像是个相反的世界，所有一切都变了，先去找那个皮罗，什么现在已经叫颇罗（ポーロ）了？管他什么总之要先早他就是了。再去太阳时钟……不，是月亮时钟那里找看钟人要"バクのカギ"。

再次进入箱子，穿过里面的迷宫来到粉色大房间，和里面的家伙对话后通过隐藏的通道进入另一个迷宫，通过后还是一个同样的房



间，左边有道具，进入隐藏道路来到迷宫，两边都有，先去左边来到一个有岔口的房子，先去左边，让火点燃中间的蜡烛后两堵住的门全开了。又看见那个像蝌蚪的家伙，在他旁边的门进去干掉所有敌人得到"ダレコのまなざし"，出来后进入下面的那个门是死路。返回房间将"ダレコのまなざし"扔入水中后对着"ダレコのまなざし"调查选择"行"后房间边蓝。到右边房间用水滴灭掉火然后一直往左来到红色蝌蚪那里，干掉敌人，看见原来那个死路那里的梯子接上了。调查那个水中的八卦回到红色世界，灭掉右边房间的火进入隐藏迷宫，先到右边点燃所有的蜡烛，通过左边死路后得到"ひつじアイコン1"。



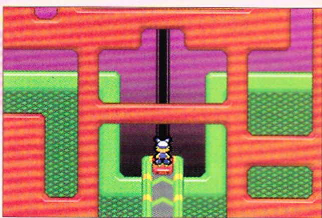
回来以后前往蓝色世界，通过右边的隐藏通路进入右边迷宫，通过跳台来到对面。通过几何体的梯子来到迷宫处，用水灭火后到下面的门里可以得到两样回复道具，进入中间门穿过迷宫回到红色世界。往下来到打开的门那里进去（可以在里面看见新的敌人），往左可以得到道具，往右同样穿过几个梯子（和蓝色的一样），中途得到"ひつじアイコン2"和"あかいおもいで（带翅膀的红心）"。通过跳台过去后一直往左走打开那个堵住的门，再将水滴推到树苗上，树苗便会生长。回到八卦处去蓝色世界，通过右边的隐藏路往左来到植物处上去。右边的门回答问题，答案是"2-1-2-1"，得到个回复道具后去左边的房间，要用火点燃所有蜡烛打开左侧的门。取得蓝色心"あおいおもいで"。回到红色世界，通过植物上去打开门，将跳板的颜色踩为上方出现的颜色方能将门打开，拿到这里最后的"ひつじアイコン3"。回到八卦处，3样宝物将中间的暗门打开了。沿着梯子往上走，在中间能看见左侧有个门，进去后看见最里面有个星形的魔法杖，可是还拿不到。在继续往上去，取得绿色心"みどりのおもいで"，之后前往蓝色世界，打开八卦上的锁进入隐藏道。爬上梯子，用火烧掉树苗后回红色世界。从暗门进去，将迷宫的水滴引进中间的水罐里，水罐的水流到了下面的房间，原先那个无法取得的手杖可以得到了，拿着"おわりのハリ"出了迷宫。前往月亮钟表找看钟人，钟表打开后出来一只怪鸟并向众人袭来。干掉怪鸟去睡觉回到白天吧，去找皮罗那里的白条鸡，战胜后能在梦中人那里取得"チェキダまくら"，回到睡觉的地方，先选择第一项，而后选第二项，一直顺着梯子往上爬，到达最上面的颜料室，见到一个叫"チェキダ"的人，将他消灭后就能得到最后的"でんち"和光盘"スパイテータ6"。6样道具全齐了，前往哈郎的老大那里。

从那里得到最后的装备后，就可以前往"ギミックパレス"了。6样道具组成了一个机器人，将墙壁撞了一个大洞，来到一处全是绿苗的地方，换莱莱库，在绿苗旁有凹陷的地方按A可以钻入地下，通过这里以后来到一处"十"字形的凹陷处，从中间的钻进可以追到机器人。没有了道，机器人却向众人袭来，战斗后再次去追逃跑的机器人。进入树藤缠绕的地方要用旁边的红色弹簧，上去以后按A让弹簧收缩，再次松开A进行弹跳，可以通过不同的力度到达不同的高度，通过不断的跳跃来到一处传送带那里，经过传送带，在里面的房间得到钥匙一把"パレスのカギ1"。通过不断跳跃，来到一处往右边有通路的平台，进入后发现机器人，继续跟着追击，叟夫比会切换成操纵叟夫比，通过一些颜色暗并有"X"标记的地方按A可以踩塌往下落，要好好利用。站在电梯上按A可以上下。一直来到最上边，踩破地板，再次和机器人发生战斗，胜利以后



他会从紧急出口逃走，还是得追呀。

通过电梯来到一个到处都是风扇的地方，通过后得到"パレスのカギ2"，另外在旁边那个家伙那里可以买到道具。出来后通过电梯可以到达顶层，干掉挡路的家伙便可以进去。再次来到一个传送带那，一直往右，上了梯子后打开两扇门后，在第三扇门旁搬动开关，打开栅栏，从左侧出去，通过那时隐时现的路，从左边入口升到上方，打败挡路的家伙后，进入，再次通过



暗道后来到一处有电流的地方，阿莱萨不小心按了旁边的按钮引来了敌人，干掉他后阿莱萨会控制他，控制怪兽用炸弹将旁边的黄色操作台炸掉，然后再次按下按钮，再次炸掉最左边的操作台便可以安全通过这里了。

注意下一处的机器人是用相反方向操纵，经过中间的闪电标记时方向还会变化，以后也是如此。过了有隐藏道路的地方后，往下来得到第三把钥匙"パレスのカギ3"。往上进入一间有管道的房间，这时突然那机器人从管道里拿着个西红柿出来了，正好堵个正着，再次干掉他以后，什么？又跑了。如果回到原先那个还没有打开的门那里，往上将这里的人消灭后得到"スタージャケット"。进入刚才逃跑的路线后，利用有"X"的平台可以上下升降和左右移动。

经过重重考验，有最后的一处传送装置来到了琶萨拉被关押的地方，救出琶萨拉后两人激动的拥抱相吻，正在这时那两个不识相的绑匪冲了过来，并且都带着武器，不过mine也不是吃素的，实力可不能同日而语了，胜利后居然相互埋怨对方，并相互开枪同归于尽了。mine还没等高兴，发现琶萨拉被他们的头目又抓住了，都气的mine背过气去了，还好有伙伴们帮忙才给弄醒了，mine大声说，"一定要给他点颜色看看"说着便爬上梯子去追。干掉boss 的三个形态后，随着琶萨拉的被救，西红柿塔也崩塌了，众人随塔顶的西红柿来到了一个陌生的地方，顺着梯子爬上以后，发现了一座青椒塔，难道？？正在这时，突然一个钩子从天而降，将阿莱萨抓走了，看来又要救这位小姐了。接下来是储存通关进度，等到下作时就可以用现在的实力营救阿莱萨了。下作应该叫《青椒王国大冒险》了吧（^_^）。



全文完



大家如果有什么地方不明白请用QQ和我联系，我的号码是54743003，我基本每天都上一段时间的QQ。

东游记 全新日语情报攻略 VOL.4

东游记已经进入到第四期了，不知道这样的介绍方式对大家的日语提高是否有帮助。目前木头准备从游戏最基础的内容开始入手，虽然对高手用处不大，但对于刚刚接触游戏或是对一些专用名词还不太了解的朋友相信多少会有些提高，这样我们也就达到目的了。

——不要再问我是谁的　木头

操作手柄　controller（英）　コントローラ（日）



又名“控制器”、“摇杆”、“操纵杆”等多种称呼。其实就是控制游戏进行的操作平台。过去的手柄大多是与主机合于一体的（比如AC），最早出现与主机分离式的手柄则是从PC-ENGINE开始。后来为考虑到可以与游戏专属周边配合，游戏主机开始采用手柄可以自由拆卸的设计，这样一来手柄也可以随意的收取了。

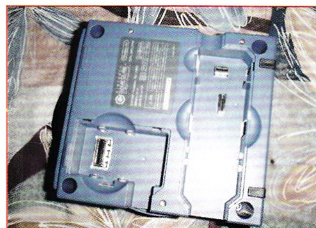
袖珍PS　Pocket Station（英）　ポケットステーション（日）



被戏称为“PS版的VM”（笑）。它不但有记忆卡的功能，而且也可以从PS游戏中下载小游戏作为随身携带的游戏机（其实就跟上述的VM没两样）。不过它的互动性相当高，而且玩小游戏的成绩一样可以与PS游戏作互动，因此袖珍PS上市没多久就造成了“有价无货”的情况。而利用袖珍PS作连动的游戏之中，最有名也最受欢迎的莫过于“随身玩伴”系列了，说这款游戏是完全利用袖珍PS的特性而设计的游戏也一点都不为过。

扩充槽　expansion slot（英）　扩张スロット（日）

外接扩充装备所使用的插槽，比方外接PC CARD、USB之类的外接设备就是使用这样的插槽作连接。基本上，在红白机时代的主机上就已经有这样的设备了，现在的新主机由于大幅提升了主机的支持能力，因此这类的扩充设备就更隐藏了日后新周边发展的可能性。而除了主机之外，有的游戏主机的手柄也有扩充槽的设计（不过大多都是拿来放记忆卡的场合居多）。



←GC底部的扩张插槽到底会派上什么用处呢？





←两部热门主机，两种取碟方式，从实际使用中来看，显然是GC更稳妥。

托盘　disk tray（英）　ディスクトレイ（日）

一般的光碟机大致分为“抽屉式”与“内置式（Caddy）”等光碟置入方式。而PS2、XBOX等主机所采用的是“抽屉式”的设计。这类的光碟机是以一个专门的托盘承载光碟之后，再收入主机读取游戏的方式。若此处的设计不当，除了光头不易读到资料外，严重时还可能会造成刮伤碟片的惨况（例如XBOX，不过实际上PS2也存在类似情况，只不过比起XBOX来要很多）。此外，托盘的故障率也相当高，可能没多久之后你就得乖乖的带着主机去修理了。

记忆卡　memory card（英）　メモリーカード（日）

储存游戏进度或是记录的外接扩充工具，其实不只应用在新主机上，在一般的电子工具之中也随处可见（例如数码相机）。至于应用在游戏上的，最早应该算是红白机时代的“天之声”了。



←奇形怪状的记忆卡。

通信对战线　Game Boy to Parallel Port Cable（美）　对战通讯ケーブル（日）



连结两台主机进行互动或是对战所使用的通讯线，在掌机中是不可欠缺的外设。在比较强调“道具（或物品）交换”的游戏里，利用对战通讯线来和朋友交换道具，可说是更加强了通信对战线的重要性。

通VM记忆卡　Visual Memory Card（英）　ビジュアルメモリーカード

DC所使用的记忆卡形式，除了拥有记忆卡的功能之外，并且还可以由游戏中下载小游戏而成为随身携带的游戏机。此外有些游戏采用与VM连动的功能，在VM上进行小游戏的成绩可以与原游戏中连动而取得稀有道具或提升自己角色的能力。举例说明的话，像“SONIC大冒险”、“PSO”、“樱大战3”等游戏就有这样的设计。



→想法非常好的VM记卡，可惜在实际使用当中并没有发挥很大的作用，鸡肋……



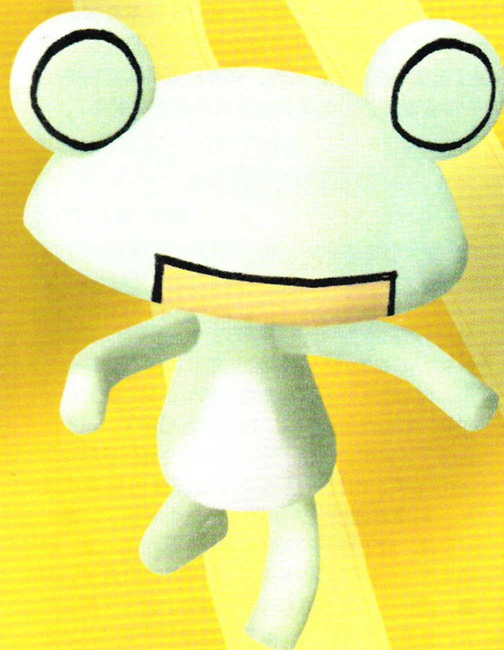
无忧愁的多罗

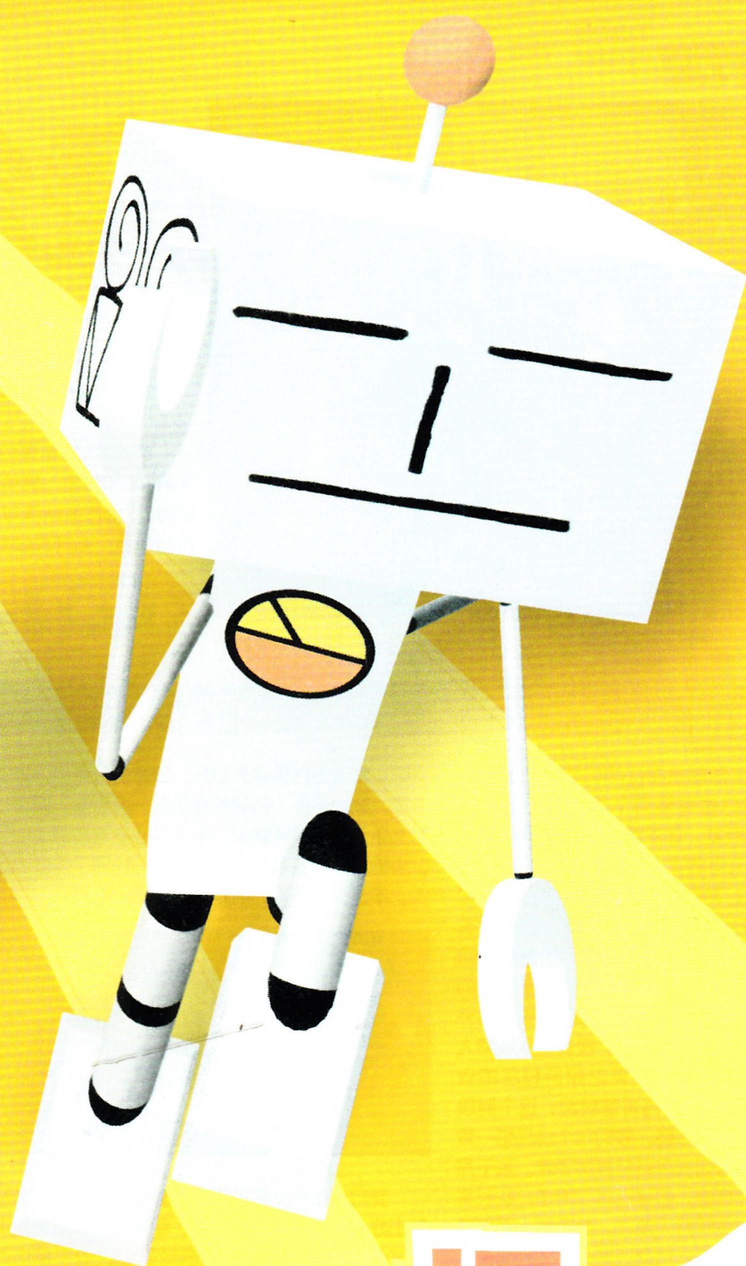
目罗新作核心要素

再现随身玩伴系列的世界观和温馨气氛

可爱的蜡笔风格让我们仿佛又回到童年

根据自己的选择编织为所欲为的故事







五人组登场

制作人矶峰先生讲述"画册"的由来

我想，每个人小时候都不舍得扔掉自己喜欢的画册，哪怕它已经破破烂烂。如果能够制作一本世界上独一无二的自己心爱的画册，那该多好呀……

~七人的勇者传说~

摩尔摩斯骑士团

PS2上为数不多的传统细腻RPG作品。与其他视点转得玩家不分东南西北的3DRPG相比，真的是太难得了。出自名厂南梦宫之手，实在没有错过的理由。 本作的剧情与系统是最值得称道的。另外，号称是骑兵队续篇的新作制作中，预计2003年第一季度发售。那么现在就把这部前传搞定先。

PS2	厂商：NAMCO		发售日：2002.9.12
	类型：RPG	价格：2980日元	其他：——

■文/南昌 严俊



见习骑士参上

阿鲁梅斯拉王国建造在辽阔的阿古拉里多大陆上。在大陆的西部边境有个叫做摩尔摩斯的小村庄。而我，阿俊，在王都驻扎在当地的骑兵团里是个小小的见习骑士。没办法，混口饭吃嘛（笑）。这不，晚上下那么大的雨还要我们修理帐篷。他团长是好当啊，没事出来训几句话什么的。此时来了个小胖子。哦，对了，那是村里自称为少年战士的巴鲁。这家伙平日里好奇心重的很，此番赶来估计也不会有什么好事。他说在村外的森林中听到有一种奇怪的声响。建议骑兵队派人去看看，万一是怪物还可以灭之保护村庄的安全。看来这胖子绝对是没搞清楚状况，这个时段这个天气，团长会理你才怪。我们几个小兵也一旁干自己的活，就指着团长早点打发胖子走，我干完活明天还得照常训练呢。但偏偏事与愿违，队长实在是被他搞烦了，决定派人前往。而那个人居然就是我？！天哪。事已至此也就只能认命了。随着队



长的大声召唤，我灰溜溜的站了出来。死胖子先是围着我前后左右打量了一番：“你能杀怪物吗”，言罢就哼着小曲儿走了。我倒。要离开营地就得先进帐篷得到团长的许可才行。团长也没说什么，总之明天一定要照常上训练课就对了。算我倒霉。离开营地来到广场，巴鲁躲在屋檐下避雨。上前与之对话选第一项，连绵的细雨终于停了。跟着巴鲁出发吧。今夜的月亮格外的圆，森林的气氛也分外的凝重，风吹落叶，的确是有那么一点恐怖。好在一路上还有巴鲁陪我聊天，不过从他不着边的话中可以看得出他也蛮紧张的。最后我们找到了怪音的源头。不是什么怪物，而是一个昏迷的女孩。



我们随即把女孩抬回巴鲁家中。他姐姐阿露斯露正好是村里有名的药剂师，原来女孩只是被雨淋久了得了风寒。好在昏倒的时候也只受了擦伤而已，睡一觉就没事了。另外大家都从女孩的衣着发现她似乎不是本地人，一切只能等她醒过来才能知晓了。此时我因为好奇不断的调查床与巴鲁聊着，直到阿露斯露来逐客才依依不舍的离开。刚出屋子忽然听到广场上有人在叫我，定神一看原来是情报屋的老爷爷。他主动的招呼我问要不要存档，还把一些基本的系统操作知识教给我。这事儿算是办完了，该回团部报到睡觉了。次日，又来晚



了，大家都等我一个人开课呢(好大面子啊)。此番团长大人正式给我们讲解战斗知识。战斗队共分三排，第一排无非就是肉博的先锋队，第二排为战斗辅助，第三排是回复队。课后大家都走了，居然把我留了下来骂了几句（汗）。此时外面似乎吵吵闹闹的样子，出门一看原来又是胖子巴鲁来找碴了。嘟囔着要找我，说是女孩有点麻烦了。啥？又是我。我下意识的看了看团长。选择第一项。巴鲁丢下一句详情到他家来谈就哼着小曲儿走了。好嘛，团长也火了，扬言要给我处分。管不了那么多了，直奔巴鲁家再说。阿露斯露得知硬把弟弟从团部拉来训斥了他几句。但关键的问题是女孩居然还没有醒过来，而药方中缺少必要的材料。那四种药材在黄昏之森中就可找到。出门后巴鲁加入队伍，顺便存个档就出发吧。

走在森林的小道上，忽然两个鬼影窜出，定神一看原来是幻术师。他为了安全着想劝我们离开，但得知是为了找寻四种药材救人时决定加入队伍引导我们进入黄昏之森。并把敌人的资料图鉴交给我。森林中的看板上零星记载着一些战斗知识。走着巴鲁发现了树上有一个药材，冒冒然的就冲上去采摘，此时妖兽突然出来。战斗开始。战斗队的三排并不是固定的，也就是俗称的车轮战法了。当第一排的人顶不住时就换到最后一排去恢复体力，而把第二排的人推上前线战斗，依此类推。有幻术师帮忙，此战轻松得胜拿到药材。此后会追加战斗操作和编成功能。其中主角在第二排就对前一排的对应人员的援助防御能力，应善加利用。第二个怪物也在路上的树里，调查即可。战后巴鲁会加入战斗队，编成的时候最好把他一个人排一排，然后让主角在其后面援助防御，一回合就把他换下来。因为他是没有恢复能力的，而怪物偏专打他。如果队中任何一人战死就要重来，故应加倍留神。把全部四种药材拿到手后，幻术师就离开了队伍。我们正打算回村突然听到远处有一阵嘈杂的声音，而且就是从村子的方向传来的。

当赶到村庄时，已经一片死寂。我们立即来到

广场，发现骑兵团的营地被火烧毁了。据村人说是之前遭到了魔物的袭击而致。此时巴鲁突然想起姐姐的安危，赶回家中，好在没事。把四种药材交给阿露斯露就没我们的事了。出门后看到村人都在谈论这次袭击事件，并得知幻术师已经进驻村庄协助骑兵团了。随着巴鲁进右边的屋子和幻术师们打个招呼吧。然后到广场后和团长接上头，还没说两句巴鲁来通知说服药后女孩已经苏醒了。立马赶到巴鲁家中。

女孩见到救命恩人非常有礼貌的鞠了一躬。从交谈中得知她叫芙伊露，是从王都乌依姆的教会来摩尔摩斯村找东西的。不料在黄昏之森中遭到了怪物的袭击。至于她所找的东西起初还不愿意透露，最后她把一块宝石拿了出来。刺眼的光芒立即将在



场的三人惊呆了。而这样的宝石全世界共有七块，她此行冒险的目的就是要收集其余的六块宝石。此时突然村民进来报信说骑兵团决定这个时候撤出摩尔摩斯村回王都。这可把巴鲁激怒了，冲了出去。咱见状也赶紧追出去看看吧，别出什么乱子来。二人来到广场，骑兵团果然正要撤出村庄。团长的理由是有幻术师进驻足以保护村子了。大家对其行径甚为愤怒，巴鲁更是冲上去就大骂骑兵团都是混蛋，只有一人除外（汗）。与团长对话他会让咱快去做好出发的准备。此时巴鲁会问是否要和大部队一起回王都。选第二项。最后团长会问是否准备好回王都，选第二项。虽然这样会遭到骑兵团的除名，成为王都骑士的梦想也将破灭，我决定留下来守护摩尔摩斯。团长让我再考虑一下，仍然决定不回去（第二项），然后团长问是否真的决定留下来，选第一项。最后另外三个见习兄弟问要不要帮忙求情，选第二项。骑兵团走了，而我没有。

大家对我的义举都很赞赏，刚要离开广场时村里的战士和幻术师来了，决定和我组成骑士团，选第一项答应下来。随后巴鲁信心满满的就地宣布摩尔摩斯之骑兵队正式结成。宗旨为退治魔物，救助需要帮助的人们。紧接着其他的人全部出动去搜寻



魔物了。我和巴鲁走出广场，碰到了芙伊露，她找来两个僧侣一个女神官来帮忙。并问我是否辞去了王都骑兵团的职务，选第一项。在听巴鲁说成立了骑兵队时更挖苦说骑兵队是骑马的，马呢？哈哈，没啥其他的意思，就是觉着骑兵队这名字够响。然后走到村门口与门卫对话后侦察小队就回来了。带来的情报表明在阿加兹克之森发现魔物。众人决定前往灭之。和那个战士对话可令其加入队伍。一行人出村北上来到森之入口处，正好碰到侦察队的幻术师从森林里筋疲力尽的出来，把怪物的资料留给众人后就回村去了。此时还追加了很多系统资料，打开详细看看吧。另外进森之前记得存个档。这里可就不是黄昏之森那么好玩的了。不编成好队伍寸步难行。其中僧侣和神官可以恢复同排队员的体力，但自己无法恢复自己的。战士身边必须要有一个僧侣或神官。再有就是站在僧侣前面的队员攻击力大增。站在神官前面的人会加防御力。此次的编成可让前排两战士加俩神官。次排两僧侣加攻击。另一排主角一人即可，最后那个会复数攻击的幻兽对队伍编成的要求极高。它会在第三回合发出4个攻击为6的道具，应算准让主角来顶。它的第二次道具发动会在第7回合，应做好心理准备。

击败它后一行人返回摩尔摩斯村。门卫见他们的骑兵队胜利凯旋归来大声向村里欢呼。大家也像英雄般的受到村民的欢迎，还被称为摩尔摩斯的救世主（笑）。当据说留守的幻术师也成功击退了前来骚扰的魔物时，巴鲁乐的仰天大笑了一番。而芙伊露此时决定回王都教会一趟。巴鲁问我身为骑兵队队长是否有必要送女士一程？哈，既然高帽子都给我扣上了还有什么说的，当然同意了（第二项）。先陪同巴鲁回家和他唯一的亲人姐姐告别吧，阿露斯露也倒开明，说死去的父母也一定会同意他去闯一闯的。既如此就该出发了。临走时战士及幻术师也决定和咱同往。现在的队伍可谓是职业比较全面了。出发吧。



探索魔法之石

骑兵队东进来到王都乌依姆城。巴鲁这个乡巴佬进了城先是前后左右四周张望了老久，终于吐出一句感慨：地面全都覆满了大理石咧，连那么高的房子都是石头做的呢！我倒。芙伊露只是淡淡的说这只是很普通的房子而已（汗）。没办法，见状他是一时半会回不过神来的，芙伊露决定先去教会报到，让我陪着他看够了再去找教会的书库找她。咱们队里有这种人真是丢脸啊（笑）。芙伊露走后他还有的看呢，没那工夫陪他，只要独自往北进入王城他就会跟来的。王城自然是不允许进入的了。接着回广场东行来到骑兵团的入口处，我被门卫认了出来，被羞辱了一番。

此时可以回广场西行去教会找芙伊露了。进入教会区，巴鲁抬头遥望建筑全貌，在抬头前还不忘用手扶着帽子，估计刚在广场帽子没少掉（笑）。大圣诞堂现在是不允许进入的。书库就从大门右侧的小门进入即可。芙伊露向我们引见了她的母亲阿露乌艾拉。芙伊露决定带我们去大圣诞堂面见教会长。她向教会长反应了此次出行搜寻魔法之石的过程。并再次重申了母亲很早就提出的魔法之石的重要性。近日魔物不断增多，希望教会尽快拿出可行的办法来。但这并没有得到教会长的响应，还说其母用魔法之石封印魔物的说法没有根据，只不过是个空想而已。再这样下去就会变成异端的研究，要不是教会宽大早就对其进行查处了。一旁的巴鲁想帮忙说几句都不行。话不投机半句多。走吧。

一行人又回到书库。在得到阿露乌艾拉的信任后，她娓娓道出了魔法之石的秘密。早在修建大圣诞堂破土动工的时候，在地下挖出了一块放射着不思议光芒的宝石和一本古老的书。通过长时间的研究得知书中记载着远古的魔物之战，传说中有7位勇者利用7种神圣武器之力将魔物封印，但时间只有一千年。现在离一千年已经不远了，而且近日里大陆上各处不断出现魔物，也就是说必须在千年的时限到达之前找齐7颗魔法之对抗魔物。但可惜这种千年论并没有得到教会的支持。所以她也只有把希望寄托在女儿身上，芙伊露也决定此番再次出发寻找魔法之石。我等身为堂堂骑兵队大男儿怎有不协助之理，选第一项。但芙伊露不愿意让我们为她冒险，巴鲁则再次重申了骑兵队的宗旨，正义的味方。而我身为队长要肯定这种说法了，还是第一项。此时阿露乌艾拉则指点我们速去摩鲁萨加鲁萨之街去打听消息。

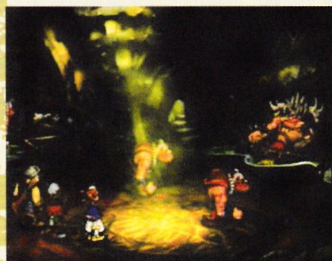
北上来到街市，发现进城后有左右两条路。而据阿露乌艾拉所说这里的两条街的居民似乎有些矛盾。此时突然响起一阵悠雅的音乐，一个贵妇人从

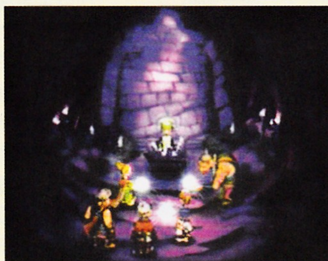


左街走了出来。而从右街走来的则是一个彪形大汉。俩人聊了几句就都出城去了。此时三人分头去询问魔法之石的消息。巴鲁去的是右街，我和芙伊露决定去左街。二人来到进入阿里阿热姆之馆，这里是魔法师的聚集地，大厅中央正在熬着一锅子什么药汤。从一个魔术师口中得知馆主外出还未回来。要打听魔法之石就指着他了。我们正打算上二楼，被一个魔女叫住了，她说馆主不在。管他呢，先进屋看看再说。原来馆主的朋友也在等他。没办法，走吧。我们刚一出门，正好碰到馆主加鲁加罗姆回来了。赶紧去拜访他，一见面就得到

他的魔术师和魔女的职业资料。当我们说明来意并把魔法之石给他看时，但很可惜他没能相信我们的说法。只有去右街和巴鲁汇合了。我带着芙伊露进入右街来到夫恩巴鲁岩前找到了巴鲁。这里是剑斗士的聚集地。巴鲁那家伙倒和这里的大汉混的蛮熟的，几句寒喧就搞定了门卫进入屋内找到了剑斗士的首领莫路格。但我们刚要询问他关于魔法之石的事，这魔字还刚说出口就被他顶了回来，说什么他个也在洞口徘徊了很久，最后巴鲁挺身先行进入。原来双方的儿女请了个神官来洞里举行秘密婚礼。并从他们二人口中得知各有一块传家宝的魔法之石。当三人同时把魔法之石拿出来时，产生了强烈的共鸣。而当光芒消失时，波鲁加突然发现神官很不对劲，上去就是一拳放倒。双方首领此时也带人冲进洞来。

神官终于露出它的真面目，魔龙。要注意它从确是有一种放光的宝石，兴奋之余我们立马调头欲进入森林中寻找。但又被她叫住了，说是希希玛之森是部落的圣地，外人未经允许是禁止进入的。更何况近日森林中大量出现魔物，现在连他们都不敢冒然进入了。没办法，再往里走看看吧。在弓箭练习场找到右上角的弓手，他得知我们的来意后倒是很乐意帮忙似的。有人帮忙就好办了，再去向乌依鲁玛求求情吧，选第一项。此时那几个弓手也赶来









是玩力量的，什么鸟魔的去找左街的人就行了。倒，现在我知道左右街不合了。但好歹拿到了剑斗士职业的资料。该知足了。

刚要出门，一剑斗士冲进来报道说首领的儿子波鲁加被左街馆主的女儿丽姆丽斯托诱拐了，至今未归。首领闻之大怒，带领手下冲出门去。等我们赶到时，双方的老大各自带人成对峙状。紧接着两位首领展开了唇枪舌战，相互诋毁。眼看就要动手，馆主千金的好友站出来说了几句公道话。原来双方的儿女是相爱的一对，但因为各自家长的反对现在只能选择私奔了。他们二人已经去了乌艾里恩波鲁之丘。而那里是个古老的洞窟，时有魔物出没。双方又各自带人前往营救。此时芙伊露问我是否要跟去看看，身为队长当然得应允了（第一项）。出城后东行来到乌艾里恩波鲁之丘后发现洞口躺着很多伤兵，看来此地绝非一般，必须小心行事了。与伤兵对话得到洞中魔物的资料。

进洞之前与一旁的冒险屋老人对话可得到换人功能的情报。而双方首领见我们欲进洞救人终于不好意思了，派了剑斗士、魔术师和魔女陪同我们一起战斗。其中剑斗士的攻击力是最高的，魔术师的加攻是最强的，此二人必须调入队中。其他人员可酌情处理。进洞后有左右两条路，先去左翼吧。但这里必须要留意的是洞中空气异常稀薄，如果长时间战斗的话必然不利，故每战限6个回合，超出就会自动退出洞去。这次的编成就必须要以攻击为主，把加攻击的僧侣和魔术师换上来，把神官撤下去，幻术师全上阵。否则回合不够用是必然的。我此时的队伍编组为第一排从左向右幻术师、幻术师、主角。第二排为僧侣、巴鲁、剑斗士。第三排则由一个魔术师放在剑斗士后面。效果不错，玩家可酌情参考。

成功击败左右两翼共四只魔物后突然从洞口传来一阵响声。过去一看原来是之前不能进的门自动打开了。而双方的人员则在洞口徘徊不敢冒然进入，不用说，这活还得咱来干。此时从冒险屋拿到魔物的资料和列攻击资料，看来里面的魔物是BOSS级的。我们三



第二回合开始就会施展列攻击了。此战同样也是必须6回合搞定的，而魔龙还会大量的恢复体力。所以在人员的编成上必须拿出魄力来才行。阿俊的阵容为前排剑斗士、剑斗士、巴鲁、主角。中排是魔女、僧侣、魔术师在主角后面。最后一排为空。战斗中无需换排。只有这样的最大攻击阵形能胜之。战后魔龙说一句意味深长的话：我败给了团结。此后双方终于明白了团结的重要性，两位头领也耐不住手下极大的呼声决定两派重归于好了。回到摩鲁萨加鲁萨之街后发现双方也不再各占一街了，没事儿也开始串串门（笑）。我们打算去找双方的儿女商量魔法之石的事宜。最后在魔术师馆的二楼找到了他们俩。二人倒也爽快，还没等咱开口就把魔法之石当作谢礼给了我们。此行可谓大丰收，该回王都去向芙伊露的母亲报喜了。

返回王都后直接前奔教会书库找阿露乌艾拉。她见到我们已经入手了三块魔法之石心里也有些底了。并告知据古书上的记载，另外几块魔法之石极有可能就在现在的诺依克里谷的周边地区。巴鲁那



家伙更是笑言十个二十个魔物都不在话下。事不宜迟，现在不是说笑的时候，立即出发前往吧。一行人北上进入山谷来到当地的森林部落里。这里的居民都是善射的能手。上边右侧的那个叫做乌依鲁玛的人看来像个管事的，上前问问她关于魔法之石的消息吧。而据说在森林深处的

加入队伍了。弓手的特点是可在第二排发动弓箭攻击，但前提是前面不能有人挡住攻击路线，在第一排则是发动剑攻击。其中男弓手威力较大，但没有恢复能力，女弓手威力稍弱则可以恢复体力。就在我们正要进入森林时乌依鲁玛把森林的情报等资料提供给了我们。此时记得找下面的冒险屋老人把新队员换到一线来，对比一下各自人员的能力值择优录用。

队伍整顿完毕后就从右边的小路进入希希玛之森吧。进森后热血的巴鲁自个就冲到前头，细心的芙伊露立马追上去叫住他。此时森林深处走出来一个叫那露希索的女剑士，从她的豪华装备来看估计非同一般。她也是来森林找东西的，但无功而返。她见到三个小孩带着一群战士神官很奇怪，并警告说森林深处可是魔物的巢穴。森林中魔物的特点是会全力攻击体力低的队员及列攻击。另外因为在之前弓手和我们达成合作协议的时候又提到，每战必须让弓手完成最后致命的一击，以此让他们达到练兵的目的。要实现弓手最后一击在人员的编排上有些讲究，首先把两个弓手全部换上阵来，首先这样概率就会大一些。此地阿俊的阵容为第一排空格、剑斗士、剑斗士、空格，第二排为弓手、魔术师、魔术师、弓手，第三排则安排空格、空格、主角、空格。一般情况下每回合换排即可，但如果之前剑斗士打出会心一击则要依实战情况随机应变了。数战后我们来到森林里的一座猫头鹰雕像处，我发现雕像底座上镶嵌着一块宝石，通过调查果然就是我们要找的魔法之石。

就在我打算拿取时乌依鲁玛出面干涉了，原来魔法之石是他们部落的圣物。如果拿走了宝石那将令森林中魔法肆虐。但事实恰恰相反，正因为这块魔法之石的存在，才会吸引那么多的魔物前来。为了证明这点，我们决定把身上的魔法之石拿出来，瞬间宝石之间产生了共鸣。乌依鲁玛也终于相信只有把7块魔法之石聚集在一起才能彻底的封印魔物，第一项。最后答应让我们取走了这第四块魔法之石，冒险至今宝石已经入手过半。就在我要离开的时候，乌依鲁玛请求我们去部落向村民说明一下森林魔物的原由，这当然没问题，选第一项。经过商议，部落的人们再不逃避现实，决定拿起手中的弓箭主动铲除魔物。



教会危机

就在我们正要离开部落的时候，突然从王都教会赶来个僧侣，说是芙伊露的母亲阿露乌艾拉被教会以异端研究的罪名抓了起来。本来还有很多人为此向教会长求情，但是这样一来必将以同罪论处。情况紧急才立马赶来通报。一行人速赶回王都，据其他神官说现在教会长为了不让人求情已经封锁了大圣诞堂。我们上前去果然被门卫赶了出来。我们一商量决定让巴鲁设计引开门卫再伺机进入大圣诞堂。起初我还以为巴鲁会来硬的，谁知道那疯子竟然在大圣诞堂前手舞足蹈外加胡言乱语，什么猫啊狗啊地震都来了，绝对暴笑的场面啊。我和芙伊露也就乘此机会潜入大圣诞堂。里面并没有人，接着来到地下牢中找到了被囚的阿露乌艾拉。女儿在此与母亲相见甚为伤感。并让我用剑把牢锁打开救出母亲。但阿露乌艾拉却劝我们立即离开这里。

没办法，只能暂时回去再做商议了。就在我们要离开大圣诞堂的时候发现教会长与司书长从左门进来并在说些什么。从他们的对话中得知原来教会把阿露乌艾拉抓起来的真正原因是，在教会中支持



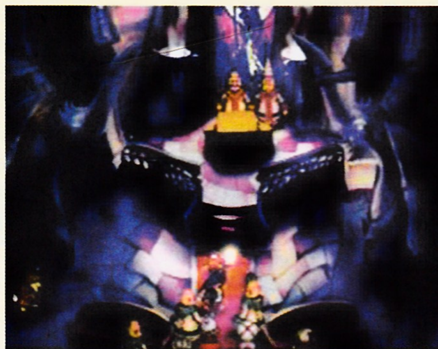
阿露乌艾拉的日益增多，教会长担心她会威胁到他的统治地位。而且他们下步的计划就是把阿露乌艾拉处刑彻底消除隐患。闻得此席话我们立即跑出大圣诞堂欲找到巴鲁商议。那家伙倒好，还在那里跳舞唱歌表演的正起味儿，浑然不知事态已经发展到非常关头了。此时司书长出来向大家宣布阿露乌艾拉将以异端研究的罪名在明日正午被处决，并又派人增援了门卫的数量。

该是行动的时候了。我们三人来到图书室与神



官他们商议营救计划。明日就要行刑了，也就是说必须在今天晚上就把人救出来才行。但今日大圣诞堂肯定是重兵把守，好在神官还依稀记得在大圣诞堂还在修建的时候，在建筑图纸上记载着有通入的密道。而图纸应该就在图书室才对，最后我爬上梯子在上面的书架上调查发现建筑图纸。一切就绪，现在就等到晚上天黑就行事了。在此期间我和芙伊露聊了会儿。终于到了晚上，巴鲁与神官等人如期赶到。据图纸上的记载密道就在王都的北面。出城后绕到王都的后面进入与地下牢相通的密道与早已在此等候的神官汇合，他会给我们里面魔物的资料。接着就要看咱自己的了。这里的魔物没有什么难点可言，直接开打就是，有的甚至不用换排两回合就能搞定。三战后进入地下牢找到阿露乌艾拉。她得知明日就要被处刑的消息也很震惊，她一直都坚信自己的教会，但在事实面前也不得不低头了。而开门的任务自然是交给壮汉巴鲁来干了。只见他一阵助跑轰的一声撞开卫兵室取到钥匙把牢门打开救得阿露乌艾拉。此时再追加敌之情报和敌会心一击的资料。

但就在我们正要脱出的时候被大量僧侣包围了。原来这是教会长与司书长设下的一网打尽之计谋。阿露乌艾拉还再次重申了自己的清白，但教会长则认定了她是为了夺取教会长的位置而利用歪说谋取大家的支持而已。她这样做只为对教会的挑



战，是必须要铲除的，并命令把魔法之石全数交出。

芙伊露则认为其余三颗本不属于教会，是千辛万苦才找到的。此时司书长急了，居然把教会长挤到一边开始发话。而在魔法之石的光芒照射之下任何的魔物都要现身，令大家万万没有想到的事情发生了，原来司书长就是魔物所变。一场恶战在所难免。好在此厮与前几个BOSS相比还算温柔，攻击力很低，只是要特别注意他的会心一击会在第三回合时发动，攻击力最高达到24，该换排时千万别犹豫。战后一直蒙在鼓里被利用的教会长终于醒悟了过来。开始相信了千年魔物复活的事实，对自己的愚蠢行为感到很内疚。并对寻找7魔法之石的壮举非常的肯定。宣布今后教会将对摩尔摩斯骑兵队的行动最大限度的支援与帮助。至此教会的这场灾难也圆满的避免了。

就在我们正要投入继续寻找魔法之石之旅时却得知古书上接下来所记载的散落地点已经破损无法辨认。好在此时教会长给我们提供了一点线索，他指点我们去王城找玛路塔恩大臣，他是王都最博才多学的人，应该会知道一些关于魔法之石的消息。听说要进王城最开心就是巴鲁了。他早就盼着这一天了。说是到时候回摩尔摩斯告诉姐姐她一定会自豪的。言罢还像模像样的学起王城卫兵迎接贵宾鞠躬致意的样子（笑）。好了，该去办正事儿了。北上进入王城正门，卫兵听说我们是教会长的贵宾立刻恭敬的让我们进城了。

进入王城后巴鲁好奇的老毛病又犯了，四处张望着。他先是去看水池边的水龙雕像，完了又对水池里的青蛙雕像感起兴趣来。得，服了他了，去叫他吧。我们从右边的门进入到玛路塔恩大臣的办公室。大臣对我们三人的身世背景似乎非常的了解。不愧为博学多才啊，虽然他有魔法之石知识却不能直接的帮助到我们，但我们也从中得知原来魔法之石和传说中7武器的关系。远古魔物肆虐，就在人类将要灭亡的时候，神选择了7个人分别赐于7件武器，以此对抗魔物。7人合力将魔物封印后化为7颗魔法之石散落世界各地。而现在勇者之墓就在王都西南部的欧托拉山脉周边的丛林



里。就在我们走出大臣的办公室时突然天空划过一道彩虹，而据说今天就是每年一度的祝福之日。是神的御使之日，也就是说今天的人们会受到神的祝福而力量大增。此时追加祝福之日之成长的详细资料。从中可得知今日是每年1月1日的祝福之日，今天的成长和年龄有着密切的关系，其中共分为成长期、全盛期和衰退期，一个人的能力最大值就是在全盛期与衰退期的结合点上。详细的各人能力变化则要打开编成画面看能力表。大致上到冒险屋利用入替机能看在能力表上的箭头就可以得知了。此时虽然大部分人的力量会得以增加，但某些人的力量则会相应有所减弱。只要依照择优录用的原则就行了。



（未完待续）



武士的成长

——樱国冒险

GBA	厂商：ENIX		发售日：2002.9.20
	类型：RPG	价格：5980日元	其他：——

◆◆◆关于游戏的完美结局

其实这个游戏也有多种结局，关键在于面对最终BOSS的时候，采用什么样的战术。



最终BOSS“绝望の夜クロウ”会把“眠り姬サクラ”作为自己的“刃”,所以如果把BOSS的“刃”的霸气打光，意味着“眠り姬サクラ”会随之死亡。HPPY END是要在“眠り姬サクラ”存活的前提下，把“绝望の夜クロウ”本身（侍的霸气）打倒，这要求玩家懂得运用属性关系和招式的附加效果。

首先，要培养2、3个抗击打、掌握贯通+有属性特技的超越种，比如“时空斩”，就是具有贯通+地属性的必杀。还要有至少一个超越种掌握改变战斗空间属性的奥义。物品上除了霸气的回复药品外，还需要“吉备团子”若干。

然后就可以去见BOSS了。他会令战斗空间的属性变为“暗”，使所有属性相克性无效。玩家这时尽量不



要去攻击，而是用“吉备团子”来增加同调率，直到100%的时候，使用奥义把战斗空间变为有属性的。接下来就要注意了，BOSS的属性是“爱”，能克制所有属性，也被所有属性克制，换上那些掌握贯通+属性特技的超越种，一面注意回复，一面连续使用该类特技，这样一来，绝望の夜クロウ将受到比“眠り姬サクラ”更大的伤害,完全可以在“眠り姬クロウ”被打倒前干掉“绝望の夜クロウ”。

成功之后，游戏就不会结束，玩家可以继续去收集超越种，完成秘密任务。有些任务还是必须在打败绝望の夜クロウ之后才能领到的。



◆◆◆解析全部秘密任务



本作中有130个秘密任务，不仅有支线剧情，还可以获得珍贵的“超越种”、神器等，探索的乐趣尽在其中！

这些秘密任务大多是在各个城市里的秘密基地“アサガオ”里与忍者交谈获得的,需要其它条件获得的，在文中都有说明。特别要指出的是“自己输入”这个条件,是在秘密基地里,与画面有“？”的桌子处的女士交谈，自己输入日文的任务名称。这时不仅要注意空格,还要注意换行（到该换行的地方就一直输入空格,直到下一行）。



No.000

委派条件：第1-113号任务完成

任务名称：サイゴノ　チョウセンシャハ　サイゴノ　ヒミツ

解决方法：在“大元卓”战胜サキ，获得“超越种”。

发生地点：宙樱都

No.001

委派条件：游戏初期

任务名称：フタゴノ　ツカイ　ソロウトキ　ナガキ　アメモ　ハレアガル

解决方法：先在长野的“一文字温泉”1层和巫女のユカリ交谈，然后到东樱都“都厅”的2层与和尚ウンカイ交谈,买到“キツネの石像”。最后调查长野“忍者屋敷”门前右侧的石像。

发生地点：长野

No.002

委派条件：游戏初期

任务名称：ココホレ　キューン！

解决方法：“一文字病院”大门正前方有一只叫リキ的狗,与它“交谈”。

获得物品：糖花エックス

发生地点：东樱都

No.003

委派条件：游戏初期

任务名称：アカキハコニ　ネムルジンギ

解决方法：调查商店门外的垃圾箱。

发生地点：东樱都

No.004

委派条件：游戏初期

任务名称：トリイヨコノサクラニ　キザマレタナゾ

解决方法：顺序调查：东樱都入口附近的樱花树、航空港旁边的樱花树、秘密基地アサガオ外左侧的樱花树、道场右边的樱花树、九号石碑旁边的樱花树。

发生地点：东樱都

No.005

委派条件：青森解放后から
任务名称：アルジモトメシ　ヤイバナンジノスミカニテマツ
解决方法：回到“都厅”4层的“自宅”。
获得“超越种”：ニジガラス（金）
发生地点：东樱都

No.006

委派条件：青森解放后から
任务名称：ワレノチカラヲ　ホッスルノナラ　ニノトリイニキタレヨ
解决方法：从“一文字病院”左边的牌坊下走过。
获得“超越种”：ニジガラス（赤）
发生地点：东樱都

No.007

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：サクラノカゲニ　スガタアリ
解决方法：调查入口右边的樱花树。
获得物品：必杀　瑞祥破邪
发生地点：东樱都

No.008

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：クライノ　コワイ
解决方法：进入东樱都的“地下街”底下2层，向前与マサキ谈话即可。
获得物品：信赖の石6
发生地点：东樱都（地下街）

No.009

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンジ　カゲツナ　マキモノ　トトモニ　サマヨウ
解决方法：从长野往东樱都走，不要坐飞机，会遇到カゲツナ，战胜他即可。
发生地点：东樱都

No.010

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ザイコ　イッセイ　ショブンイチ　キュウワリビキハ　アタリマエ
解决方法：在商店前和サラ交谈，再到商店里和店员交谈。
发生地点：东樱都

No.011

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：オウリンセンタイ　ヤシロマン
解决方法：进入四号石碑旁的“民家”，在2层和ケンジ谈话。
发生地点：东樱都

No.012

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：アラタナ　コウテイ　タンジョウ　アラタナジダイ　ハジマル
解决方法：回到“都厅”4层。
发生地点：东樱都

No.013

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：リョウシノ　オトコ　ユウシャト　ヨバレル
解决方法：到三号石碑旁的“民家”3层和ハジメ谈话。
发生地点：东樱都

No.014

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：ヨルカラ　ニゲルモノ　テンクウヘト　タビダッデアロウ
解决方法：和“一文字空港”里的行商人のアロア交谈，花1000G购买“特别フリ　パス”（以后就可以坐飞机去冲绳了）。
获得物品：特别フリーパス
发生地点：东樱都

No.015

委派条件：游戏初期
任务名称：モモイロトイキ　マイチルハナビラ　テンカラプリンセスマイオリル
解决方法：调查长野城里的樱花树。
获得“超越种”：シツレンヒメ
发生地点：长野



No.016

委派条件：游戏初期
任务名称：ロクノウラニ　ヒメタインボウ
解决方法：调查六号石碑的背面，然后到秘密基地“アサガオ”里和忍者ヤスケ交谈。
发生地点：长野

No.017

委派条件：游戏初期
任务名称：オボロノ　ヒトカゲ　マチヲハカイス
解决方法：先和商店前的マイコ交谈，然后到“一文字温泉”2层和カズヒロ交谈。
发生地点：长野

No.018

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：クラヤミデノ　ヒメゴト解决方法：从长野方面进入“黑川の洞”，第一个岔路走左边，然后向左，战胜コテツ。
获得物品：奥义　八尺の镜
发生地点：不明（长野）

No.019

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ヒトリ　シズカニ
解决方法：调查三号石碑进入“信浓狱心流星战道场”，到画轴后面的房间找レンタロウ交谈。
获得物品：奥义　地球割り
发生地点：长野

No.020

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：タキツボニ　オオモノアラワル
解决方法：从仙台方向进入长野，打败ハヅメ。
获得物品：奥义　金刚尘
发生地点：长野

No.021

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンシ　シゲツナ　マキモノ　トトモニ　サマヨウ
解决方法：从长野往仙台方向走，路上打败シゲツナ。
发生地点：长野

No.022

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：テンニノボル　タキ　ニシキノ　オトメ　ミチビク　ミチナリ
解决方法：与长野瀑布顶端的カイジ交谈。
发生地点：长野

No.023

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：スサマジイ　テンバツガクダル
解决方法：进入“一文字温泉”。
发生地点：长野

No.024

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：ナガノノ　ミナズキノシルシ　ソノウラニ　ネムルモノ　アリ
解决方法：调查六号石碑背后的地面。
获得物品：传说のハサミ
发生地点：长野



No.025

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：オンセンノ　タンスハフシギ　ブルブルブルブル　フルエルトビラ
解决方法：调查“一文字温泉”2层的保存库。
获得“超越种”：レンゲドウジ
发生地点：长野

No.026

委派条件：游戏初期
任务名称：ミズベニ　マバユイ　ヒカルイシ　ドクガンリュウ　ノーオトシモノ
解决方法：首先和仙台八号石碑旁钓鱼的ケンキ交谈，然后到二、三号石碑间和虚无僧ジャキイチ交谈，得到“光る石”。把它交给钓鱼的ケンキ。
获得物品：攻击の石
发生地点：仙台

No.027

委派条件：游戏初期
任务名称：オミセヲアラス　クロイカゲアリ　アシアトニハ　イシノカケラ
解决方法：在商店和ヨウジ交谈，然后调查二号石碑旁的道场外左边的雕像。
发生地点：仙台

No.028

委派条件：游戏初期
任务名称：5ニン　キョウダイノスエッコハ　オシャレサン
解决方法：仙台“小元卓”门外左侧的一排地藏菩萨中，调查最左边

的一个，然后走到红色 牌坊下调查，得到"赤ト外套"，最后再次调查那尊地藏菩萨即可。
获得物品：花轮
发生地点：仙台

No.029

委派条件：游戏初期
任务名称：イシガキヲ タタイテ ハズセ マイゾウキン
解决方法：调查"观音城"入口和一号石碑之间的城墙。
发生地点：仙台

No.030

委派条件：游戏初期
任务名称：サクラノシタニ タタズムモノ ヒトリ
解决方法：进入五号石碑旁边的民家，在一层和カズヨシ交谈，然后调查城市中间偏下处生长的樱花树。
发生地点：仙台

No.031

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ゴウケンノモチヌシ ソノナハ ジュウベエ
解决方法：打败月影流星战道场的ジュウベエ。
发生地点：仙台

No.032

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ドウジョウノ オソウジ セイカハ フルビタマキモノ ヒトツ
解决方法：进入七号石碑处的道场，与ツキコ谈话。
获得物品：奥义 草 の术
发生地点：仙台

No.033

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：センダイ サイダイノ キキ ヤッテクル
解决方法：分别在三个道场内打败前来踢馆的人，然后往青森方向前进（要尽量靠左走），在路上战胜踢馆者的首领。
发生地点：仙台

No.034

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンシ シゲザネ マキモノ トトモニ サマヨウ
解决方法：从长野经过"黑川の洞"前往仙台的路上，战胜シゲザネ即可。
发生地点：仙台

No.035

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンシ ムネザネ マキモノ トトモニ サマヨウ
解决方法：从仙台往"胁道"方向走，在石阶上战胜ムネザネ。
发生地点：仙台

No.036

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンシ ツネナガ マキモノ トトモニ サマヨウ
解决方法：从仙台往青森走的途中，尽量靠右边走（使用"龙飞の术"）打败ツネナガ。
发生地点：仙台

No.037

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：エンタクノ カゲトナルミズウミ ソノシタニネムルモノアリ
解决方法：调查八号石碑右侧上方的湖岸。
获得物品：黑いメガネ
发生地点：仙台



No.038

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：アカノトリイ サソワレアラワル アバレウシ
解决方法：走到红色的牌坊下调查。
获得"超越种"：メイギュウ
发生地点：仙台

No.039

委派条件：青森解放后
任务名称：サムイ フユノ タクワエハ シロイヨウセイノ シタノシタ
解决方法：在通往"青叶の御柱"的洞穴入口附近和ミホコ交谈，然后调查洞穴入口处的指示牌。
入手物品：素早さの石6
发生地点：青森



No.040

委派条件：青森解放后
任务名称：メイブツニ ウマイモノオンセンニ タマゴナシ
解决方法：先和"一文字温泉"1层的アキオ交谈，再到2层和ミナコ交谈，然后在"青札の洞窟"入口前调查落在地上的鸟群，战斗胜出即可。
发生地点：青森

No.041

委派条件：青森解放后
任务名称：アカイミズハ ドクノミズ シロイミズハ チカラミナギル
解决方法：与"一文字温泉"1层的カズコ交谈。
发生地点：青森

No.042

委派条件：青森解放后
任务名称：ハカイノテイオウ オオキナ アカキイケノ ホトリニ アラワル
解决方法：走到九号石碑下方的水潭边即可。
发生地点：青森

No.043

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：アフロ ダイバクハツ
解决方法：从札幌往青森方向走，战胜DJクラアク。
获得物品：アフロヘッド
发生地点：札幌

No.044

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マワル ネコニ チュウイセヨ
解决方法：从仙台方向进入青森。
获得物品：必杀 曼珠沙华
发生地点：青森

No.045

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンシ ムネトキ マキモノ トトモニ サマヨウ
解决方法：从青森经过"青札の洞窟"往札幌去的路上,战胜ムネトキ。
发生地点：青森

No.046

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：ダイケンジャノ ジャクテン
解决方法：在通向"御柱"的"地下通路"里战胜コダマ。
发生地点：青森

No.047

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：5ホンスギカラ ミナミニ−3ポ ニシニ2ホ
解决方法：调查六号石碑左下方的某处地面。
获得物品：黑色い大地の壶
发生地点：青森



No.048

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：キタノハジノオオキナイケニ イノリヲ ササゲヨ
解决方法：调查"一文字温泉"左边的水池，选项都选第一个。
获得"超越种"：セイリュウオウ
发生地点：青森

No.049

委派条件：青森解放后
任务名称：ユキノモリノ モリノナカ シロイアクマガ アバレマワル
解决方法：先与"一文字病院"1层的ノリコ交谈，然后出门，绕到"一文字病院"背后的树林里，经过一次战斗即可解决。
发生地点：札幌

No.050

委派条件：青森解放后
任务名称：ユキダルマ　イチ　ニイ　サン　ヨン　ゴニンメ　ナガイキ　ヒノカゲデ
解决方法：调查过城里的4个雪人后，与商店左边的ユキエ交谈，然后绕到“公式星战斗技场小元卓”



的背后，对着树木调查。
发生地点：札幌

No.051

委派条件：青森解放后
任务名称：シロイコイビト　ソラカラオチル　トメルハ　コイスル　オトメナリ
解决方法：与路灯左下方的コイコ交谈。
发生地点：札幌

No.052

委派条件：青森解放后
任务名称：トケイダイヨセニ28ホニシニ6ホ　キタニ4ホ
解决方法：调查四号石碑。
发生地点：札幌

No.053

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ユキノセイ　ユキノツカイニミチビカレ　コジョウニ　アラワル
解决方法：与“一文字病院”外的シノビ交谈，然后调查城里的4个雪人，从六号石碑处一直向右走到岸边即发生剧情，遇到的选项选“雪ダルマ”。
获得物品：太阳の衣
发生地点：札幌



No.054

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：キョウカイノ　ヒガシノ　モリノ　オクニ　タカラアリ
解决方法：在“一文字病院”后面的树林里，偏右的一小片空地上调查。
获得物品：北风の衣
发生地点：札幌



No.055

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：ピカピカトヒカルガイトウ　マチノメジルシ
解决方法：从市中心的路灯之间走过时自动发生。
获得“超越种”：ダイクウテイ
发生地点：札幌

No.056

委派条件：青森解放后
任务名称：ウツケモノ　カブキモノハ　カミヒトエ　アタラシイモノズキ　テンサイハダ
解决方法：获得神器“共鸣の盾”之后，在没有装备它的状态下，与四号石碑后的“民家”3层的カズサノスケ交谈。
获得物品：身代わりの盾（失去“共鸣の盾”）
发生地点：名古屋

No.057

委派条件：青森解放后
任务名称：アオイハナ　シロイハナアオノ　シタニ　カ　ルノ—オタカラ
解决方法：在一号石碑下方有一朵青色的花，在那里调查。
发生地点：名古屋



No.062

委派条件：青森解放后
任务名称：ゲ　セン　トウサン　ジョウショウ　ムハイノ　オトコアラワル
解决方法：与街机厅“ゲ　ムセンタタムタム”入口处的ゲ　セン店员交谈。
发生地点：名古屋

No.058

委派条件：青森解放后
任务名称：ナゴヤノ　マチニ　オリタツモノ　ソノナハ　アキラ
解决方法：与上方树林边的狗“交谈”。
发生地点：名古屋

No.059

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ゲームダイスキ！　バトルダイスキ！
解决方法：与街机游戏厅门外的少女谈话。
发生地点：名古屋

No.060

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ゲーセンキング　ノーショウリノヒケツ
解决方法：和街机游戏厅里右上方的アラシ交谈，之后来到“名古屋南の森”，调查中间下方的狗，得到“传说の帽子”，交还给アラシ即可。
获得物品：メダル2000枚
发生地点：名古屋

No.061

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ナクシタラ　サッパリミエナイ　メガネメガネ！
解决方法：与“神童流星战道场”的エッジ师傅交谈，然后调查五号石碑，得到エッジのメガネ。把它交给エッジ即可。
获得物品：必杀　苍龙冲天
发生地点：名古屋

No.063

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：アイスベキ　ボウケンヤロウ
解决方法：从名古屋往长野和东樱都方向走，过桥的时候自动发生。
获得物品：ガイのサイン
发生地点：名古屋

No.064

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：オトコモ　オンナモ　ナゴヤニ　ツドイテ　アラソイヲ　モトム
解决方法：在“神童流星战道场”先打败三个女徒弟（モリア、フタバ、トモエ），再战胜マミ。
发生地点：名古屋

No.065

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：フタゴノ　タンケンタイクラヤミ　ダイソウナン
解决方法：从名古屋往东樱都走的过程中,在“远相模の洞”里自动发生。
发生地点：名古屋

No.066

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンシ　マサカゲ　マキモノ　トトモニ　サマヨウ
解决方法：从名古屋往长野方向走，在路上战胜マサカゲ。
发生地点：名古屋

No.067

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンシ　カゲヨリ　マキモノ　トトモニ　サマヨウ
解决方法：从名古屋往东樱都走，经过“远相模の洞”时，在有地藏



菩萨的洞口处战胜カゲヨリ。
发生地点：名古屋

No.068

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ソノーショウネンニームラクモモ　スベテ　ホロボサレルダロウ
解决方法：在“远相模の洞”入口附近自动发生。
发生地点：名古屋

（未完待续）

■文／刘鹏



FF1 简易流程攻略

整个世界不知为何被黑暗笼罩，风水火土四块水晶失去了原有的光芒，4位光之战士为了拯救世界出发了……



■序章

主角一行四人进入コネリの城，前往2F和国王对话，得知公主被捉走。完毕后出城，可先在王城下的镇里稍做整备，之后前往大陆北端的カオスの神殿，神殿中央的门里是BOSSカランド，可轻松获胜。其他的门里有道具。战斗结束后救出公主，返回王城，剧情后跟公主对话可得到リュート。



■一章　しんぴの键

出城，剧情结束后通过修好的桥，向北走来到マトヤの洞窟，和洞里的魔法师マトヤ交谈后得知她的すいしょの目被偷走，看来需要帮她寻找了。之后前往大陆的东边，来到プラボカの港町，这里正在受到强盗的侵袭，向左上角走看到一座房子前有三个人，上前进行对话后即和九个海盗发生战斗，胜利后可得到一艘船。

乘船一路往南，到达エルフの城，进入大殿得知这里的王子已经沉睡了无数年之久，他的臣民都希望得到主人公们的帮助。之后在城中四处转转，打听情报，离开王城后向西走，来到にしのしろの城，这里只有一个国王，上前交谈后去南边的ぬまの洞窟，在B3F可以找到王冠，随后回にしのしろの城，将王冠交给国王，结果国王突然变身，BOSS战。胜利后得到了すいしょの目，当然是立即返回マトヤの洞窟，将其交给マトヤ了，作为谢礼她送给主人公一行めざめくすり。回到エルフの城，把めざめくすり交给王子的侍从，救醒王子后得到しんぴの。返回コネリアの城，用刚得到的钥匙打开城里两扇上锁的门，取得ニトロの火药。之后向西到ドワフの洞窟把火药交给洞里一个叫ネリク的老人，他就会让运河工程完工。乘船下行，穿过西方刚开通的运河即可抵达外海。



■二章　飞空艇

通过运河往上来到看起来一片荒废的メルモンドの町，在镇中跟村民打听消息后得知这是因为附近的吸血鬼作祟造成的，在村里还可以打听到关于巨人岛的情报。出镇后前往南方半岛的アスの洞窟，击败BOSS后在旁边的宝箱中取得宝石スタルビ。随后去巨人島きょじんのどうげ，把刚得到的宝石交给拦路的巨人就可以通过了，通过后来到はんじゃの洞窟，从那里贤者手中得到一根土杖以及相关提示。返回アスの洞窟，在屋后的石板前使用土杖，石板裂开，露出了一条通道，通过复杂的迷宫后终于看到了土之水晶。击败使大地腐败的真正敌人BOSSリッチ后登上台座，土之水晶恢复了昔日光芒。

回到メルモンドの町打听关于飞空艇的消息，之后乘船往西可以到达一个被湖泊环绕的城镇クレセントレイクの町，进入后和右上方的12位预言家们进行交谈，之后得到独木舟。在村中还可以打听到村北洞窟里可以使飞空艇浮起的ふゆうせき的消息。

乘独木舟顺流来到こおりの洞窟，这里的迷宫很简单，先从B2F的陷阱跳下后再从直通阶梯回到B1F，进入里面的房间，从陷阱掉下即可来到宝箱面前，里面装的正是ふゆうせき。

前往大陆南方的リュカンきばく，在沙漠中使用ふゆうせき，飞空艇从沙漠升起，上前调查即可入手，注意飞空艇只能在绿色草地上着陆。

■三章　海底神殿

乘飞空艇来到河流上游的グルグ火山（多带点回复剂）。在B5F可以找到火之水晶。和BOSSマリリス交战，胜利后火之水晶的光芒恢复。

北方的岛屿上有很多住着龙族的地洞，多转转收集些情报。和龙王交谈后前往西边的しれんの城，在B3F的一个宝箱中找到ネズミのしつぽ，回龙王殿后将此物交给龙王バハムト，他就会提升全员能力。

乘坐飞空艇来到オンラクの町，这里有一个没有换气系统的潜艇，要使用它需要空のみす。打听消息后去地图右上方的きんちょうの町，在那里发现一处泉水，收集情报后向西进入沙漠，在绿洲旁遇到商队后花50000G购买よせのビフ，放出囚禁其中的妖精并跟她回到きんちょうの町，她就会赠给主人公空のみす。

乘坐潜艇来到海底神殿，在最上层西北角取得ロゼッタいし，最底层遭遇BOSS战，胜利后水之水晶恢复光芒。

回到メルモンドの町，找右上方的学者ウンエ交谈，之后出镇向东来到ルフエインじんの町，和居民交谈得到チアイム，并打听消息。之后在オンラクの町顺河流穿过瀑布进入一个洞中可以看到一个机器人，交谈后ワブキユブ入手。现在主人公一行即可向浮游城出发。



■最终章　返回过去



有了チャイム后就可以进入しんきろうのとう，在3F的跳关地带使用ワブケユブ。来到浮游城，这里的楼梯都由三角形的跳关地带代替。到了浮游城的最上层有一条细长通道，尽头的房间里是风之水晶，BOSS战胜利后风之水晶也恢复了光芒。

回到クレセントレイクの町，剧情后前往カオンの神殿，看到5只蝙蝠，剧情后主人公一行返回了2000年前的神殿，在尽头门内一个充满邪气的石台前使用最早从公主那里得到的リュト就可破坏邪恶的封印，迎来与最终BOSS的决战。

铁杆合作组·MONSTER





FF2 简易流程攻略

从希尔蒂公主那里得到了反抗军的暗语“野玫瑰”(Rose?のばら),并从公主旁边的敏武那里得到任务之后出城前往大陆北侧的费音城，切记在费音城中不要与帝国守军交谈。从费音城北侧绕过城墙后进入酒店，与右上角的酒店老板交谈并说出暗语“野玫瑰”，老板便会让出他身后的暗道，与暗道深处的王子斯考特交谈。王子死后回到亚鲁迪阿镇将王子的遗言告知公主。与敏武交谈就会加入队伍，他携带的独木舟（カヌー）在水域中使用相当方便。

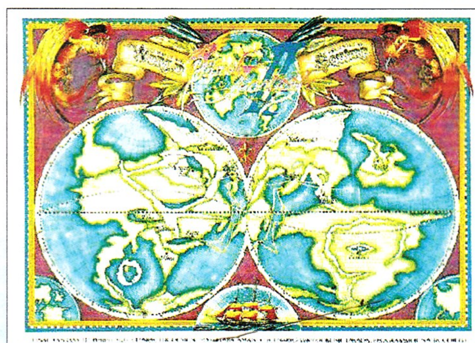


渡过北方的湖泊往东行可以到达帕鲁姆镇，乘坐油轮前往波夫特。在波夫特的酒店里可以找到一个叫施德（シド）的人，乘坐他的飞空艇来到萨拉马多镇，在一间屋子里发现了唯一的男子——约瑟夫。向他说出暗语后前往萨美朵瀑布洞穴，在第三层发现萨拉马多镇的镇民。情节后继续深入至洞穴的第五层，做掉挡在放有宝箱的房间门口的那只怪物后边可以从宝箱内得到米斯里尔金属。在本层深处还可以找到跳跃法书。

回到亚鲁迪阿镇后，在武器店将金属交给托布鲁，他就会炼造出米斯里尔金属的武器和防具。



之后前往同样被帝国军所占领的巴夫斯克镇，这里与士兵交谈不会引发战斗。镇南可以找到反抗军的间谍，和他说出大战舰的消息，他就会让出通路。当到达地下信道出口的时候引发情节。追赶着黑骑士来到外面却发现战舰已经起飞了。之后再一次回到地下信道，在房间里的宝箱中可以发现通行证(つうこうしょう?通行证)。到波夫特找施德询问有关飞空艇和战舰的事。回到亚鲁迪阿镇引发情节，之后再次与公主交谈。来到萨拉马多镇与约瑟夫见面。之后坐独木舟来到萨美朵瀑布洞穴。



在洞穴入口附近有一块兰色记号石头。在凹处的右上角调查可以发现秘密房间的信道，顺此道前行就可以得到雪上船，之后就可以在雪地上自由移动了。通过一片广漠后到达了雪原洞穴。在地下五层右上方一个海狸前得到了提示，顺着提示找到了右方墙壁的一条迷道。顺路前行看到了守护女神铃的阿达曼泰玛，将其击败后就可以在其身后墙上拿到女神铃，最后顺着右方的信道出洞，情节后回到萨拉马多镇。

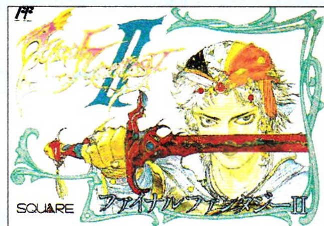
接下来前往卡修恩城。入城就可以看到一楼大厅中央的太阳火焰了，但没有超级火把无法获取此火种。超级火把在四楼,打倒守护兽后获得。回到进城口的大厅，使用超级火把获得了太阳火焰。回到亚鲁迪阿镇，得知公主被抓。众人立刻向北方赶去。在战舰深处找到了被关押的公主姬蕾妲和施德，之后黑骑士出现。

从亚鲁迪阿镇出发前去一次公主的房间。在帕鲁姆镇会遇到陌生的女子——女海盗蕾拉，乘她的船出发并在海上战胜后她就会加入。到达迪斯特城与母子俩人对话。在城北的迪斯特洞窟地下二层可以在龙骑士的骨骸中找到项链。回到迪斯特城佩带着这条项链与飞龙交谈。再次来到迪斯特洞窟地下五层。击败守在泉水前的怪兽后回到城堡。在亚鲁迪阿镇公主的房间中击败假公主。在斗技场穿过中央战场后便可以发生情节。之后在大牢地下二层找到公主。



回到亚鲁迪阿镇后向费音城出发，中途会遇到反抗军的临时营地。在费音城口蕾拉加入,击倒顶层的司令官收复费音城。情节后在城内一房间中找到波尔并从他那里得到咒语,在公主所在的大殿的右上角使用此咒语便可打开秘密信道,在第五层可以找到两个面具之一的白面具。

在敏西迪亚城地下室，把白面具戴在女神像头上。打探后，乘船前往南方的一个小岛，在岛上山洞中的地下五层的一个房间内击倒守护兽后得到黑假面。来到敏西迪亚洞窟地下一层的房间前出现黑幻像，将黑面具戴在它脸上它就会消失。在地下五层一间屋内的三宝箱中找到了晶体杆。之后坐船往位于一个环形海湾的一个中间海岛上的敏西迪亚塔，船行至海湾口时会引发情节。之后龙骑士理查得加入了队伍，顺着理查得的指引找到一条船并做掉挡在船前的怪兽，接着乘船从海龙体内的缝隙中逃离后回到了费音城。







前往迪斯特，情节后乘船再次前往敏西迪亚塔。在10层的大门内得到了究极之书。回到敏西迪亚得到消息后赶回亚鲁迪阿镇，情节后前往费音城，在费音城的镜子大厅对着镜子使用在龙骑士骸骨上得到的项链。进入龙卷风后来到最深处干掉帝国皇帝。

前往波尔的家中，情节后乘船来到波夫特镇外得到飞空艇。从帕拉美奇亚城的上方落入城中，在第七层会遇到黑骑士，就是雷恩哈特。请结果后他会加入队伍!?

先回迪斯特城给与那对母子对话，之后到敏西迪亚村向魔道士们打探消息,记得补充好所需之物。死亡大道的入口就是敏西迪亚以北的泉水。里面是走不完的迷宫和打不完的怪兽。进入大混乱城的入口并通过一个跳关地带来到了大混乱城，在一片暗无天日的空间里，帝国皇帝在静候着……

铁杆合作组 · 星川明人

读者大人投稿的正式版

绝对隐藏

秘技天地

本期友情客串，顶级星战COSPLAY



GBA 奥伽战争外传

游戏推荐度:8	秘技实用度:6

●特殊效果武器及魔法的取得

一些武器和防具是有特殊效果的，只不过像杖和指轮用多了会坏掉。使用方法为在战斗的item中，按→键（有无效果，按select查找）。例：通关一次后得到大天使的那把アソビツォソ可攻击2格（损血）

大地の指轮

疾风の指轮

各属性的魔法杖，对应相同属性的魔法（那些不能使用魔法的职业也能用）物理攻击最强剑：培养一只黑龙（道德为C），待其升至顶级时，用它使用道具スナッブドラゴッ会变成一把剑。具实用了该道具而得到的剑是化剑人的能力的一半罢了。

——上海市浦东新区　汤恺亮



PS2 吉翁最前线-0079

游戏推荐度:7	秘技实用度:6

●夏亚及其扎克ⅡFS专用机入手方法

爆机一次后存档，进入该档后选择训练模式，将训练关①打过获得S级便可使用夏亚。另外值得一提的是夏亚的座机机动性是一般机体的2倍，行走起来健步如飞，其120mm专用机枪也奇准无比，弹无虚发。

●卡马尔·扎比及其扎克ⅡFS专用机入手方法

训练模式中将训练关②打过获得A级便可使用。

●联邦军训练关

将训练关打出6~7个S级便可出现2个联邦军训练关，将其打过后又会相继出现3个联邦军训练关。在这里，我方机师可使用陆战型高达（RX-79[G]）、吉姆（RGM-79）、陆战型吉姆（RGM-79[G]）、狙击型吉姆Ⅱ（RGM-79SP）、量产型钢坦克（RX-75）、量产型钢加农（RX-77D）、重装型吉姆等，只有吉姆和陆战型吉姆是可三机一组。陆战型高达十分强劲，大家试试便知。还听人说将全部训练关以S过关便可使用高达（RX-78）和高达6高机（RX-79-6）。

——湖南省长沙市　PMX-001

GBA 马里奥A2

游戏推荐度:8	秘技实用度:7

●加命大法

在星星世界第3关，那一关很短，只有两个屏幕长。先不要吃掉关卡后的恐龙金币，走到关卡前，等待坐在云上的人，扔下怪物，越多越好，然后过关，你就会发现加很多命，我最多一次加了24条命，而时间只需20秒左右。（可重复）



——江苏省丹阳市　宋文

GBA F-14TOMCAT

游戏推荐度:7	秘技实用度:6

●ACE模式下的密码

1.XDFTRLFF	2.KJTRDBPT
3.RVBPZJVM	4.BMNQYLNF
5.LFMSDNBQ	6.PGHPCZNJ
7.DKDGBPQK	8.GSYPZLCT
9.DCZXRPQR	10.WRTNJYSX
11.JDPQMLRT	12.SPBXBMRG
13.SPXPRGDH	14.LPFGNBGZ
15.TQWJGZHN	16.BGJKSZPQ
17.PLMNHRTY	18.GLMRTRRC
19.NHDJPBCX	20.LCMLFLTC

同郑超那组密码一样，在输入最后一组密码，会退回到开始画面，进入第二轮游戏，密码通用，但敌机却变成了早期的三翼飞机，无导弹，性能很差，更不会发冲击波。

——上海市　仲巍

GBA 恶魔城白夜协奏曲

游戏推荐度:8	秘技实用度:7

●风+十字架+crash stone的连续技

装备crash stone；近距离使用集气攻击（不必集到满，有就可以）一般是近距离2段技（用鞭和集气攻击各一段），这时会形成连续创击，而十字架和集气攻击是连续判定。

●使用西蒙

通关一次后不但可使用剑术高超的MAXIN（用法见2002年7月期电软）如果在KONAMI标题画面，依次输入。↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A恶魔城的背景会变为蓝色，此时在Boss Rush Mode中出现的主角是久违的西蒙（攻击力、防御力奇高、就动作慢3点）有得必有失嘛！

●见到79号小鬼

很多朋友在过关后都见不了怪物图鉴上的79号怪物，其实79号怪物必须在主角的 Lack>150时才会出现……（很多好装备）

——上海浦东　斌斌

GBA 光明之魂

游戏推荐度:8	秘技实用度:6

●无限加钱法

任一角色来到村子的店铺，先拿起自己已有的道具，按2下“R”键，然后放下，再选一件店中自己能买得起的道具，用十字键把它移到刚才选的自己道具的上方，按“R”键就可将其又卖回给店主，自己却没有花钱（注意：所选中的店中的道具要拿在手上，不可以在道具档中放下）。

●隐藏关卡出现

利用任一角色在游戏通关一次后进入ADVANCE模式。打到第八关时同时按下“L”、“R”、“A”三个键就可以进入隐藏关“迷Eタ”ンシ“ョン”。此关总共十八层迷宫，都是从ADVANCE模式中的八大关中选出的迷宫组成的新关卡。BOSS是ADVANCE模式中的第七关BOSS，不过动作好像又加快了。

●对付闪电法师的心得

其实很简单，只要一步不离地紧跟在它们后面，它们就不会攻击你，但如果好几个闪电法师同时出现，就把其中一个或是单独在一个位置的那个闪电法师用“跟”的方法逼到一个看不见其他人的小角落猛K。

另外，第七关BOSS的闪电攻击也并非100%躲不了。当他选中黄剑（就是电剑）时就立刻溜到他身后，这样他的闪电就劈不到你了。如果他在角落放电，那么挤在他身边就不会被劈

——江苏南京　肖科



PS 射雕英雄传

游戏推荐度：7　　秘技实用度：5

●获得稀有物品

有游戏中的“枪、朴刀、吴钩、直刀、青铜剑”这五件兵器中某件，会在“牛家村、金兵关华筝的山洞中、和从商人或店铺中买到”，游戏后期黄蓉受伤的那段情节过后，再回到杭州，当铺老板便要求和主角交换这五件兵器交换的物品分别是：

（1）记忆的书；可记起癖好“记忆”发动时不消费“内功、轻功”。

（2）起死回生的书；记住癖好“原力”发动时可回复“内功、外功、轻功”。

（3）夏枯草：内功+20。

——辽宁　孟庆浩

DC 樱大战3

游戏推荐度：9　　秘技实用度：——

●大神的无限连击

首先，需要通关一次，在巴黎的幽雅一日中，分别将神父的初级问题，女管家的中级问题，警官的上级问题，共30题全部完成，回到剧院便可玩大神专用的光武迷你游戏。在选择机体时选择力量为3星、速度为5星的大神机，开始游戏，游戏中尽量将敌人引到一块，然后按A键攻击，注意不能按得太快，第一下输入完毕略顿2秒再按，如果敌人的距离拉远了再向前走几步再攻击即可，由于一批敌人打死，又会出现第二批，所以连击数下可以猛涨，如此便可获得高分，得到隐藏照片。

另外，将对手逼到角落里，然后看准对手的头，按B键往头上踩，不要按方向键，也可形成连击。

——天津　常亮

GBA 超级机器人大战A

游戏推荐度：8　　秘技实用度：8

●机战A升级大法

步骤一：选定出击机体。必须包括主角、两架可以补给的机体（如塔布和京四郎）。

步骤二：主角冲进敌阵狂杀，注意最后留下一个小兵不能杀。

步骤三：把塔布移动到京四郎身边，因为空战结构的机体每次移动会耗EN，所以京四郎立刻可以为塔布补给了。如果两人同级数，补给一次可以加200EXP。当京四郎比塔布高了一级，就让塔布帮京四郎补，补一次加260EXP。就这样交替上升，约两个小时，两人都有99级了。而另一边主角要不断闪避小兵的攻击。然后，让波士帮塔布补给，补一次可升一至两级，不到半小时，也升到99级了。然后，将甲儿、琼、铁也、清子等人依次换乘机器人头领来升级。最后你会发觉，敌人的级数至少有60级了。主角升到七、八十级也是轻而易举了，哈哈~~

——广东　陈宏华

PS2 真魂斗罗

游戏推荐度：8　　秘技实用度：8

●30人秘技

在游戏标题画面用2P手柄依次输入上 上 下 下 L1 R1 L2 R2 L3 R3

听到效果音后即告成功。

——北京　IUIU

DC KOF 2K

游戏推荐度：7　　秘技实用度：5

●KF2000BUG（人物卡住）

玛丽用麦卓作护援，在右边情况下用←储力→击中后↓↘→按B或D，护援攻击，超必（↓↘→↘↓↙←+A）击中对手，按序输入←→←。对手定着动不了？

——惠州　吴志超



↑PS2版星尘大海高度期待中

DC 我的女神

游戏推荐度：7　　秘技实用度：7

●关于辅助卡片的获得

游戏中总共有七种不同的辅助卡片，在正确回答女神的问题后可从女神手中获得，虽然表面上看是随机获得其中一张，实际上在每一位女神那里各自都有一种获得几率比较大的辅助卡片，虽然不是能100%获得这张卡片，但是也比其它卡片来得可能性大，因此合理选择不同的女神所在地点的话有事半功倍的效果。

一级神二种非限定免许的女神贝璐丹迪（ベルダンディ），“三选”卡片获得几率较大。

二级神一种限定免许的女神斯库璐特（スクルド），“延时”卡片获得几率较大。



二级神管理限定免许的女神兀璐德（ウルド），“错误无视”卡片获得几率较大。

一级神二种非限定免许的女神佩奥丝（ペイオース），“二选”卡片获得几率较大。

一级神特务限定免许的女神琳德（リンド），“攻击力二倍”卡片获得几率较大。

一级非限定魔玛拉（マーラー）…………从她手中能得到卡片就不错，恶魔的便宜可不是好占的。

—— 北京　天使受容体・K 1

AC 合金弹头3

游戏推荐度：7　　秘技实用度：7

●巧打任务4的ＢＯＳＳ

任务４最后ＢＯＳＳ的厉害程度实在令人头痛，现在介绍一个能将ＢＯＳＳ攻击完全封住的方法。ＢＯＳＳ战的场地是一个两边都是悬崖的祭坛，当ＢＯＳＳ发出幽灵炸弹来攻击主角时机会就来了，让主角紧贴屏幕边缘引诱幽灵炸弹，方法是操作主角向屏幕边缘跳跃，当身体向下落时再拉反方向回到祭坛上，操作上有一定难度，如果能成功将幽灵炸弹引下祭坛而没有触地发生爆炸的话就成功了，这样就会发现被引下祭坛的幽灵炸弹只会在祭坛下转圈，而ＢＯＳＳ由于不能同时使用两种攻击方式而无法再度进攻，只会在天上乱飞等待幽灵炸弹爆炸，这种情况下打败ＢＯＳＳ可谓易如反掌。

——北京　天使受容体・K 1

GBA 恶魔城・月之轮回

游戏推荐度：7　　秘技实用度：5

●技巧补充

防御最高的并不是光辉护甲，而是魔咒护甲，在机械塔一个破墙而入的地方反复打倒利利穆可得，EXP最高的也不是9040，而是地下保管库中一个破墙



而入的地方的利利斯，其经验值为20000整，如果用卡片增加经验值可达到22000这些利利家族的东东都是有五只光环的怪鸟，它们的攻击和防御都很强，等级过低很难应付。

●BOSS打法

等级不用升至最高，只需拥有全卡片，便不难对付Boss，我曾用36段打倒过它，很有挑战性哟！如果可以站着增加HP，不防去竞技场底层（倒数第二）找圣武士，运气好的话你会有惊喜的发现。

——浙江　刘务

GC版PSO 究极攻略



文 /铁杆组·tlw_wei　协力/变态NT小草

第一幕：初心者教程·系统&角色篇

GC	厂商：SEGA		发售日：2002.9.12
	类型：网络RPG	价格：6800日元	其他：——

NGC版PSO到现在，已经鏖战了半个月了。笔者拿到的是带BUG的版本，不过在线征战仍然其乐融融。战斗之流畅爽快，绝非那些吹嘘画面如何漂亮、系统如何新颖的非即时网络ARPG能比。奉劝追求养眼效果的伪非“达人”们离她远些，虽然PSO贴图极美，但酣斗时绝对无暇顾及，否则必肝脑涂地。

先说一下PSO入门的最基本常识。鉴于很多玩友没玩过DC版就直接打NGC版，所以还是有必要说明一下的。

系统篇

——ID问题——

Section ID可以说等于是创建角色后看到的所谓“ID颜色”，这个参数直接关系玩家获得的武器种类。如果ID颜色和职业不相适合，在线作战还好，单机就只有哭的份儿了……那么ID颜色究竟如何预知呢？决定ID的每个字符都有其对应数字，把这些数字加起来就知道ID颜色对应的数字了。下面是字符和数字的对应关系：

0 — (2<FPZdnx　　1 —)3=GQ[eoy
2 — *4>HR fpz　　3 — !+5?IS]gq{
4 — ",6@JT^hr}　　5 — #-7AKU_is|
6 — $.8BLV'jt~　　7 — %/9CMWaku
8 — &0:DNXblv　　9 — '1;EOYcmw

'\'号和空格是 2。各颜色ID的名称是：0 VIRIDIA；1 GREENILE；2 SKYLY；3 BLUEFULL；4 PURPLENUM；5 PINKAL；6 REDRIA；7 ORAN；8 YELLOWBOZE；9 WHITILL。举例来说，如果是PDKU这个ID，P=0，D=8，K=5，U=5，0+8+5+5=18。个位数就决定角色的ID，PDKU这个名字的ID为YELLOWBOZE。

——MAG问题——

MAG的同步率最高为120%，IQ的上限为200。这些数值愈高,MAG的特技愈容易发动（无敌、加攻防、回复、复活等等）。还有 DEF、POWER、DEX、MIND能力槽，这些的成长是会加在主人公身上的，但不能超过该职业角色的上限。MAG在成长到一定的程度（10级、35级、50级）时，能学到必杀技，本身的特性也会发生变化。

所以MAG也有能力之分，玩家可以依照需要养成不同类型的MAG，比如力量MAG、精神MAG、命中MAG，但绝对不要养防御MAG，当用插件弥补防御力的不足。至于MAG对食物的不同喜好，下期再做介绍。另外，退出游戏时MAG的同步率是会降低5点的，所以每次结束游戏之前将MAG存到银行里即可避免其同步率降低。MAG会每隔4分钟肚子饿，喂养时要注意。此次的GC版PSO还为各个角色精心设计了专用MAG，当MAG的四项数



值满足一定条件就会出现。

——操作篇——

DC时不管怎样挪动视角，在几秒钟后都会回复到原始视角。这样要想靠在墙角欣赏自己的特写镜头可是很费事的；而在GC上就不会有这种事



发生。这对某些自恋的BTJJ、GG们来说倒是很方便的……但GC版的照相狮子大开口，一个251记忆卡只能放上三张照片。

操作方面还是有缺憾之处：战斗时锁敌的精确率不如DC版，小TLW第一次打狮头鹰的时候站在它的左侧面（刚好锁定它的头），可是一开枪，打到脚上去了……重来也是如此，只好冒着被秒杀的危险，到它的正面去K它的头。

还有就是GC的类比摇杆好像定位不如DC的摇杆精确，方向上的微小差异会导致很大的不同。这就更需要玩家们多适应了……

文字输入也有了提高，比如打一个“赤”、“遗迹”等PSO常见词汇，那么相关的词语就会一涌而出。而且根据对方用定型文说的话，还能及时出现与之相对应的定型文答话。这个系统倒是很体贴人。但是……到了某些JJ（TAKI、HB、还有SF大人）手里就成了用来BT的工具……

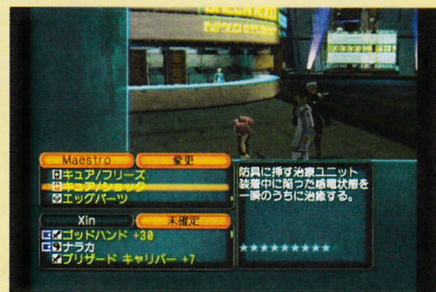
——武器防具篇——

GC版的特殊武器比起DC版的来说，真是完成了质变。所有特殊道具均呈现红色包装。字体一律为金黄色，出现概率加大，种类增多。增加了双刀系兵器，如大和、武藏。所有的特殊武器都重新制作，像以前随手一大把的DB之剑、佛罗纹之剑，外形都有巨大改变，而且还有真伪之分。真DB剑和真佛罗文大剑还都有好几种，不同武器社和年代制造的能力也有差别；虽然与假的名字都一样（星数和解说不同）、但只有真DB剑和真佛罗文大剑才能和铠，盾组合。



武器的属性也有了很大的变化，上限不再是60%，目前为止见到了属性为100%的BT东东。但是属性的附加伤害值也变化了，100%的附加攻击力还不如以前DC版同种武器40%的附加伤害值，气愤……但伤害的具体计算方法，我已推翻了自己以前的三个方程式，目前仍在探索中。

此次出现了增加铠插件的道具,再也不会为一些防高但无插孔的铠甲犯难。不过一个道具只能换一个孔，所以多多收集就行了。不过这次的PSO中敌人的攻击附带状态也多了很多（如感电），所以状态插件在战斗中必不可少。



——敌人的变化——

遗迹的敌人クロ　(爪)以前不会出现麻痹（マヒ）状态，在GC中就能“任你摆布”，不过用处始终不是很大。

EP-1森林的狼的攻击命中率大幅提高，以前是几乎打不中的。不过智商依旧低的可以，没事干降自己的攻防（草：自娱自乐嘛……）。

洞窟的花是个很好笑的敌人，它会向你喷毒气。命中之后它会嘲笑你（可爱的说）但它刚发出笑声时一枪打中它的嘴，笑到饱的会是你自己……

洞窟另一个搞笑的敌人是一半红一半蓝的双身怪，就好像街霸3的最终BOSS吉尔。要等它分开以后各个击破。但当你打死一半以后，它的另一半会呆在原地，看着它的“另一半”发出悲鸣……就因为这样被偶们取了很多的小名，我和同学叫它为同志，PDKU的MMJJ称它为BL



兄弟（草：我管它们叫FF里的“兄弟仁义”）……

还有遗迹的大块头（REIN JJ所说的飞拳大叔），这次它的攻击范围大了很多，远程飞拳发出后，手会打开，判定大的惊人（草：分明是花火桑的“落花啼鸟”嘛），等级不够很容易被它秒杀。近距离的“双风灌耳”很大几率会麻痹（DC版是100%麻痹）。但是有个巧打它的方法：接近它后就不会使用飞拳攻击，而是过来拍你，这时开始绕着它跑圈，但不能太快了。否则它会抄你的后路，让它随着你的方向转到270度时，你就会看到大叔可爱的一面。它的头绕晕了，再动不能。上面这些都是DC版没有的，制作者的敬业精神由此可见一斑。向SONIC TEAM致以最高敬意，修订版期待中。



——零七八碎——

NGC版可以在SHOP QQ中包装道具赠与伙伴，但价格不菲。有MINI游戏对应GBA上的《SONIC A》养查奥，不过要比按键的速度，心疼手柄的就不要玩了。（PDKU的CC和TAKI的按键纪录：TAKI的纪录为10秒连发70下，8秒误差0.03；CC的按键纪录为104 次/10秒，这个是为了抢道具才苦练出来的^^;;）

在新的地图EP-2中出现了很多新型陷阱，在中央控制区，居然有红外线控制的陷阱……不碰还好，一碰上就警铃声大作，然后冒出N多的火焰喷头狂喷初级火魔法，小TLW第一次的EP-2冒险就是红在它们手里，所以印象极其深刻。还有一种和坑道BOSS的光球差不多的牢笼陷阱，被困在中间就不能活动。用火力打击其顶部可以将其破坏，不过下次路过时它还会冒出来，真是无话可说……

这次出现了类似于CH模式的隐藏房间。那种看上去破破烂烂的墙，虽然确实是破墙，但只要向它射击6次就可以打破它！背后多是宝箱，至于能不能打出特殊武器，就看运气了。

EP-2地图大幅度增大，从宽广的SEASIDE就能看出来。俺经常跑到海边一站就是好久，也许是爱屋及乌吧，觉得GC对水的描绘并不比XB差^^。

EP-1的线下任务新添了三个以前的下载任务，但线下模式的特殊武器入手方式不变（如：煎锅、镰刀-噬魂者）。



角色篇

这次NGC的角色调整还是很大的，总体来说，以前的鸡肋角色都扬眉吐气了。

——FO部分——

FO总体变强，不过代价是TP消耗惊人，一个LV10的初级火焰魔法要TP15，快赶上BATTLE模式了，更不敢想象LV30会怎么样。虽说精灵FO站在原地不动可以回复TP，但速度实在慢死……人类的女FO就更别提。

人类的男FO就成了FO中最好用的角色，攻击可以到753，和RA都有一拼。物理攻击高就解决了DC版FO对魔防高的敌人打击手段不多的问题，不过论精神值还得看两个精灵法师的。但FO的高位雷电和冰冻系魔法的全屏锁敌被削弱了，打起来又要困难很多；辅助魔法的维持时间也大幅度缩短，而且很难找到高等级的攻防提升魔法磁碟，变相提高难度？

——RA部分——

RA中的新角色RAmarl（女性射手）也成了强力角色，命中上限达到216，高出机器RA角色好大一截。机器的瞄准难道不如肉眼？虽然攻击力不高，但精神力居然有732，除了FO和精灵猎人，就是她的精神最高了。回头看看RAmar的精神值505，真是阴盛阳衰……

——HU部分——

再说说新加入的HUcaseal（长得和TAKI一模一样……），论能力应该是所有角色中综合实力最高的。攻防、命中和回避都十分的出色，而且GC版中的机器人角色一开始就可以使用陷阱，实用度大增。但缺陷仍然致命：没有精神力而无法使用回复魔法。PSO中的每种药品只可以带10个，所以到了高难度的地方，就会出现粮草短缺现象。虽然机器人在本作中站立不动就会徐徐回复HP，但速度……这就注定了HUcaseal上级者向的命运。 但是如果有同伴支持又另当别论，因此HUcaseal 就成了一个多人模式的专用角色（线上无敌，线下单练困难）。

（待续……）



——GC版PSO里职业的能力限界——

要注意的是，这个限界是包括了穿插件和MAG的。

人物	攻击力	防御力	精神力	命中力	回避力	幸运
HUmar	1397(943)	579(422)	732(594)	200(174)	756(682)	100
HUnewearl	1237(835)	589(538)	1177(885)	199(147)	811(666)	100
HUcast	1639(1146)	601(501)	—	191(158)	660(585)	100
HUcaseal	1301(901)	525(399)	—	218(184)	877(777)	100
RAmar	1260(806)	515(359)	665(505)	249(230)	715(639)	100
RAmarl	1145(743)	577(426)	1031(732)	240(216)	900(798)	100
RAcast	1350(859)	606(505)	—	224(199)	699(626)	100
RAcaseal	1175(775)	688(562)	—	231(208)	787(713)	100
FOmar	1002(753)	470(321)	1340(990)	168(138)	651(551)	100
FOmarl	872(721)	498(351)	1284(934)	170(144)	588(513)	100
FOnewm	814(613)	463(408)	1500(1098)	180(128)	679(531)	100
FOnewearl	583(483)	390(334)	1750(1200)	186(133)	883(735)	100

括号里的是200级时没吃过药的能力。

1994 MACROSS 7 AD2045

众多殖民船遨游于宇宙的时代。其中一艘叫做“macross7”的飞船遭受到超越天顶星人的新敌人“原始恶魔”的强烈攻击。macross7陷入了空前大危机中。这时如同火焰般的歌声在全宇宙回响起来。该作未采用之前系列的风格，一改以“热血”为主题。全13卷，各4800日元，万代制作。


↑转型主人公，火焰巴萨拉。


↑机器人设计构思很独特。

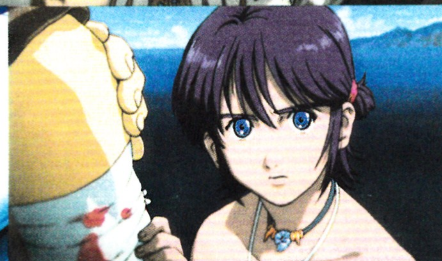
VF-1 巴鲁基利

超时空要塞的战斗主力，可变式战斗机。搭载核动力，可在大气层以外进行战斗，同VF-0一样有三种变形模式，分别是“战斗机”“步行战机”和“机器人”。

2002 MACROSS ZERO AD2008

巨大战舰坠落已经过数年。为了让地球统一的统合军与抵抗的反统合组织展开了战斗。同时，遥远而和平的南方小岛也开始被卷入这场战斗……。以《MACROSS》之前的时代为舞台，系列最新作品，机器人以3DCG描绘。


←讨厌变化，对主人公怀有敌视情绪的萨拉。


↑其妹，玛欧。对主人公怀有淡淡的恋兄情结。

目击 Latest Program Lineup

曾担任超人气大作OVA《机动战士高达0083》和剧场版《攻克机动队》的机器人设制的河森正治。他最初监督制作的作品是于1984年公开的剧场版《超时空要塞 可曾记得爱 》。这次故事的水准和视觉效果的质量比起当时有了大幅的提高。这部作品充分证明了河森正治的才能。河森对这部系列作品《MACROSS ZERO》投注了极大热情，从海外取材到设计最新的变形战斗机到绘画分景无一不是如此。助手田中孝行也以相同的热情工作着，不管是去各地取材还是现场谈判都身体力行。甚至，森野浩典还带着睡袋参加了连日的3DCG和格斗部分。他们的热情结束时就是崭新的“MACROSS”呈现给各位观众的时候吧。

～MACROSS年表～

AD 1982.10■TV版动画《超时空要塞MACROSS》(全36集/TBS)开始播出。以科幻战争加偶像的崭新的组合手法，受到卡通迷们的极大欢迎。

AD 1984.07■剧场版《超时空要塞 可曾记得爱》公映。以TV版为前提，设定加入大幅改变的当时杰作。以其超水准的制作和美丽的画面而成为一时的话题。

AD 1985.12■家用电脑专用的游戏软件《超时空要塞MACROSS》开始发售。在电视版的基础上又制作了同题材的游戏。因为是正规制作，所以其内容老少皆宜。

AD 1987.09■OVA版《MACROSS 闪回2012》发售。本是为了TV版和剧场版的放映再编辑的，但在剧场版中仅收录了6分钟未放映的片断。

AD 1992.05■OVA版《MACROSS 2》（全6集）发售。《超时空要塞MACROSS》，超时空要塞MACROSS在别的时空里展开另类情节，把“歌”作为武器的敌人登场。

AD 1994.08■《MACROSS PLUS》(全4集）发售。以大量运用CG而成为当时的话题。YF-19 YF-21的两个试飞机的驾驶员之间的争斗是本作的主题。

AD 1994.10■TV版《MACROSS 7》（全49集/TBS）开始放映。原作的人物再次登场，节目中的机器人战争在现实中的实况活动成为了公众的话题。

AD 1995.01■万代制作，《MACROSS 7》录像带化。约一个月时间内发售全13卷。在映像特典中收录了各集在电视未放映的片段。

AD 1995.03■全部英语配音的《MACROSS PLUS INTERNATIONAL》在日本以及海外地区同时发售。

AD 1995.09■在OVA版的基础上重新编辑再加入新制作的部分结合而成的《MACROSS PLUS MOVIE EDITION》公开。之后更以DVD为载体出售。

AD 1995.09■剧场版《MACROSS 银河在呼唤我》面市。内容是完全原创的新作，其中有2首专为剧场版特别制作的新歌。

AD 1995.12■收录电视未放映的2集ova《MACROSS 7 ENCORE》终于发售。登场人物意外的一次没有见过，是珍贵的一部。

AD 1996.08■万代制作，TV版《超时空要塞MACROSS》录相带开始发售。全9盒。8月发售1-3盒，9月发售4-5盒，10月发售6-7盒，11月发售8-9盒。

AD 1997.02■PS游戏《MACROSS DIGITAL MISSION VF-X》发售。历代的VF-X战机亮相，以拯救被困的偶像歌手为内容的3D射击游戏。

AD 1997.06■SS游戏《超时空要塞MACROSS 可曾记得爱》发售。射击游戏，在历代土星游戏中以其超群的制作而著称。

AD 1997.12■OVA《MACROSS7 -爆炸》（全4集）发售。描写了TV版《超时空要塞MACROSS》续作的主人公火焰巴萨拉之身一人在宇宙流浪的故事。

AD 1999.09■PS游戏《MACROSS DIGITAL MISSION VF-X2》发售。以王牌驾驶员构成的特殊作战部队“狮子”为故事舞台的3D射击游戏。

AD 2000.06■PS2专用游戏《MACROSS GAME EDITION》发售。忠实再现了原作的3D射击游戏，用3D制作的YF-19和YF-21格外漂亮。

AD 2001.02■DC游戏《MACROSS M3》发售。以2014年为舞台的3D射击游戏。TV版中的麦克斯和米丽亚闪亮登场。

AD 2001.07■WINDOWS专用《超时空要塞MACROSS VOXP》发售。操纵VF击落天顶星人的游戏，可进行网上的对战。

AD 2002.06■WINDOWS专用打字软件《超时空要塞MACROSS 爱打～打字 巴鲁基利》发售。按照显示的关键字打字进行小说。

AD 2002.08■满载附赠的首次公开影像的dvd《MACROSS 20周年附赠品珍藏》发售，因为是第一次的限量发售商品，极有收藏价值但售价也很昂贵。

AD 2002■OVA《MACROSS ZERO》发售，故事的舞台设定在《超时空要塞MACROSS》之前的时代。

超时空要塞二十周年特典

超时空要塞MACROSS
AD2009

人类将外星人坠落的神秘巨型战舰起名为"macross"，又经过十几年的努力终于将其修复。在驶往宇宙的过程中突然暴走，并与正在靠近地球的天顶星人的舰队发生了冲突。值得纪念的macross系列第一作。拥有当时最新的机器人设计和故事情节不仅获得了观众的大量支持并且最终将其电影化。全9卷，各4800日元，万代制作。

1982


一切的开始──macross。


↑敌人是巨人种族的天顶星人。

↑从飞机变成机器人的设定。

VF-0 不死鸟

人类最初制造的可变形战斗机。为了使用强化流的喷气式发动机所以不能长时间运作。拥有"战斗机""步行战机""机器人"三种模式。在《MACROSS ZERO》中登场。

1994

MACROSS PLUS
AD2040

和天顶星人的宇宙大战结束的31年后。人类为了应付新的威胁开发新型战斗机YF－19和YF－21，2种机型开始试飞。互相是竞争对手又是好友的勇和加路特2个人在太空中迸射出生命的火花。讲述年轻人的青春偶像进行空战的OVA杰作。全4卷，各4800日元，万代制作。


↑新机试飞。


↑以歌声战斗。

无限的航程

林·明美，丽莎·海因斯，麦克斯，这些熟悉的名字在脑海中一一闪过，相信了解macross的人都是从每天晚上2点半的那短短30分钟里开始的吧。

不是一条辉而是瑞克·卡特，不是什么小白龙，而是充满着美国气息的「我的男朋友是飞行员」，甚至不是什么macross而是太空堡垒，对我来说那是真正的macross是完美的macross，当怀着无比期待的心情希望领略原汁原味的macross时，我受到的打击可以说是极其大的，毫无感情平板而生硬的配音应当是首当其冲的理由。在这一点上，中文配音的macross可以说是中国配音动画界中几部少有的出色作品之一。当然也有一些地方配音稍有不足之处但基本来说无碍于大局。

超时空要塞系列的第一部作品，由日本万代公司制作，1982年10月到1983年6月播映，共36集，每集25分钟。后来它还发行了LD版的9张合集，每张100分钟。这部动画的企划是大西良昌，人物设定是美树本晴彦，剧本是富武一贵和河森正治。

随着超时空要塞MACROSS的最终结束，续作在众人的高呼中势在必行地登场了。美版的ROBOTECH续上的两部其实不能算是续集，完全是为了符合美国观众口味而硬扯在一起的这两集其实本身和超时空要塞全无关系。于是《超时空要塞可曾记得爱》《MACROSS－闪回2012》《MACROSS 2》，《MACROSS PLUS》《MACROSS7》以及未播出的《MACROSS7－最强之女舰队》大大小小包括剧场版以及OVA版以及现在的《MACROSS ZERO》等数十部作品陆续呈现在观众眼前。

在这期间相关的游戏也开始出台，由土星到PS到PC到DC到PS2。2002年9月26日发售的PS2游戏《ROBOTECH－BATTLECRY》就是以美版的太空堡垒平行时代为背景的游戏。虽然该游戏为原创游戏但还是可以见到许多怀念的人物比如瑞克（一条辉），丽莎（早濑未纱）等。

在漫画方面MACROSS也不甘落后。1994年10月，美树本晴彦的漫画《Macross 7 TRASH》开始在日本《少年ACE》月刊中连载，它使用的是《超时空要塞7》动画的舞台和设定，但是描写的是麦克斯的私生子御堂柴与退役女军官玛哈拉中尉相识参加热门运动空中冰刀比赛的故事。美树本晴彦一贯的轻灵飘逸的画风加上在《MACROSS7》中的火焰乐队也会时不时的出现的设定使本作成为美树又一部人气大作。

■这里就是战场……
■面对曙光，宁去争取哪怕其中一缕，就有希望……
■来吧，把你的想法告诉我，告诉看到这页的所有人。
■人生不该是黑白的，家也如此……

——仍然是 风林

闯关族的家

黑白惜别号

●看到"惜别号"这几个字，相信大家也多少会明白了，闯家从下期开始将正式步入彩色的世界。谢谢大家的支持，视觉效果脱胎换骨，风林将力争保持内容的精彩，以后我们就半月一见了。锁定双周后的发售日，第一时间会聚闯家，我们的努力，我们的精彩，你会了解到。

●本月在业界炒得最热的事情无疑是SONY大力拓展在华业务，其中也包括其当红娱乐平台PS系列在中国的销售计划。而这一切意味着今后玩家终于可以买到行货的PS2了，一直困扰大家的硬件问题终于一去不返。当然，其销售计划还没有正式展开，请关心PS2动向的玩家热切留心新闻栏目。



→SCE最前沿游戏终端正式登陆内地，慧眼者得天下，祝SCE好运。

●最近有读者来信表示对电软半月刊化的担心，主要问题集中在"编辑有精力制作半月刊吗"上面。在此风林可以向大家保证不用担心，一方面新编辑已经陆续到位，以前"四大天王"(笑)撑门面的情况已经不会出现了；另外，在作月刊时，很多精彩且时效性强的稿子都因为月刊、页码有限的关系没能及时刊登或者放弃，今后在作成半月刊后，原本大量的信息资源都可以充分、及时的与读者共享，杂志的内容也会更加丰富、充实。因此请大家放心好了。

●"游戏性"——我们已经很久没有听到了。是因为大家渐渐对游戏麻木还是没有能够吸引大家投入热情练习的游戏出现？虽然今年也有像"斑鸠"、"铁骑"、"MARIO"这样高难度的游戏出现，但真正下苦工夫去挑战的人……

●终于痛下决心再更新电视了，对于4：3兼隔行实在是无法忍受。换来的是年内多部重头游戏的购入计划放置，待来年再说吧~

●如果您买了XBOX，而您的机器并没有出现反复要求重新设定时间的情况，您千万不要以为机器出了问题。目前发售的XBOX已经去掉了反复设定时间的毛病，而早期机器的病发原因微软官方却没有给出一个合理的说法，真是令人摸不着头脑。另外，众多玩家正在利用XBOX在硬件上的灵活性，发挥DIY的精神，自己动手，自己改装，比如换上大硬盘将游戏COPY入等。而且模拟器这一"造福"玩家的东西也出现在了XBOX上，目前市面上已经可以买到利用XBOX来模拟NEO·GEO的光盘，但使用效果不明。不过还是奉劝动手能力较差的玩家，对待这样五大三粗的机器，还是多多爱惜比较好，越是看着皮实，就越是爱出毛病啊！

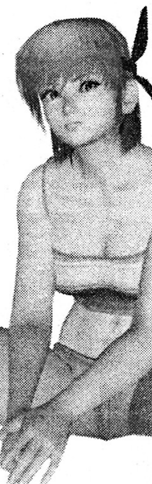
●鉴于XBOX的硬件销售在日本仍旧死水一潭，微软将年内XBOX的销售目标暂定为50万部。日本微软常务董事大浦博久在最近的一次采访中表示："抛开任何立场来说的话，我真的没有想到XBOX在日本竟然会卖得这么差。"看看到年底在XBOX上将要发售的重头软件，除了"飞龙ORTA"与"DOA排球"外，没有一款可以拉动硬件向上浮动的软件推出，从这一点上来看，XBOX的50万台目标仍旧是一项艰巨的、或者说难以完成的任务。

于今年2月22日在日本正式发售的XBOX，上市9个月，累计销量28万不到，距离目标还有20多万台，今后只有达到周销量4万的成绩才有可能实现。但很遗憾，目前即便是PS2也很难达到每周4万。

欲靠"XBOX LIVE"做最后一搏的微软，能够在硬骨头上留下深深的牙印吗？

●希望准备购买GBA的玩家不要再为产地而争论不休了。目前在日本市面上贩售的GBA(金、银新版)产地就是内地，也就是您即便在日本买GBA，也一样是M I C的。

●很佩服TEMCO啊~一部"DOAX"就可以引得人们争相关注，甚至日本媒体中接二连三刊登超大篇幅的特辑，板恒伴信更是曝光频频。游戏的宣传重点已经不是游戏的系统与乐趣，每期的报道都是DOA中性感MM的夸张动作与诱惑演出，实在是……风林心中的TEAM NINJA印象实在是打了不小的折扣。虽然美女是本作的卖点所在，但希望制作人不要忘记游戏本身的乐趣，不要成为鸡肋才好。



话题　请广大玩家就PS2在内地出售行货主机谈谈自己的看法，字数在500字以内。不定期热点话题讨论，欢迎大家参与。

■莎木传奇/御用画师 江勇





近来觉得，游戏音乐实在是太棒了，比之流行音乐也毫不逊色。

最开始是喜欢《樱大战》和《FF8》的主题歌，不论是《樱》的激情还是《FF》的飘逸，在我当时的心里就只两个字：好听。可慢慢随着思想的成熟，对事物的看法也逐渐深刻，现在再听游戏中的音乐，感觉已大不一样，不但从音乐本身，有时还会结合游戏的基调、剧情等方面去思考。

前段时间比较满意的是《合金 2》和《寂静岭 2》的主题音乐，KONAMI 在这方面确实拿捏得很到位，《幻想 3》的音乐也不错，味道独特，是首慢热之作。值得一提的还有《异度传说》的两首歌以及宇多田光演唱的《王国之心》片头曲，流行性极高，推荐。

以上说了这么多，可仍没提到重点，因为我最喜欢的却是《ICO》的主题歌。几个月前刚听到这首歌时，觉得无甚特别，只知道是日本著名的音乐制作人大岛满小姐的作品，但当第一次把《ICO》打穿后，动听的歌声缓缓从扬声器里飘出，我的心飞了，在夜空中四处飘荡……绝对是游戏音乐中的佼佼者，本人至今仍在猛听中。

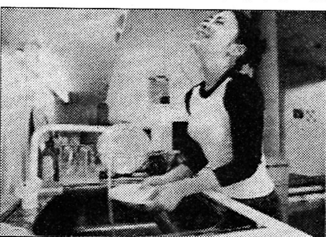
如今的游戏音乐已经受到了越来越多的关注，但人们仍普遍认为，游戏音乐只是点缀游戏的附属品，我对此非常不满，虽然不是说要让游戏音乐自立门户，好游戏离不开好的游戏音乐，这一点相信大家都清楚，我想告诉大家的是，也会有人因为喜欢游戏中的音乐从而买下这款游戏，本人便是如此。

希望大家以后在玩游戏的同时能好好欣赏游戏中的音乐，它不但会帮你更了解游戏本身，还会给热爱音乐的你无尽惊喜。

——海南 王小丹

游戏音乐与画面一样重要，也是游戏制作人很重视的环节。很多游戏甚至不惜重金聘请国际著名音乐人为游戏打造，而这些钱也无疑是物有所值，许多歌曲成为经典并为人们津津乐道的传播开来，被广为传唱。同时，游戏音乐在商业上面的价值不言而喻，游戏的附加产业创造的巨大经济价值也成为制作人孜孜不倦创造动听音乐的动力。在日本，一款游戏推出，其相关音乐产品也会陆续发售，尤其是一些著名游戏的音乐更是会追加 REMIX 版等多种版本，例如 FF8 一作，其相关音乐产品就有数十种之多，保证每种不带重样的。其发达程度令人瞠目结舌。基本上，有游戏推出，就会有其相应的音乐集发售，榨取游戏的每一丁点价值都有可能为厂商带来大笔的收入。

例如宇多田为“王国之心”演绎的《光》，其单曲 CD 在日本发售后连续数周在销量榜上名列前茅，可以说是艺人与游戏两者互惠典型。



←宇多田ヒカオ《光》。究竟是谁沾了谁的光还真不好说。

但很可惜，这些原版 CD 在国内无缘得见，有也仅仅是冰山一角，价格奇高。而以前国内杂志赠送的音乐又多是从游戏中直接截取的，效果并不理想。半月刊后，我们会在游戏音乐上面下些工夫，争取让大家欣赏到完整且完美的游戏原声。

百期大刊到的头一天我顶着大雪去买《电软》，边跑边唱：“雪一片一片一片，拼出你我的缘分，我的爱因你而生……”可买以之后，“闯家连着我的心疼”。为什么？闯家竟然没有颜色！跟那些广告抢地盘，毕竟她是我们的家呀！

另外，借家中的一寸土地替我泄愤，上个月翻开电软，发现有一家 XX 游戏专营店的 GBA 套餐真的很实惠，为保险起见，打个电话，一个声音告诉我：“没有货！”过了几天，我又打了电话。“没有货！”月末了，我又一次打电话，“没有货！”请问，既然没有货，那么你占用电软的宝贵页数做广告干什么？登文选时能不能注意一下广告的真实性，不能乱登呀！害得我多花了钱才买到手……

——辽宁 高洋

这次全彩只有家没变，风林这里收到了无数声讨信（信），赞否参半，这也在意料之中。不过下期开始闯家就完全彩页化了，说实在的还真的够风林一呛呢～半月刊后，每月两期闯家，更多朋友的来信均可见刊，可以有更多的家人发表意见，辛苦一些还是值得的。希望下期的全彩闯家能够让大家满意，风林很在意。

数据 2001.11 至 2002.8 美国 GC 游戏销量：1、大乱斗(109 万 9578)；2、路易(76 万 3833)；3、星战(63 万 7060)；4、SONIC 2(46 万 3980)；5、PIKMIN(41 万 7791)；6、生化(36 万 2050)；7、东尼 3(39 万 9055)；8、马里奥(35 万 0768)；9、橄榄 2002(29 万 5348)；10、蜘蛛人(25 万 7864)

我想问一下，时下格斗游戏这么多，杂志社有没有想过再出一本《格斗天书》呢？《96格斗天书》做得很好啊！会不会出呢？这个问题请你认真回答。

——广东　余小永

其实看看现在的格斗游戏并不像当年那么火了，尤其是SNK的陨落后（以前SNK的格斗游戏产量大，像"世界英雄"以及至爱"痛快进行曲"都停止开发实在可惜。有SS的玩家应该都有"世界英雄完美版"，本作是SS上少有的几乎无读碟且不需加卡的2D格斗游戏），格斗游戏的推出数量更是猛减，这也给选题方面造成了难度。现在国内的街机市场风林不说大家也都知道什么样子，真正能第一时间玩到日本格斗新作的玩家着实不多。而家用机格斗游戏在练习模式中都收录有出招表，也没有出刊的必要。至于格斗研究嘛，从格斗天书内容骤减大家就应该知道处境艰难，还是希望大家能够踊跃投稿，来信讨论格斗游戏，帮助我们先把杂志栏目做好为先。

风林，100期的电软，拿在手里真是感动，全彩。但只有你，自以为有舍己为人的精神，也不知是不是搞特殊。我强烈警告风林你快快反省，给我们的家装修好。家中的图画又不少，装修后，字是黑，纸是白没关系，图画可不同，必须变彩。

还有，东游记是一个很好的新栏目，游戏之余学学日语，但是趣味不足。我记得以前不是有一个看海报学日语的栏目吗？我觉得还可以在日本照些有日语的相片来，就像东游记VOL1、2，但相片要做到好看。

中国电玩榜的选票中能否加入玩家期待的游戏一栏，各机种1到3个游戏就够，另外，秘技天地中的秘技实在不敢恭维，又旧又不实用，风林你要小心，秘技天地很可能成为孕育假秘技的温床。

——广东　平乐

善哉，闯家黑白主要还是风林个人对黑白页过分偏爱（笑）。如今已有答案，在这里就不多说了。另外，随着新编辑的加入，每个人的栏目都作出了相应调整。比如秘技天地，现在由新编辑星尘大海打理，有问题的话可以写信与他联系。

本人看电软已经两年了，一直在底下默默支持电软。常听说你阅信很累，本不想打扰，但有件事请你帮忙。最近看到家中人说DC正版贱卖的事。山区贫穷落后，辛苦攒了大半年才得160多元，趁此机会想买入些DC正版，以洗刷本人没有正版的历史（过年时才和同学合买的旧PS，仅有7、8种盗版游戏）。可是本地连盗版都没有卖，去邮购又怕像同学一样把辛辛苦苦攒的钱扔到水里，所以想请你帮购买，因为你靠得住。我最想买的是"莎木Ⅱ"，如果余钱够的话，我还希望要"疯狂出租车2"或"死与生2"。

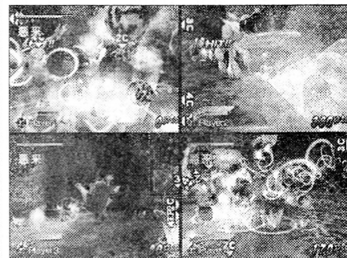
——广西　周世雄

多次接到这样的来信了，读者的心情我很理解，但实在是爱莫能助。另外，需要提醒广大玩家，从日本邮寄单一游戏需要负担高额邮费，例如一款GC游戏的邮费就要980日元，实在是划不来。

这次我有几个问题想请教众小编：1.ICO这游戏相信你们一定玩过，我却被其中一场景卡住了，在大瀑布这里有一个房间，按攻略上说，应爬铁管到底，后从窗口跳出去，但铁管中间一段却没路了，另外底下有个可弹的木桩，不知有何用，望指教？2.我家的电视机背后没有分量端子，但有一个S端子，不知有没有PS2 S端子线，输出效果如何？3.请众小编各向我推荐一款双打穿版游戏（三国无双除外）和一款PS2上的2DRPG游戏，我真的很怀念当年SFC上的经典2DRPG，现在已是三维的时候，不知还有没有这样的游戏？

——上海　陈强

1、在今天第2期中，我们已经刊登了日版的补完攻略，您不妨参看，里面对日版与美版的区别与过法都有详细的攻略说明；2、S线的效果很理想，PS2不合适接分量，那样会使锯齿更明显，推荐使用S线；3、双打游戏推荐"真魂斗罗"、"超·战斗封神"，RPG游戏可就数不过来了，即将发售的"宿命传说2"就是绝对不可错过的。其实若陈读者不妨将关注一下GBA上的游戏，尤其是RPG更是不胜枚举。



←『超战斗封神』还可四打，由GC版进化而来。

让我们在油墨的香味下，回味大家唠嗑的滋味～
下期，我们将步入现代化，全家奔向小康生活（笑）

●正所谓"萝卜青菜，各有所爱"，各位小编在《编辑点评》时请留点口德。

——云南保山　火焰琉璃

●记得有一期家里刊登了一张照片，下面还有一行字，说什么什么喝这个挺过瘾的，开始我还以为是桶装的二锅头，认为风林是个酒鬼啊！后来才知道，原来是"农夫山泉"。

——穷玩家　韩清

●我们镇上月开了家PS2厅，5元钱1小时（贵），我和同学常去玩PS2，太爽了，以后俺也买个PS2。

——浙江　杨晓冬

●11月期的家首有一篇文章。写出了我的心声，不，我想是写出了整个闯关族的心声，向那篇文章的作者和风林致敬！

——电软迷

●玩了N多年的电玩，应该算是个老玩家了，但我却对什么游戏都不感冒。拿到游戏后除了看漂亮的CG外，再感叹游戏效果和人物是多么的爽，多么的漂亮外，就只剩下急于过版的热情了。

——决定做老菜鸟的侯勇

●光头可不能去掉，就是因为有"光头"才有这个明亮的家。

——来自草原的玩家　代康

●本月两惨事：1、电软改半月刊，我没钱买；2、风林不回我信。

——河北　翟朋

●希望能够在1、2月份的杂志中做一个"岁末购机"的特别内容。谈谈购机的注意事项，包括PS2、GC、XB、GBA的主机及手柄、线材等真伪的辨别方法。

——浙江　卢勇

●很感谢，电软价格没有上涨，小康经济的玩家都能入手。

——四川　罗程洋

●"DOAX"真是大喷血之作，我和几个死党看完后眼都直了，竟有人要出20元买我的点心……

——安徽　汤漾

●你好！！拿到100期的电软，心中半忧半喜，喜的是它慢慢的成熟，忧的是明年我的口袋。不过，终于它全彩了，只是家没变，我认为家的纸和刊要一样，要不然别人以为是随刊送的（呵呵）。再次，我觉的电软经过半年的转形，该确定下来了（最终形态？！汗！）还有。要多刊登一些实用的东西。

——巢湖　天地



●买电软记——

吾闻今日有电软，出了；
马上飞奔向书亭，跑了；
却听老板一声NO，没了；
犹如五雷轰下顶，完了。

——广东　林枫D·J

●辛辛苦苦攒了5元钱去买盘，去的时候兴高采烈，回来后一玩，傻眼了，还我的伙食费！

——黑龙江　肖孝

●100期仅是热身，我希望我80岁时还坐在长椅上看《电软》那将是多么美好的事情啊！

——北京　王毅仁

●到年底搞个别册或在电软上找个地方登出这一年的目录，因为想回头找资料时一本本找很费时。

——白乌鸦

问题　Q.XBOX上会不会出WE系列？A.目前还没有官方消息，从KCE的态度上来看，一时半会儿应该不会为XBOX制作。



正版也难求？

■11月到了，我觉得是时候要"回家"一趟。有个重要的问题希望风林尽量给我个答复。

11月是各大机种大作、动作满天飞的月份。无论在精神上还是在"铁"上小弟都做好"大出血"的准备。但我很想知道SONY对京沪游戏店的清查行动进行得如何？风头过了吗？我真担心广州也因此而受影响。支持正版的"战争"已进行了接近两年，实在不想如此早便结束。

我不知道风中的小林子对我们广州的游戏市场了不了解。我就顺便说一下吧。广州的游戏市场相比于京沪两地实在差太远了。首都北京有"游戏一条街"，实在让我羡慕，相比之下，广州的游戏专卖店可以说是少得可怜。不单如此，购买正版游戏还特别的不方便，因为是水货，查得也紧，这里的正版和D版一样，是不会明目张胆摆出来的。每次买正版，我都几乎要耗上两三个小时。（要等BOSS从所谓的仓库拿出来，而且这仓库离BOSS的小店所在地是有一定距离的）支持正版近两年，个中艰辛只有自己知道。当然，也正因为吃过不少苦头，对于辛辛苦苦才买到的正版游戏，我是特别珍惜的。总而言之，在广州购买正版尽管很不方便，但至少还能买得到。但如果京沪的查抄水货、盗版之火也烧到广州，那恐怕真的只能如天师所言要"起义"了。但这实在是太可惜了。

如果因此而买不到GC的"生化危机0"，天！我实在不敢想象这对于我将会是多惨的一件事。风林，你和天师尚可托朋友从日本往国内带游戏，而我，一介草民，另想有朋友在日本，就连在香港我也没有朋友！

请风林给我们广大闯头族通报一下京沪两地游戏店被查抄的后续情况吧。

——广州　朱汝聪

▲SCE携北京工商对鼓楼一带游戏店进行了查抄，店家各个犹如惊弓之鸟，PS2主机、正版难觅其踪。这样的情况近来频频发生，也可以看出SCE对目前混乱市场的在乎程度。或者说是SCE正式进入内地市场的先兆吧。

广州市场的情况风林不是很清楚，不过应该不至于"正版难求"吧？如果哪位广州读者看到的话，不妨写信来介绍一下，为朱读者解惑。朱读者应该放心，GC游戏并不在查抄范围，生化0还是玩得到的。

最近看了看有关韩国游戏市场的情报，令人羡慕的讲，比起香港、台湾的行货引进速度还要迅速，并且几乎都是清一色的韩文，可见厂商对韩国游戏市场的重视与态度。市场的规范以及社会对游戏的扶持，都使得厂商敢于下本进行繁杂的翻译工作和推广宣传。相较于国内，我们起步晚，已经输在了起跑线上。

不过可喜的是，当红主机终于可以不日在内地上市，希望我们的市场也可以借此良机逐渐走向成熟与正规。

应该欢呼

行货的出现究竟是否能够改变我国游戏市场的现状呢？

早年的SEGA两度将自己当红主机引到国内，但由于某些原因，适得其反，销售上一塌糊涂，这次SCE会成功吗？

虽然不少人士态度悲观，但应该看到的是目前国内的情况与当年已经有了明显的不同。包括玩家在正版意识上的逐渐成熟，即便是目前还没有行货代理的情况下，也使水货正版形成了不小规模的市场。

行货的好处不需多说。价格、服务有了最基本的保障，而最应该为我们所关注的就是软件的中文化、本土化。

我们应该欢呼的，因为值得我们欢呼。不论是"谁"来了，可以肯定的是，这次PS2大陆版的发售将是中国游戏业奋起的最好时机。

最起码，风林不会因为想买某款游戏而四处奔波了(笑)。

某天我来到同学家，他马上拿着一本游戏杂志递给我。上面赫然写着"GBA新型号最新情报"几个大家。我为之一震，翻开杂志，我的心情变得很复杂，甚至有些混乱。

上面说新型号GBA－GAMEBOY ADVANCED由原GBA的拼写法上多了1个D字母，自带背光系统，锂电有全新翼形造型，在原基础上新增2个按键。日本2002年底发售，欧美则要到2003年3月左右。届时还要推出相应的周边。那本杂志用大篇幅刊登这则消息，作出大量猜想，但我在意那句"虽然这是一则并未经任天堂官方证实的消息，但《EDGE MAGAZINE》杂志在英国具有相当的权威性，这不可能是凭空捏造的。并且欧洲媒体的调查力强，如RARE脱离任天堂，传言之前甚至RARE与任天堂双方均予以否认，最后却成了事实，因此新GBA的消息很可信。"在第100期，贵刊只是毫不在意地登了一小则"图片新闻"，并马上阐明"推出可能性为0"。

我迷茫。我该信谁？是喜是忧？难道之前"GBA至少还能玩5～8年"、"任天堂没有快速更新换代的商业习惯"之类的说法就会被推翻？

写到这儿，不禁叹了口气。仔细想想，我还是无法接受手中还是九成九新的GBA成为落伍产品的事实，残酷的事实——如果最后这的确是事实的话。无论新GBA是否会冲击原GBA的市场。

风林大哥，指点迷津吧！

——江苏　徐蒙

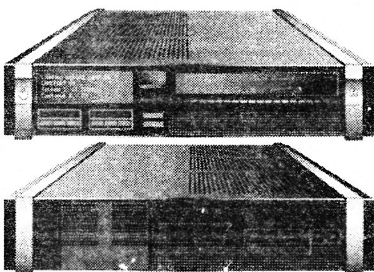
GBA目前在日本周销量稳定在30000以上，掌机市场更是一只独秀，即使是再推出一款掌机，在三、五年内也休想撼动其地位。

再看该掌机外形，也亏那造假者想得出来。实在是难看得可以，这样的设计显然任何厂商也拿不出手。

根据比较可靠的消息，明年初任天堂的确有推出新款GBA的打算，但绝不是GBA的后代机型，而是在GBA的新款式。就像前几日发售的"金"、"银"掌机。

传闻到处都有，见怪不怪了也就。下面的图片是前些时间网上流传出的PS3主机造型，假的一塌糊涂，信者寥寥。

传闻总要说得像真些，不然还叫传闻吗？



看见《电子游戏软件》要搞半月刊，我很高兴。（但我父母不见得会开心）好了，废话少说，既然是半月刊，多加几个栏目是必要的，我的建议。

1. 因为我国玩家的平均游戏水平，比国外低。这人很少，所以我建议加个栏目叫《达人之路》。把达人的游戏经验，和心得态度等等编辑起来。一款一款的整理出来。着重动作分解，像歌曲有歌谱一样，希望能提高中国玩家的游戏水平。

2. 正如舞蹈有街舞，篮球有街头篮球。自然而然也要有街头电玩（非街机）这种另类的游戏方法。要搞得另类，走一条其它杂志没走的新路。这个肯定很困难，但是众编玩龄已经很高了。一定会有不少小插曲。

——重庆　郭睿

1、这个比较类似以前的封神榜栏目。不过风林个人认为这样的栏目制作起来颇有难度，一方面是真正的达人并不是都愿意投稿，另一方面如何来认定投稿者是否有资格被称为"达人"。人外有人的事例也不少了。不过详细的游戏研究以及玩法我们还是会重点介绍的；2、您的意思是让小编来另类一把？您的想法不错，但不太实际。搞笑简单，但要说另类就难了，玩游戏怎么另类？有想法的玩家不妨开动脑筋，拍成照片寄来，闯家愿为天下先。

建议　希望能增加一个叫"电玩新视力"的栏目，将游戏中有趣的搞笑的一瞬间用照片或图片记录下来加上旁白对话（广东/邓德论）

我是一位来自偏远山区的忠实读者，久仰您大名，希望您看完这封信后能给个回音，因为我给贵刊写过几封总是未果。

小弟与风林大哥同是“任 Fan”一听到《PIKMIN》有原声广告歌，便有听之的决心，可何奈地处山区，电玩不发达之地，玩不到好游戏，连好游戏的歌曲也很少听到，你说“PIKMIN”作为礼品如果别人都听过，就无意义了。可他得到的是正版，我只想听一下复刻版，在《电新》即可，拜托您实现小弟这一良愿。

另外，对于《电软》出半月刊，增加栏目一事，我想应该开辟一个“次世代主机园地”有XBOX、NGC、PS2 区各主机放在 XBOX 区，其它同上，让人一目了然，不必有左顾右盼，就像失踪很久“GC 二三话”您意下如何？

对于 CAPCOM 我有很多想说，特别是软件分配上，把“生化”给 GC 这很好，可为什么把像“混沌军势”这种大投入且高素质的游戏给 PS2 我实在不解，我相信也不会多卖。

——吉林　王禹

看来有必要附送一批刻录版本？？如果确实想听该 CD 歌曲的话，可以考虑收录在《电新》中。在这里可以告诉大家，今后将会陆续送出许多游戏音乐原声 CD，都是大家在国内见不到的珍品。另外，如果大家想要什么游戏赠品、CD 的话，可以给风林来信，我们会汇总大家的需要，随着今后的电软陆续送出。

CAPCOM 为 PS2 开发“混沌军势”，实属应当。不然正在搞节约的 CAPCOM 可真是日子不好过，在 PS2 推出可以确保游戏有稳定的销量，虽然会牺牲画面质量，但只要游戏的原味不改，还是可以接受的，毕竟“混”也是原创游戏。

本人看电软已三年有余，不敢妄称老鸟，但对电软近期的变化也是了如指掌，说句心里话，电软的变化实在是让人心疼啊，现在的电软只能用一个“虚”字来形容，整本杂志充斥着挤占大篇幅的攻略，然后就是重复了 N 遍的游戏点评，给人感觉就是在看攻略，小编像是用无聊的攻略来给电软这块香喷喷的肉“注水”，使我们这些电软的忠实 Fans 心痛。

就我个人而言，现在买电软纯属为了习惯，再无以前那种激情，因为现在的电软除了通篇的攻略外，就是介绍了 N 遍的“新”游戏，丝毫没有新意，整本杂志看完后心里空荡荡的犹如一些乏味的烂游戏，只看（玩）了一遍再提不起精神看第二遍了。

我就疑惑，为什么过去的电软少而精，而现在的电软多而烂了呢？是不是众小编已感心力憔悴，而开始偷工减料了呢，还是被太多读者夸奖，开始飘飘然了呢！



↑ 索尼在北京举办的科技周上，展出了许多先进技术，令人惊叹索尼技术的同时，也令人对今后 SCE 在华业务的万分期待。上图为科技周上免费领取的展会介绍。



话又说回来，批评归批评，我仍很爱电软，对电软是属于那种一见钟情式的，除了编辑风林是“吾之最爱”以外，我尤其崇拜撰稿人王骏生先生，他分析问题，见解独到，语言顺利，对于模糊不清的问题可一针见血，露其本质，本人有幸拜读了他的那篇“忧着点儿，别把自己炒糊了”的文章，更是被他的慷慨陈词所深深折服，情不自禁为其鼓掌，叫好，细读数遍仍觉原味未了呢。

对于电软，好建议要提，坏缺点要批，但凡事都应理性一点。

——新疆　李长庆

看到最后才算松了口气，风林算是没白加班。不过总的来看，最近闯家有成为“最差”栏目的趋势。一连看到好几张调查表上都没有在闯家的后面打“√”，却在最想说的一句话上看到了这样的留言“风林，谁让你不刊登我的来信”。怨啊，每月来信无数，哪里都能刊得下呢？大家不至于这样抱负木木吧，本来心理承受能力就不好……兴许……嘀咕……

李读者提出的意见很重要，我们也很重视这个问题。半月刊后的杂志会在这方面尽量均衡调整，大作多的日子攻略要及时跟进，页码占多些在所难免。而且从下期起，《电软》将扩展至 116 面全彩，闯家届时也会面貌一新。彩版的闯家，好与不好，还是您给个话。



～我对儿子的“游戏教育”～

儿子今年九岁，“玩龄”已有一年。

我不反对儿子玩电子游戏，因为我本人就是个铁杆游戏迷。早在任天堂的 8 位红白机和只有一个俄罗斯方块游戏的掌机流行的时候，我就迷上了电子游戏。多年来，由于能够合理地安排游戏的时间，电子游戏并未给我的工作和学习带来任何负面的影响。它一直是我消闲解闷的一种方式，给我的业余生活带来许多欢乐。在游戏上，我也舍得投入。目前家中有游戏机三台：世嘉 16 位机、PS 一代和 GBA 掌机，卡带和游戏光碟数十盘（张）。老子如此痴迷，难保儿子不迷上游戏。而我本人和大多数反对孩子玩游戏的家长们不一样，我支持儿子玩，我对儿子采取了一种特殊的“游戏教育”。

其实有很多种类的游戏都不仅仅是让人们消遣，它让人们在娱乐的同时还能学到一些知识。如我推荐给儿子玩的《牧场物语》，不但使儿子懂得了春种秋收，而且也明白了农民种地的不易，从而使他更加珍惜碗中的一粒米，养成了勤俭节约的好习惯。再如一些足球、网球等体育类游戏，使儿子对一些体育项目的知识有了初步的了解。现在在看一些体育节目的时候，有些我的妻子都不懂的规则而儿子却明白，不得不让人刮目相看。另外如一些益智类的游戏，则培养了儿子爱动脑、勤思考的习惯。总之，有很多游戏都让儿子受益匪浅。在游戏里儿子学到了很多知识，养成了许多好的生活习惯。

当然，在游戏时间上我还是对儿子进行控制的。一般情况下，我和儿子都是一周游戏一至两次。在休息日，儿子写完家庭作业后，我就会让他在游戏机前放松一下。此时我往往和儿子一起玩。我们爷俩在游戏里并肩战斗，互相扶持，整个屋子里立刻便会充满我和儿子的笑声，真是其乐融融。

由于家里有游戏可玩，因此儿子从来不到游戏厅去玩街机，这一点也让家长放心。我觉得，人们大可不必把电子游戏看作洪水猛兽，只要利用得当，电子游戏还是一种很好的娱乐方式的。

——齐齐哈尔市公安局宣传科　应昊阳

风林：真希望能够有更多的“长辈”能够来信谈谈自己对游戏、对生活、对杂志的看法。毕竟游戏不仅仅是孩子们的，您的每席话都是我们工作的动力与努力的方向。

恶搞　我把风林第八期手札加工润色，在班上进行讲演（每节课前让一个人讲演），全班听完掌声长达一分钟。（广东/邓德论）

神秘的"紧急通知"(纯属虚构,如有雷同……)

某日,风林一进编辑部,看见自己办公桌上有一张大纸,便如下读到:

紧急通知(草稿)

应广大《电软》新老读者的强烈要求,2003年《电软》的半月刊完全跟不上读者的需求,本编辑部现决定将2004年的《电软》、《电新》改为周刊,如果有读者来不及买,可买我们的《半月刊合订本》,不行可买《当月合订本》,另有一些读者的铁不够,可买《一季度合刊》,或买《上、下半年合订本》。至于《赠刊》、《副刊》我们将穿插不定………

风林未读完,只听一个熟悉而可畏的声音:"嗯!这个《通知》草稿大家都了解了吧!有意见尽管……"语音未落,天师匆匆跑了进来,"《日报》上有大减价!""减价"两字未出,那个人便哈哈大笑:"果然是个天师,今早我本想提提,不想竟被你看出。正如天师知言,如果再上一份《电软日报》,我们将会有大大的钱图。我们要做到人无我有、人有我多、人多我厚、人厚我彩、人彩我(便)宜、人宜我再宜、人再宜我移、不不不。反正,我们的目标是全国人手一份,到那时,读者只要有铁砸进来,我们就有纸给他飞出去!!!"

众编听后齐齐鼓掌喝彩,宇部在一旁随着有节奏的掌声翩翩起舞。(原来他是头昏眼花,腿抽筋了)。

此时那人看见桌上有一份《晨报》和《晚报》,便按了按手:"大家安静,请大家安静。我又想出了一个好主意,咱们也来个《电晨》、《电晚》怎么样?……"他一下停住了,因为眼前的风林、天师等人早已口吐白沫、昏死在自己的那堆未完成的稿件上了。

以上玩笑,希望小编不要介意。

明年《电软》改为半月刊,我喜忧参半,我想大概有许多的读者都和我一样吧。到明年4月份,我的孩子也出生了,据医生检查是双胞胎,不知他们长大了喜不喜欢看《电软》,真心希望他们到那时也买,其实他俩买一本俩人合看,比较划算。等他们长大,我不反对他们玩游戏。我觉得游戏,能让我们得到许多知识和乐趣味,这一点我是受益匪浅。我还要把《电软》装饰在他们的书柜里,我的《电软》绝非平常,我从95年就开始买了(之前买的《合订本》)而且本本崭新。

——泰州 赵国祥



家有闲话(1)

最后的战役

近日在某报上见到过一篇关于"电子游戏"的文章,本想可能又是某位名记者要向《游戏》开炮了,可是读完后绝对否决了我先前的想法!这反而是一篇为游戏正名的文章!又想到前段时间久多良木健亲往上海秘访,顿感不妙!不少玩友感叹,恐……怕……这次狼真的来了吧!不过事情恐怕未必如某些玩家想的那么天真!

资历老一些的玩家应该记得当年四通代理过世嘉土星吧!回想当年的情景,影响之广泛,场面之热烈,绝不逊于近日的索尼打击盗版和某报的这篇评论!记得当时像"樱大战"这样经典游戏的正版才只要180大洋,可是后来如何呢?世嘉的行货真正又在大陆销了多少呢?这些买了行货的玩家又有几人在玩正版呢?这些问题的答案恐怕只有当时的"业内人士"知晓!我们这些普通的玩家恐怕永远不会知道。只是知道后来世嘉草草收兵了,而四通呢?发了一封给众玩家的感谢信,后来也就不了了之了!

随着生活水平的提高,相信国内拥有PS2的玩家不在少数,XBOX和GC的身影也是随处可见!可是大家似乎忘了一件事,那就是硬件商是以低于成本的价格销售主机的。只有通过销售正版软件来填补亏空,进而盈利!而国内的玩家呢?看看去专卖店装完美直读的玩家,大家便清楚了!前不久路过一家在本地颇具规模的游戏店,因为好奇便进去了,可看到货架上摆放的旧PS2,顿时呆住了。问BOSS"这些二手的PS2多少钱一台?"回答却是"这些是加完美直读的!"花几百大洋加直读的玩家会再买几百大洋的正版吗?本人并不指望!

近日,在网上看到某君将自己收藏的正版贴了出来,在论坛上的大家都羡慕的时候,一人却说了句"连莎木都没有,还算世嘉FANS?"说这句话的那人拥有的正版真的比此君的多吗?不知道,但可以肯定说这话的那人长期玩的,绝对是D版!收集正版的玩家,得到的不是尊重,而是冷嘲热讽。

心态,花几百大洋做到的事,几十元就可以做到,何乐而不为呢?这是现今绝大多数玩家的想法!米卢说的"态度决定一切"在这里也绝对适用!看了以上的文字,可能很多玩家会说"我没钱呀!买不起正版"。记得《电软》上有一句很有道理的话:穷就可以偷吗?偷了,就能证明你富了吗?正版对于我们真的是可望而不可及的吗?恐怕未必!PS2在国外的售价约合人民币是1600元左右,而国内玩家拿到的PS2价格应比这略高,再加上直读的几百大洋,突破2000元是肯定的了!而目前PS2的正版在国内目前的价格约150~400元之间,这几百大洋是买正版还是加直读呢?相信90%的玩家会选择后者!因为这样可以玩到更多的游戏!要知道即使在被我们称为"发达国家"的日本,也不是人人拥有PS2的,再退一万步讲,即在这些有PS2的人当中,也不是看到什么游戏好便买什么的!他们也是在千挑万选后才会购买自己钟爱的游戏!而我们呢?上过初中政治课的人不会不知道,我国是发展中国家,处于社会主义初级阶段!但从某种角度来讲,我们已经超越了日本!我们的玩家中任何一人的碟片拥有量都会远远超过日本玩家的碟片拥有量,只不过,我们拥有的是D版!

索尼的赔本销售策略(其实是任天堂所创)会因为在软件方面的收益而弥补,所以即使卖一台,赔一台,索尼也乐此不彼。在日本如此,在北美如此,在欧洲还是一样,在这些地方,主机卖的越多,索尼反而越高兴!可有一个例外,那就是中国!在中国,卖的越多,也就赔的越多,想在中国指望在软件方面赢利,这种想法未免太"可爱"了!这一点,相信索尼自己绝对不会不清楚!

当年的世嘉也好,今天的索尼也罢,在中国,最终所面对的,不是自己的竞争对手,而是相当繁荣的D版业!在这场战役中,当年的世嘉败了,那今天的索尼呢?有望获胜吗?个人觉得很悬!况且对于索尼是否真的打算进军大陆市场笔者一直持保留态度!个人觉得,如果说索尼是在摸一摸中国市场的底,倒更为贴切。至少目前,在政策没有明朗的今天,进军大陆绝对是不明智的。

很多玩家认为那次的清查盗版和这次舆论为游戏正名是索尼打响这场战役的序幕,那么我们就来看看近期的国内游戏市场吧!玩家依然可以买到PS2,可以加直读,加以玩D版,反正个人没有觉得国内的D版业有萎缩的迹象!以前的评论常说中国的游戏市场前途光明,道路曲折。真的光明吗?偶看不到,偶看到的只是游戏店货架上等待安装直读的PS2!还是别太天真的好!

——甘肃 浩风雨



↑这样的销售柜台,会出现在国内吗?

情报 NAMCO为PS2移植的街机人气音乐游戏"太鼓达人"销量好调,强烈推荐有PS2的玩家购买尝试,多人对战乐趣更多。



名越稔洋·今村孝矢

因为是由任天堂与SEGA共同开发，而在业界形成巨大话题的“F－ZERO GC/AC”，随着开发的不断进行，新情报不断涌现。这次我们召集了AMUSEMENT VISION的领军人物名越稔洋与任天堂情报开发部的今村孝矢，就这次的计划展开了热烈讨论。

从曾经是竞争对手到现在共同开发“F－ZERO”

——任天堂的新作“F－ZERO”，在制作上与SEGA的开发小组AV携手合作，在第一次听到这番话的时候，说真的吓了一跳。首先希望各位能够来谈谈这次合作计划的来龙去脉。

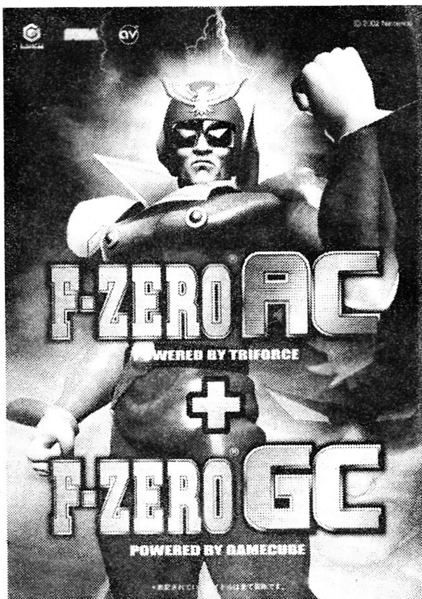
■名越：在SEGA采取朝多游戏平台发展的这个战略之后，对于参加任天堂的业务方面当然也有着相当的兴趣。而在这个战略的其中一环，就是将我们SEGA和NAMCO在AC上面所培育出的技术，与任天堂的GC技术相融合，开发出新的商业基板“TRIFORCE”，这个计划大概从去年的夏天开始进行的。不过若只有基板，而不准备游戏软件的话，那还是没有办法让玩家利用此基板玩游戏的。那么在这个与GC有着互换性的基板上面制作游戏就成了必行的工作。在这样的意识下，觉得与任天堂共同来制作一款游戏也是相当不错的。接着便展开了这次的挑战行动。在这个SEGA从家用主机的硬件市场事业里退出、专心进行软件提供事业的时候，这样的计划其时机也可以说是刚刚好。

■今村：我和名越先生两人的首次见面，是在决定使用TRIFORCE来制作“F－ZERO”之后，时间大约是在今年的年初。身为负责人的我，便和大家打声招呼。当我听到“我很喜欢DAYTONAUSA吧”的时候，“嗯”的一声，他的反应相当冷酷（笑），看来是我这边的情绪比较高昂吧。

——虽然两位首先有着“一起来做些什么吧”这样的想法，不过选择制作“F－ZERO”这款游戏的原因又是？

■名越：其实一开始有好几个候补的游戏，其中一个就是“F－ZERO”，这是我在刚进入业界时马上就发售的作品（编辑注：1990年），虽然是竞争对手公司所制作的作品，不过站在玩家的身份，我则是相当地喜欢它，是款令人感到充满乐趣的作品。我认为只要是RAC游戏就有自信将它做得很有趣，后来也有过各式各样的考虑。像是对于真正喜欢的东西，最好在工作上不要去做那种类型，这样的话在业界也经常听到（笑）。不过也曾想过，如果不很喜欢的话，那又如何能够将工作做好呢？夹在这些想法之间，对于自己究竟是否应该去参与制作“F－ZERO”？实际上迷惘了一段时间。

■今村：当听到这件事情的时候，当时虽然我的心情就很想要去做这款游戏，不过对于和名越先生等人一起来合力制作这件事，我更感到高兴，内心也充满了期待，到底能够做出什么样的“F－ZERO”呢？



↑游戏广告宣传画，这次的合作计划在两家厂商的历史上也是首次，况且是以专门制作赛车游戏的AV公司合作，专家对专家，创作出来的游戏一定没话说。

■名越稔洋是……？制作过“梦游美国”、“SPIKEOUT”等街机游戏的著名制作人，个人对任天堂有着特别的偏爱，以硬派游戏见长。



SEGA & NINTENDO 联手打造最速传说 F－ZERO

时而天空飞驰，时而陆地冲刺，这就是将速度感表现到极致的“F－ZERO”。该系列一直保持在30万本以上的销量，而这次与赛车游戏制作名人名越先生的合作无疑对新作在品质上再提升一个档次。GC上最强的飚车游戏——诞生！

“F－ZERO”的精髓何在？两人的想法一致

——今村先生是从SFC版的“F－ZERO”就开始进行这个系列的开发制作吧？

■今村：是的，在我进入公司时，一开始就被配属到“F－ZERO”的开发小组里面，从那时开始便一直呆在这个小组。工作的中心为赛道的设计和角色设计等图案的部分。法尔康队长和葛罗武士这两个角色，是我从一早就最先开始构想的角色，所以相当专注地深入去设计。在“F－ZERO”RAC所没有的赛道上面竞速。所以游戏中最重要的要领要点，就在于要以超越任何车速的车子来竞速。为了将这点表现出来，所以必须是款什么都有的RAC游戏。而怎样的配合这些概念，将世界观融入角色、机器和赛道里面，就是我的工作。如果有着像是宇宙人一般的驾驶员的话，以时速1000公里的速度来比赛也不会觉得奇怪，让人能够相当地微妙接受这点。

——名越先生对于“F－ZERO”精髓的看法又是如何呢？

■名越：基本上和今村先生是一样的，这是款以压倒性的速度感做为支柱RAC游戏。在游戏中并没有赛车就一定要是两轮或四轮车这样的基准，有着各式各样不同的赛车方式和赛道，我想这也是“F－ZERO”的其中一个诠释。

——这次的共同开发，具体上将如何来进行作业流程呢？

■名越：机器和角色的设计等部分，会由我这边来进行设计制作。整体的方向性等部分则是由今村先生等人来负责，大概就是这样分配。实际上在今天的访谈之前，我们也开过会。我这边将会前往京都。

■今村：基本上是完全委托我去做的。今天如果我们的做法像是编制一样的话，一定会让方向性出现不一致，讨论起来也会相当的麻烦。名越先生对于“F－ZERO”这款游戏的精髓相当地熟悉，所以包含设计的部分一定能做出相当好的东西。我们只要单纯的看完成品就可以了（笑）。顶多只有在法尔康队的外型上会有些意见分歧吧（笑）。

■名越：在今村先生最早拿给我看的法尔康队长，他的角似乎比现在稍微长了一些。

■今村：那也是稍微长这么一些吧（笑）。到现在为止的制作问题大概也就只有这个而已。之后就相当顺利喽。

使用框体来玩的新型态“F－ZERO”

——这次的“F－ZERO”透过TRI-FORCE这个基板而同时制作了AC版，而AC版里头又有着什么样的内容呢？

■名越：虽然说具体的内容现在尚未做出决定，不过对于我来说，十分地希望能够让“F－ZERO”玩起来可以充分感受到那种超高速冲刺的快感。

■今村：实际上AC版的“F－ZERO”是最好玩的。对于我来说，希望能够坐到大型机台里面来玩。透过这个工作，也让我感受到了很久没有尝试的乐趣。而对于可以在AC上面玩到“F－ZERO”的日子即将到来，这也是之前的我从未想象过的。

■名越：既然有了专用的游戏框体，那么就可以用方向盘等来进行操纵。若单纯只考虑AC的话，不但操纵起来会容易许多而且也会比较有趣。不过，这次的“F－ZERO”能和GC产生互动是最大的特色。因为游戏登场的机体是相同的，所以如果AC版和GC版的控制方法不同，跑起来的感觉也会有差别，这可是会让玩家感到困扰的。另外关于如何将30辆赛车之间性能的差异给表现出来，我认为这也是相当重要的。

■今村：关于这个部分，可以说是最让人回味无穷的地方，名越先生，你是如何来把握AC版和GC版的操纵呢？

■名越：总而言之在AC版上，要依照世界观来做出让玩家觉得相当华丽的机台，因为我从加入游戏业界之后就一直在制作体感类型的游戏，所以在AC的框体设置上，我相信第一印象是相当重要的。设计上要简单明了。不论如何，先进行制作主机已经确定好的GC版，一边再来讨论如何制作AC版，这就是流程。



↑两位专家谈笑风声，F－0的新公展影片令人大吃一惊，完美的素质超出人们想象，史无前例的最强画面。

■今村孝矢是……？任天堂情报开发部，负责统筹图案设计以及游戏概念设计，也是“F－ZERO”系列的首席设计师，长相较凶悍……

——具体上你们考虑将会设置什么样的互动呢？

■名越：决定是要通过 GC 的记忆卡来进行互动，玩家可以将资料带在身边，也可以将新资料带回家，这也是一般所考虑到的互动要素。当然，实际上将不会单单只有这样互动而已。

■今村：在听到 GC 版和 AC 版两者之间要进行互动的时候，在我的脑袋里便浮现了许多的点子，不过最重要的还是要让玩家能够获得更多的乐趣。

带有着 SEGA 风格的“F－ZERO”

——随着游戏开发的进行，任天堂方面是否会有着“游戏看起来”有些不同的感觉呢？

■名越：在这次的合作开发里，我们双方共同进行的开发步调上，个人认为两者即使完全不同也没关系。随着进入业界 10 年以上，最近已经渐渐地无法从其他人那边学到太多的东西了，大多数都是靠自己来努力研究。举例来说，从开始开发游戏之后，任天堂方面和我们的开发方向就不太一样，虽然要具体说明哪里不一样这点并不容易，现在也同样是这样的情形。不过这样发展并不完全是件坏事。到后来，虽然看起来两者走向了不同的方向，这实际上在目标的部分也会有一定程度的相同。在最后的时候相互朝对方的方向调整，达到相同乐趣的境界，个人认为这样是比较好的。对于我们来说，许许多多的要素需要取舍选择的情形下，现在的“F－ZERO”，虽然会与任天堂的东西有些不同，不过相信我们主张的部分也一定会留下一些比例。而如果要问最后会留下些什么主张的话，我自己本身也还不清楚就是了（笑）。对于自己在各项要素的选择取舍方面，随着年龄的不同也一直有所变化。如果是在我 20 岁时接到这份工作的话，那我认为那时做出的“F－ZERO”内容一定也会跟现在有所不同。

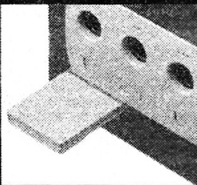
■今村：虽然有人也许会曾经有过像是“SEGA 和任天堂两者不可能合作得很好、到底可以做出什么游戏呢？”这样的种种想法，不过实际上在进行时的确是配合的很好。我顶多有时候会觉得“现在这是什么状况呢？”而已。不管是宫本或者是我都信赖名越先生，我们认为交给他来做实在是太好了。

■名越：任天堂在这次的计划进行当中，让我们在工作上并没有感受到任何的约束，而且在环境方面也为我们做了完善的准备，这点是我深深感受到的，而对于这样的信赖，我也必须以做最好的结果来加以回报。老实说，还真有些压力感。

■在访谈当中得知『F－ZERO GC/AC（暂称）』内幕

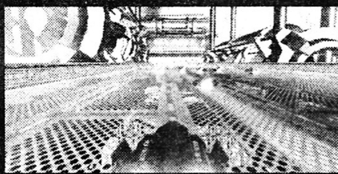
■通过记忆卡的使用来互动

GC 版和 AC 版两者之间，可以通过记忆卡的使用来进行资料的传输，通过两边都玩来进行互动。除了时间挑战赛和幽灵车等 RAC 不可欠缺的资料传输内容外，也还会有其他新的设计。



■AC 版采用了大型框体

详情虽然还不清楚，不过将会制作 AC 版专用的框体。而这个框体也将会是玩家可以乘坐进去的类型。另外名越先生也曾亲手设计过“G－LOC”和“R－360”等体感大型机台。



■AMUSEMENT VISION 公开的图案

今村先生本身并没有直接负责美术设计，而是进行监修的工作，在发表会上面公开的法尔康队长，其插画也是 AMUSEMENT VISION 所设计的。除了保留任天堂作品的风味之外，其质感也是相当棒的喔。



目标在年底发售之后会继续进行挑战

——E3 展览里在 GC 机台上面看到的展示画面，感觉起来好像已经完成了一样，开发工作到目前为止，是否有什么意外困难或者是相当顺利呢？

■名越：关于这个问题，困扰的地方就只有一个，那就是经常听到有人在问“什么时候可以玩呢？”而我也只能回答“现在还不能玩”（笑）。听到“只要按按钮就会前进吗？”的话时会回答“会前进”，不过听到再问到能不能玩呢？则是会说“这样既不好玩也不能玩”。因为我毕竟是制作人，所以对于“可以玩”这样的话题相当敏感。

■今村：我认为名越先生相当的努力，平常应该没有办法那么轻松完成到那个程度。

■名越：在那个展示画面完成的时候，我感受到了许久以来没有过的爽快气氛。因为若是游戏的话，几乎很难有机会感受到那种如期完成的感觉，为了要让游戏表现能够更上一层楼，一定会有人一直忙到了最后的最后，因此最后整个兴奋的心情就这样淡了下来，所以完成推出时也没有什么感觉。虽然展示画面等等，需要在限制时间内完成的东西在制作上也会有这样的感觉，不过却可以充分地感受到成就感。虽然有人说内容似乎长了一些，不过对我来说则是刚刚好的。即使由于对于内容没有特别指定要做什么这点感到有些困扰，不过制作上仍是维持一定程度以上的水准。我们展示影片的表现方式，就是做出亮丽的东西来展现出我们制作的实力。像“F－ZERO”这样的作品，它将是一款更上一层楼的作品，希望玩家们能够通过影片而有所了解。



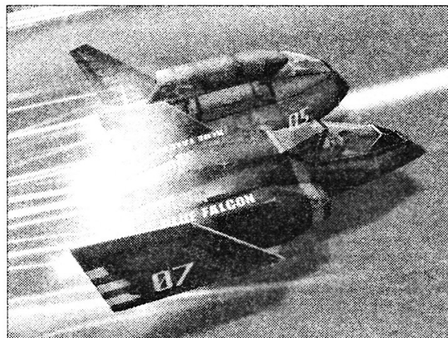
——而结果也将是相当好的作品。

■名越：当然了，这款游戏将会是个很棒的作品。自己这部分当然是马力全开来努力，好将开发步调更为提升。如今作品的方向性确定了，而各种不同的提案等也都已收纳在其中，现在正处在没有任何问题的状态下，确实地进行开发。

——那么在最后，曾经是竞争对手现在却一起合作开发制作软件，对于这样的合作有什么样的感想呢？

■今村：我认为这是业界里面少有的美谈（笑）。以一个游戏爱好者的客观身份来看也是感到相当的棒。像是我在当年制作 SFC 版“F－ZERO”的时候，也没有想到会有这么样的一天到来，心情也跟玩家们很像，像是“名越先生，不要一直在检视我的设计图，赶快做游戏吧”这样的感觉，其实内心里也是有的（笑）。

■名越：在过去我是玩家的时候就相当喜欢的这个系列，现在自己亲身来制作时，内心充满了不可思议的感觉。最终的目的，是要像过去以玩家的视点来看时一样，让自己也感到充满乐趣，带着这样的心情尽一切努力制作。发售时间预定是在今年年底，敬请玩家们期待。



←在日本创造销量神话的 F－ZERO，预定年内发售，街机家用双重出击。从目前播放的影片看，游戏的完成度已经非常之高，绝对是喜欢竞速游戏的玩家不可错过的超级大作。在日本，本系列的人气超大。

■从本篇中我们得到的信息是……？对 F－ZERO 本身的关注都已经有很久了，这次我们通过专家的对谈了解到游戏很多的开发秘密。

游戏新作发售表

2002年12月新作发售情况表

中文译名	日文原名	类型	厂商	发售日
PLAYSTATION				
犬夜叉 战国伽合战	犬夜叉 战国お伽合战	FTG	BANDAI	12月5日
鬼眼狂刀	SAMURAI DEEPER KYO	FTG	BANDAI	12月12日
PLAYSTATION 2				
FIFA2003 欧洲足球	FIFA2003 ヨ－ロッパサッカ－	SPG	EA	12月5日
NBA 明星五人组	NBA スタ－ティングファイブ	SPG	KONAMI	12月5日
18轮大卡车	18WHEELER	RAC	SEGA	12月5日
超级忍 Shinobi	Shinobi	ACT	SEGA	12月5日
迷你游戏大集合	ガチャろく	ETC	SCEI	12月5日
阿尔戈斯战士	アルゴスの战士	ACT	TECMO	12月5日
桃太郎电铁 11	桃太郎电铁 11 ブラックボンビ－出现!の巻	TAB	HUDSON	12月5日
罪恶克星 xx	ギルティギア イグゼクス	FTG	SAMMY	12月12日
超级雪板大赛	volution Skatebording	SPG	KONAMI	12月12日
太空频道 5 HARD2	スペ－スチャンネル 5 ハ－ド 2	ACT	SEGA	12月12日
趣味射击 PLUS＋化解危机合集	ガンバリコレクション プラス タイムクライシス	STG	NAMCO	12月12日
.hack//侵食污染 vol3	.hack//侵食污染 vol3	RPG	BANDAI	12月12日
v 拉力 3	V ラリ－3	RAC	ATARI	12月19日
合金装备 2～本质	メタルギアンリッド 2 サブスタンス	ACT	KONAMI	12月19日
无尽沙加	アンリミテッド:サガ	RPG	SQUARE	12月19日
骰子方块 GO	XI ゴ	ETC	SCEI	12月19日
炸弹人之火箭队	ボンバ－マンジエッタ－ズ	ACT	HUDSON	12月19日
王国之心 FINAL MIX	キングダム ハ－ツ ファイナル ミックス	ARPG	SQUARE	12月26日
水色	みずいろ	AVG	NEC	12月26日
机动新撰组～萌芽之剑	机动新撰组 萌えよ剑	RPG	ENTERBRAIN	12月26日
钟楼 3	クロックタワ－3	AVG	CAPCOM	12月中旬
永远守望你～Rumbing hearts	君が望む永远～Rumbing hearts	AVG	PRINCESS	12月
NINTENDO GAMECUBE				
游戏王	游戏王フォルスバウントキングダム闭ざされた虚构の王国	ETC	KONAMI	12月5日
桃太郎电铁 11	桃太郎电铁 11 ブラックボンビ－出现!の巻	TAB	HUDSON	12月5日
塞尔达传说～风之韵	ゼルダの传说 风のタクト	AVG	NINTENDO	12月13日
钻地小子～爆钻国	ミスタ－ドリラ－ドリルランド	ETC	NAMCO	12月20日
永恒的阿尔卡迪亚传说	エタ－ナルアルカテイアレジェッド	RPG	SEGA	12月26日
壮志凌云	トップガン エ－ス オブ ザ スカイ	SLG	TITUS JAPAN	12月26日
Q版赛车	チョロQ!	RAC	TAKARA	12月
GAMEBOY ADVANCE				
洛克人 EXE3	ロックマン エグゼ 3	RPG	CAPCOM	12月6日
志村建爆笑 天下游戏	志村けんのバカ殿样 爆笑 天下ゲ－ム	TAB	TDK CORE	12月6日
漫画家物语～绘画及漫画家育成	まんが家デビュ－物语 ～ お描绘きソフト and まんが家育成ゲ－ム～	ETC	TDK CORE	12月6日
转转乐园	くるりんパラダイズ	ACT	NINTENDO	12月6日
最初的一步 THE FIGHTING	はじめの一步 THE FIGHTING	ACT	ESP	12月12日
网球王子 Aim at The Victory	テニスの王子样 Aim at The Victory	SPG	KONAMI	12月12日
蔚蓝晴空和伙伴们 梦冒险	アオ ゾ－ラと仲间たち 梦の冒险	ACT	M.T.O	12月13日
风之克罗诺亚 传说的星之徽章	クロノアヒ－ロ－ズ 传说のスタ－メダル	RPG	NAMCO	12月13日
SEGA 拉力	セガラリ－	RAC	SEGA	12月19日
索尼克 Advance2	ソニック アドバンス 2	ACT	SEGA	12月19日
宇宙大作战	宇宙大作战チョコベ－ダ－ ウチュウからの侵略者	STG	NAMCO	12月20日
电梯大战(今与昔)	エレベ－タ－アクショウ OLD ANDNEW	ACT	MEDIASOFT	12月20日
小龙斯派罗 GBA	スパイロアドバンス	ACT	KONAMI	12月20日
鬼眼狂刀	SAMURAI DEEPER KYO	FTG	BANDAI	12月27日
XBOX				
生与死沙滩排球	デッドオア アライブ エクストリ－ム ビ－チバレボ－ル	SPG	TECMO	12月5日
时间清道夫	ブリンクスザ タイムスイ－パ－	ACT	MICROSOFT	12月12日
式神之城 EVOLUTION 红	式神の城 EVOLUTION 红	STG	MEDIAQUEST	12月19日
式神之城 EVOLUTION 蓝	式神の城 EVOLUTION 蓝	STG	MEDIAQUEST	12月19日
红海	红の海 CRIMSON SEA	ACT	KOEI	12月

注:以上发售表的统计时间为11月15日,表中游戏的发售日有变动的可能性。 编译/宇部



《风林上班》 山东 周磊

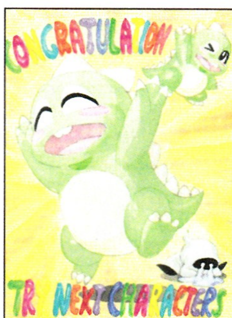


她的美不需多说什么了……

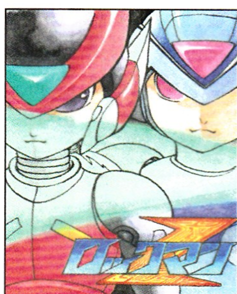
《不知火舞》 上海 吴晓韵



《再生侠》 天津 宋蕊



《泡泡龙》 北京 肖杨

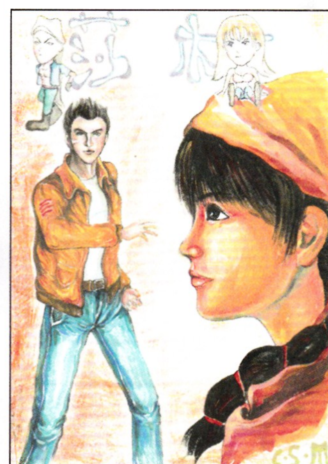


《洛克人ZERO》 北京 肖杨



虽然M叔的脸有些走形，不过看上去蛮可爱的。令我不解的是，虽然SUNSHINE，但M叔却仍旧脚踩龟壳。

《超级阳光马里奥》 四川 李晓勇



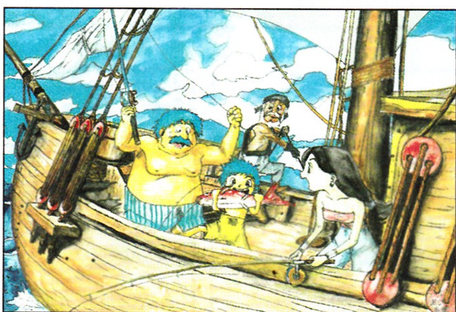
凉的脸令我联想起某部国产动画，好像叫什么“太阳之子”？？

《莎木》 辽宁 张烨



《YUNA》 广西 官忠宁

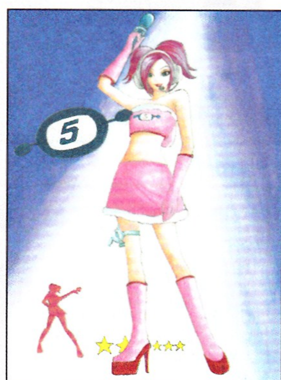
看了「FFX-2」的画面，真不知道说什么好，仅仅过了几年，YUNA就毁成那样了。



《特鲁内克大冒险3》 广东 周健



《战》 杭州 辛齐



《太空频道5》 黑龙江 吴玉









《幻灵游侠》 福建 王烨

大墙画廊 vol.69



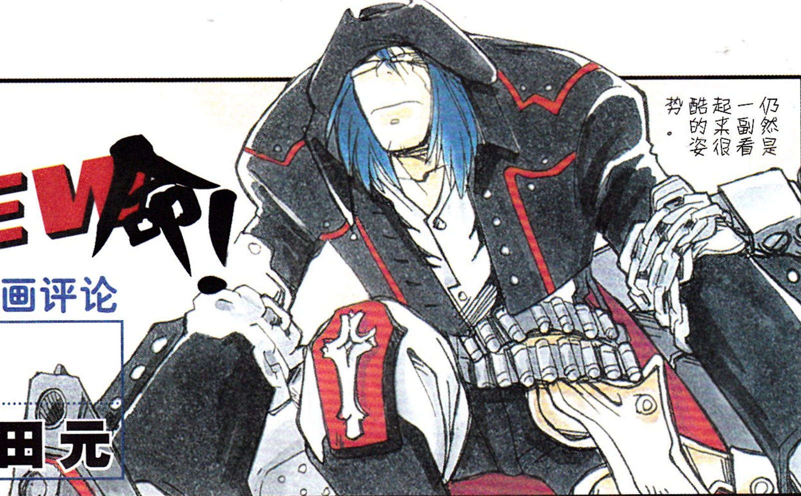
←三上真司大人，其“一语惊人”的本事我们算是领教过了。个性释然，就是不支持ps2?

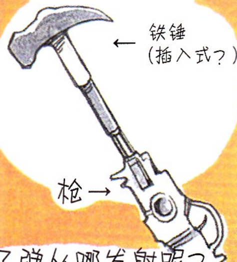
COMIC THE REVIEW 命!

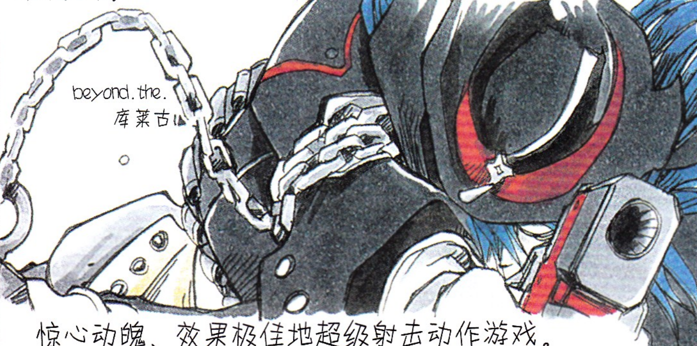
漫画评论

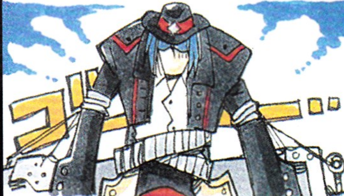
GUNGRAVE之卷

松田元

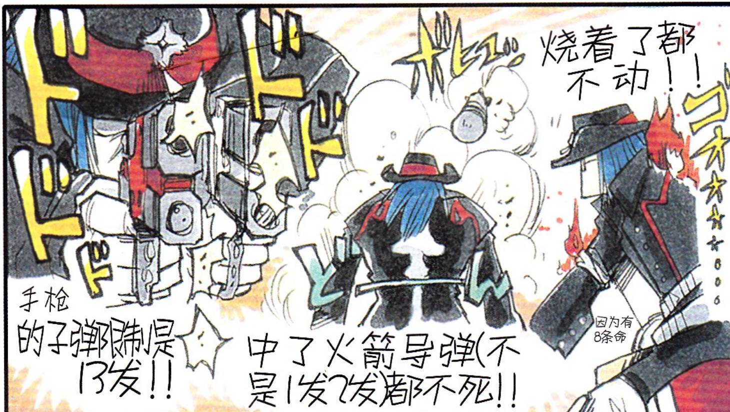


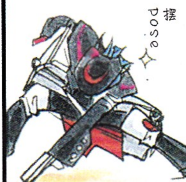


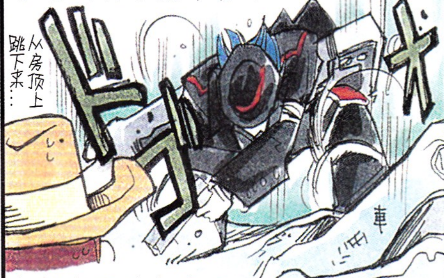


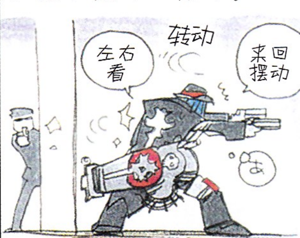


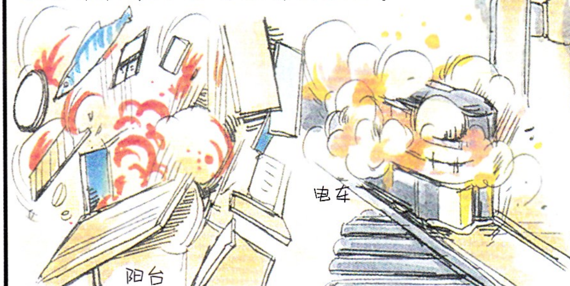




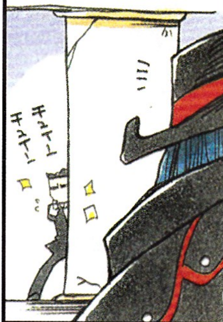








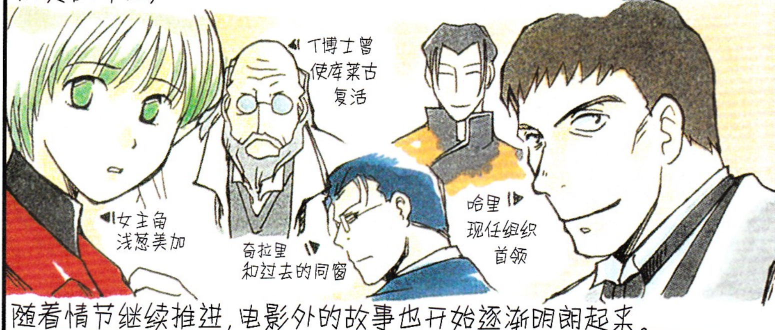
比如如果有敌人躲在柱子的阴影里





像这样破坏一切的感觉真是无上至极。

故事进行到库莱古去毁灭元组织,敌方也有很多人类干部离队(特别是战斗时)



随着情节继续推进,电影外的故事也开始逐渐明朗起来。

故事和故事间也能听到博士和女主角的话。这是种奇妙而且很好的感觉。



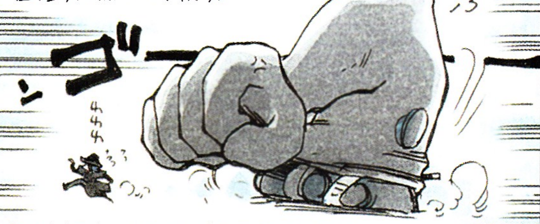
但是,因为不是强制性的

故事怎么样都没关系!!!
我要射击射击射击,我要破坏一切!!



这么想的人请跳过电影尽情的玩。

但,关于关底最终boss战时,到处胡跑乱撞差点输了的情况…



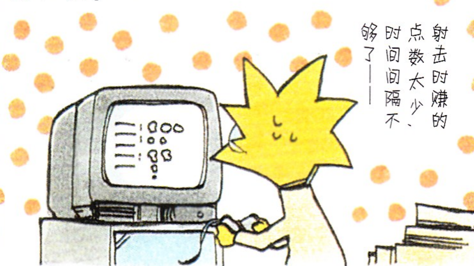
各种把它打倒的乐趣固然很好,但"我还是想轻轻松松到处破坏,来这儿太麻烦了"这么想的人也有吧。

各剧情的评价得分如下,以圆圈表示。

BEAT COUNT : 💀💀
KILL RATE : 💀💀💀💀💀
CLEAR TIME : 💀
REMAIN LIFE : 💀
ARTISTIC BONUS : 💀

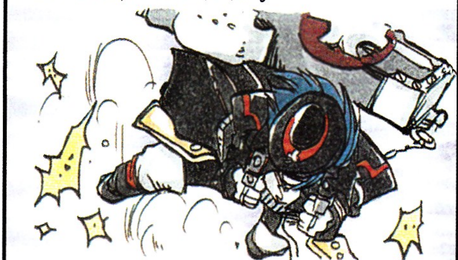
手枪射击时的速度(点数)相连多少也是其特征。

从各评价出发,边考虑剩余部分边玩也很不错。



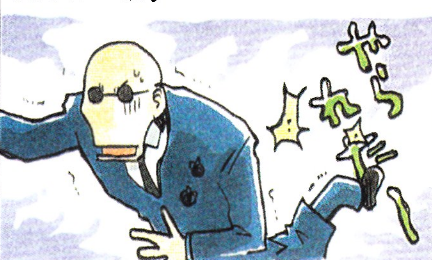
啊,但是存盘的重新玩的话等级评价就没办法了,真是遗憾。

像笨蛋一样横扑出去射击,将敌人华丽的击毙也能办到。



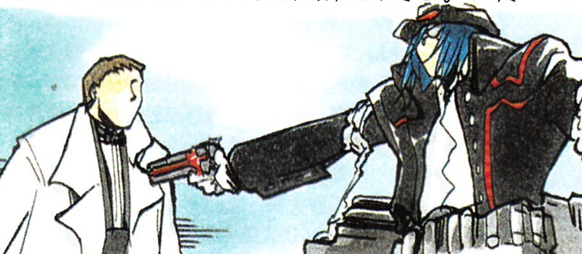
即使像我一样不擅长玩的人也能简单办到,这点很不错。

对了对了,出血不行的了人也可以使用补血剂。



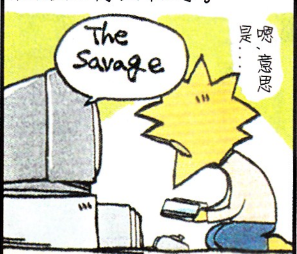
个人能力不高的对手失败了。尸体也会消失。

还有弹数限制,少数喜欢以生命值拼玩的喜欢动作游戏的人也许会有很大兴趣吧。但是



想多突破!点!就算非常喜欢枪战,但逃跑的动作也要考虑好…

附带说一下,一有间隙就能得到称号。



意思是"野蛮人"

龙哥热线

买正版就是走康庄大道——本栏目主持人是XTT13★41



首先向大家报告。天语的赛扬600"高端"电脑里的媒体播放器7.1版(中文)，在一次提示升级过后，竟自动变成英文版(果然"高端")。一气之下，下载了媒体播放器9.0试试看。前两天可以播AVI，可第三天却突然不能播放了，说什么"无法下载DIV3"。结果再下载DIVX专用播放器问题才得以解决。

本来有一个国产的万能播放器，但要收十八元注册费，说实话这钱是真不算多，何况天语的一卡通已经开通了网上银行，险些就要支付。支持国内计算机软件业是我们应该做的。

但出于侥幸心里，天语下载了什么解霸3000，再加上REAL播放器和QUICK TIME6.0，连同WMP一共是五种播放器……



k&6@NsHy*$MPv@E

第501机动对战车中队

Project Dragoon鬥戰勝13

GUNGRIFFON

THE FIRST HIGH-MACS TEAM 501

● 天师：你好！很久都未上网，今次是拜托朋友发的E－MAIL。不知你近况如何。电软我仍在买，感觉她在"随波逐流"的过程中失去了很多东西。比方说我呼吁了很久的"小字"栏目仍未恢复（而且看势头将永不恢复），以前读者们津津乐道的电软人文氛围如今不复存在。说实话，大家很怀念在"小字"栏目被你哽几句的感觉，而龙哥热线以前那个博学多才的龙哥咋变得惜字如金了呢？虽然话不多，能一言中的就行。可我看你很多时候在演独角戏呢！毕竟龙哥热线是给大家交流的地方。我最崇拜的XTT13＊41拜托您先把读者提出的问题解决了!再说吧！　　　　（窗外不归的云）

天语：如上所述，天语的电脑比较"高端"，收到霍起寄来的光盘后,当即试玩，却发生死机。他的游戏做得很有型，画面非常好，我在选车时就感觉到了,用了很多光影，但一进入游戏就死机。你说我怎么办？我这可不是抱怨BOSS不给换电脑，问题是有些东西与读者想像的还不完全一样。

小字亦是如此。我心有余而力不足，现在没有了主机大战，部分玩家迷失了方向，或有的高人蛰伏起来，我也就更说不出什么了。我送你四个字,叫"索尼万岁"，你想着这个就不用再去想什么"小字"了。

我很愿意和读者交流，也希望从下期开始电软半月刊后，能多登些读者投稿。你写的用GBA烧录卡学英语的文章，我想一定能够刊登。



图：广西桂林　江勇

● FF联盟，全称最终幻想联盟(Final Fantasy Federation)。于2000年9月由一群最终幻想爱好者自发建立。 建立以来一直坚持宁缺毋滥的原则，加入考核严格，目前有正式注册成员432名，成员遍及中国各省市及国外。在全国有较大影响力，很多在全国游戏界较有影响的网站或论坛由联盟成员管理。

目前FF联盟已经成为国内最正规化和最有影响力的最终幻想爱好者联盟。联盟下属有与天幻网合作的论坛及著名的COSPLAY专题站（站长暨联盟成员是莉诺雅哈帝利）。

下期有篇小文章是她们写的，回头登出来请大家看。看了这文章连天语都喜欢FF了呢!!!

前段任天堂被迫向下修正NGC的出货量

看来，老任也难以撼动PS2的地位。而且天语感觉XBOX有很多游戏在画面上都已超越GC。

● 您好！我上星期给您老人家发了一封电邮，怎么也不见回信，是太忙了吧！我只有再给您发一封了。希望不要嫌我烦，在这里先谢谢您了！

我还是想问一下关于这个GBA的电源问题！我上星期买了GBA，外带一个电源，一共570元人民币。价格吗，我认为还可以。只不过我对这个电源有些不太清楚的地方，望指教。这个电源是什么牛头牌的，老板说这可是老名牌。说具体一点它是一个座式充电器和一个充电电池，还带放电功能，1200毫安。看上去还挺不错！只是它放电时亮红灯，充电时亮绿灯。这就有个问题了，怎么样为充好了？我第一次充了12个小时，用了15个小时。现在一直没有充电，一直在等待您的答复。

天哪!你这个充电电池这么好？要知道，我一般只是把这种充电电池当做电源使用的。非常好。但也要小心不要把电池给充爆了。

● 天师老大：我有一台DC，使用了差不多两年了。最近出现了问题。有一些游戏读不了了。dc可以读到厂商标题，记忆卡上logo出现，但游戏至此怎么也没动静了。我换了一张新的也是如此。另外还有莎木2，经常死机，死机时画面变绿，并显示一条英文，说什么记录读取错误然后是一条代码，原以为盘坏了，但有时却又读过去了。到底是怎么回事。别的就算是穿孔的盘都玩得了啊。请大哥帮我啊。



我觉得是盘的事，或是记录卡可能也有问题。

● 天师：你好 ！

我想请教你几个问题，我9月20号买了一台ps2，39001美版，加直读，免引导的那种，开机reset即可，但有个问题就是在我运行《武装雄狮》的时候，盗版，机器震动的及其厉害，不知道是不是盘的问题，因为在运行其他游戏很好，如是盘的问题，我想买正版。

还有就是每次换游戏是要按reset，长期会不会电流击穿主板，或是保护电路什么的？

因为ps2的大风扇吸尘能力很强，我的做法是用很薄的纱布将进气口包住，让空气经过纱布的过滤，但不知会对光头散热引起不良的影响？这种做法是利大于弊，还是弊大于利啊？

能否在科普园地里图解擦光头的示范？

我一直想入手EZ－FLASH ,但是好像现在很难找到gba rom，烧录卡还有用吗？

就您分析是ngc还是xbox作为第二部主机更好,更有前途啊？

另，可否考虑将"龙哥热线"更名为"天师热线"！祝：各位编辑身体健康！

（福建华侨大学建筑系00本科一班　何彦峥）

1、CD都这样，转起来快而且响，原版也差不多。而盗版的DVD也不会响。　2、没有发现。　3、完全是弊。　4、能。　5、很好找!!!请大家向GBA发烧友询问。　6、都买才最有前途。

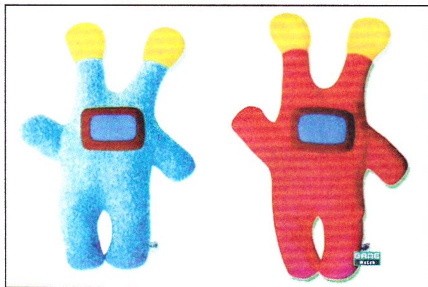
世嘉前AM3研部长小口久雄升任日本世嘉总公司常务董事

最近没有激情可供燃烧,总不打硬派游戏的缘故。试了几款XBOX游戏,有一款拉力非常好。

可到网上一看,还是发现了很多好东西。下面几张图是世嘉迷的最爱,都可以买到,价格也不贵。

当然国内就很难买到了。

在日本世嘉DIRECT网站上,天语最喜欢的是一枚世嘉专用"S"字母的大戒指,一万多日元。



物以稀为贵

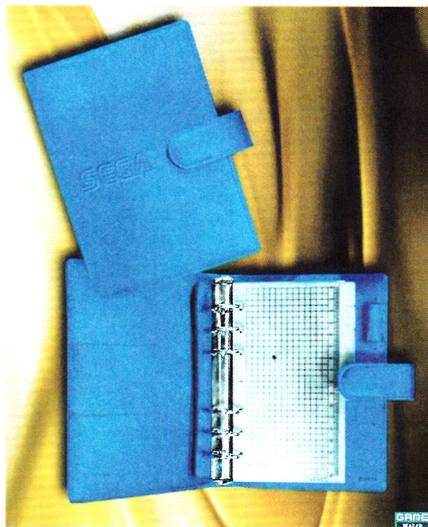
↑这台飞龙版XBOX有人已经向日本预定了。世嘉DIRECT线上购物网代理专卖,全球999台。并赠HDTV适配器一套和纯钢飞龙铭牌。当然,还包括游戏盘,共计39800日元。





↑这个对天语来说也很值钱,是PS2版的。

世嘉嘉嘉专题角





不插电的重金属摇滚

文:铁杆合作组 吕宁

某些厂商的名气很大,大到甚至号称"决定主机大战走向的重要棋子",或者是牌子很亮,亮到甚至成了"某某类型游戏的王者"。但说老实话,看着它们是越来越不顺眼了。

名气和牌子,并不能和实力画等号。虽然不好说这就是沽名钓誉,但它们实难承担起这些称号背后相对应的责任。因为倘若只有它们,业界必将缓慢走向死亡。

不客气地举个例子,史克威尔。虽然沙加系列清新淡雅,虽然异度系列荡气回肠,虽然即使在中国也有兴旺的天幻……

那天我一个好朋友在街上看到几个女生围着某星(就是名字与某治拉肚子药雷同的那位)手拿电吉他耍酷的海报,并且双颊晕红、眼冒桃心:"拿着电吉他的姿势真是帅死了~"细一看……倒!电吉他没跟音箱连着。弹棉花玩哪?

举这个例子可能有点过了,但是理由相当充分:由于某首一百万美金的歌曲和演艺圈里的是是非非,便经常有人把这位大仙同FF某代里的某"师奶杀手"相提并论。而且老史自从跨进后次世代时期之后,甚至搞出了更过火的东西——画面在当时不能不说漂亮,人物设定也美形得可以;但手感却如同驾驭同步率不到10%的初号机一般。说好听了,是不太明白自己在干什么。

更要命的是,这样的东西,居然销量超过了50万。甚至在现在的中国仍然在不断售出中(……大汗!!)。往好里想,这是老史为了迎合市场而做出来的东西(我实在无法称之为"作品"),也许不代表它的本意;往坏里说,这是"大势",是老史和它的主子从97年就开始苦心营造的"大势"。如今它终于掉进自己挖的坑里了。但是这同样意味着,这样的游戏以后还会出。

现在的业界有如大浪淘沙,不随波逐流就等于葬身鱼腹。更何况FF电影蚀了老史的老本,于是它没有选择,只有随着自己打造的大势继续做下去。不过大势终究是大势,FF也就成了某些人口中的"日式RPG王者"。

但我们不得不再来看一个事实。我的另一个朋友认识三个分别属于不同年龄段的日本玩家。出于对FF的喜爱,他自然而然地问他们是否喜欢FF。结果这三人给他的回答是一样的,而且这答案虽在意料之外,却在情理之中。

他们全都反问:"你是否喜欢DQ?"

这个例子已经没有必要做过多的讨论了。

不过有人会说,FF的流行是全球化的,并不局限在日本本土啊。

其实这种论调已经和刚才的"日式RPG"相违背了,不过从这点看来,FF确实比DQ高明。但在电影界类似的例子呢?去年获得奥斯卡提名,今年又成了"好莱坞最佳外语片"的"卧虎藏龙"呢?如此看来,它也确实比"洗澡"高明。但是这两者,究竟谁在亵渎中国文化?!

中国文化是什么?被老美笑称为"体现了对重力的蔑视"的钢丝飞空特技?歇菜吧您哪!



↑RPG这种游戏只有HARDCORE才会去玩。

找朋友

我也是一个游戏爱好者,并十分喜欢编程。我在《电软》2002年6月号上的"龙哥热线",介绍了一位自己制作"世嘉拉力"的朋友。请你告诉我他的联系地址好吗?请告诉我一款GBA游戏的制作流程(包括:所用语言,动画制作所用工具,等详细的步骤)好吗?我也想成为中国的高桥兄弟~(gtootg520@sina.com)

流行巴士GO!

ANIME (DVD) 带你浏览最新面世的日本卡通作品



描写梦想成为“海贼王”的路飞与伙伴们进行大冒险的人气动画片「ONE PIECE」的剧场版终于在DVD上登场了。路飞一行刚刚到达藏有秘宝的“王冠岛”，没想到海底火山突然喷发，伙伴之一乔巴被海浪冲到了岛上。为了寻找乔巴，路飞等人踏入了海岛的深处，在这里他们遇到了许多珍禽异兽，传说岛上的秘宝就隐藏在珍兽们的角中……

ONE PIECE 珍兽岛之乔巴物语

DVD上收录了「舞台初日的问候」、「路飞海盗团全体集合」、「配音演员访谈」、「电视热点」等特典。





乔巴被动物们尊为「动物王」，和岛上的少年莫邦比一起保护珍禽异兽。

驯鹿乔巴大显身手！海贼王



洛克人打倒了一个又一个神秘组织WWW派遣而来的病毒，他身上隐藏的力量终于揭开了面纱！

PET中的网络卫士 誓与暗黑势力战斗到底！

每星期一在东京电视台相关频道播放的热门动画片「洛克人EXE」的第一张DVD终于发售了！在不久的将来，网络中出现了嵌入了类似人类思维程序的网络卫士。秋叶原小学5年级的光热斗拥有的网络卫士是一个实心眼的洛克人，为了消灭危害网络社会的邪恶病毒，光热斗和洛克人向敌人发起了挑战！他们能够揭露潜伏在网络中的黑暗吗？在初回限定版中将附赠印有洛克人的标志并且能够发光的护腕！！



光热斗是秋叶原中学的5年级学生，他和网络导航员洛克人是亲密无间的好朋友，在战斗中也配合默契！



洛克人EXE
——最初领域01

MUSIC 聆听游戏殿堂的天籁之音

『全明星大乱斗DX』交响音乐会CD（现场版）

2002年8月27日，任天堂在有“古典音乐殿堂”之称的东京文化会馆举办了名为《全明星大乱斗DX》的交响音乐会。这次盛会演奏的曲目全部是任氏著名游戏的经典旋律，所有的名曲以交响乐的形式重新编曲演绎，使得音乐更加完美动听，令现场观众大饱耳福，气氛相当热烈。这张CD就收录了演奏会的全部内容，对于广大游戏迷来说，颇具收藏价值。

CD曲目 ●惑星コーネリア●森林乐园●神殿~グレトペィ●玛莉医生●“GC大乱斗”原创曲●梦之泉●口袋妖怪melody●“GC大乱斗”开场曲●惑星ベノム●耀奇物语●银河战士●经典旋律联奏●火炎纹章●星之卡比●彩虹路



鬼武者 逢魔之章

游戏者将扮演主人公六郎太，打倒盘踞在末盛城的幻魔，推动故事情节的发展。你能够战胜无数袭来的幻魔，平安到达天守阁吗！？秋风扫落叶般将敌人砍倒的爽快感完全被保留了下来。



演绎崭新的「鬼武者」历史！

本作忠实地继承了PS2版「鬼武者」系列的世界观、舞台气氛和操作的爽快感，但情节完全是原创的。游戏从今年7月份起开始向用户发布，每个月更新两次故事情节。让我们来体验另一个「鬼武者」的历史吧！

潜入幻魔蠢动的末盛城



本作充分展现了原作的气氛，战斗画面上的数值槽也一目了然。

机种／J-PHONE
厂商／CAPCOM
类型／动作
价格／每月300日元



城中设置了无数的机关，一定要解开谜题，尽快赶往天守阁！

游戏铃声DIY

超级玛丽奥

速度：100拍／分钟

MOTOROLA

说明：1(6)=按手机1键6次
↓=按方向键下

适用机型：T190 T191…

2(5)↓	3(5)↓	3(5)↓	2(7)↓	3(5)↓	2(3)↓
0(3)↓	0(2)↓	5(10)↓	4(7)↓	4(10)↓	4(12)↓
3(9)↓	3(8)↓	2(9)#↓	3(9)↓	2(10)↓	2(5)↓
2(3)↓	3(2)↓	2(4)↓	3(3)↓	3(5)↓	2(7)↓
2(6)↓	5(8)↓	2(3)↓	2(4)#↓	2(4)↓	3(6)#↓
3(5)↓	2(10)#↓	2(9)↓	3(7)↓	2(9)↓	2(7)↓
4(6)↓	2(3)↓	2(4)#↓	2(4)↓	3(6)#↓	3(5)↓
3(19)↓	2(19)↓	6(19)↓	2(3)↓	2(4)#↓	2(4)↓
3(6)#↓	3(5)↓	2(10)#↓	2(9)↓	3(7)↓	2(9)↓
2(7)↓	4(6)↓	4(6)#↓	4(6)↓	7(7)↓	2(7)↓
3(7)↓	3(7)↓	2(7)↓	3(6)↓	2(5)↓	3(7)↓
2(9)↓	5(10)↓	2(7)↓	3(7)↓	3(7)↓	2(7)↓
3(6)↓	6(5)↓	0(3)↓	2(7)↓	3(7)↓	3(7)↓
2(7)↓	3(6)↓	2(5)↓	3(7)↓	2(9)↓	5(10)↓
2(5)↓	3(5)↓	3(5)↓	2(7)↓	3(5)↓	2(3)↓
0(3)					

ALCATEL

说明：8(2)=按手机8键2次

适用机型：OT310 OT511 OT512…

3	8(2)	3	8(2)	3	8(2)	0	8(2)	5	1
8(2)	5	8(2)	3	8(2)	6	8(2)	7	8(2)	6
8(2)	6	8(2)	5	8(2)	3	8(2)	7	2	8(2)
#	3	8(2)	1	8(2)	2	8(2)	2	8(2)	#
3	8(2)	1	*	8(2)	1	*	1	*	8(2)
2	8(2)	#	3	8(2)	1	8(2)	2	8(2)	2
8(2)	#	2	8(2)	1	8(1)	1	8(2)	1	8(2)
2	8(2)	1	8(2)	5	1	8(2)	1	8(2)	2
8(2)	3	3	8(2)	0	8(2)	1	8(2)	1	8(2)
2	8(2)	1	8(2)	5	3	8(2)	3	8(2)	3
8(2)	0	8(2)							

NOKIA

说明：1+=按住1键稍长
9*2=按9键2次　*2=按*键2次

适用机型：3310 3330 5210 8250…

3	8*2	*	3	9	3	1	8	3	9	5
8	0	9	0	5	9*2	*2	1+	8	*	5+
*2	3+	6	7	6	8	#	6	9	5	8
3	*	5	6	9	4	8	5	9	3	1
8	2	7	9*2	*2	5	8*2	*	4	#	4
2	9	#	3	5	8	*2	#	6	1	9
*	6	8	*2	1	*	2+	9	5	8	4

寂静岭

速度：110拍／分钟

Panasonic

说明：1(2)=按手机1键2次

适用机型：GD92 GD93 GD80…

6(3)	*	2	6(3)	*	2	*	6(3)	*	2	*
3	*	4	1	*	4	*	1	*	4	*
5	*	3	1	*	3	*	1	*	4	*
3	*	2	6(3)	*	2	6(3)	*	2	*	6(3)
*	2	*	3	*	4	1	*	4	*	1
*	4	*	5	*	3	1	*	3	*	1
*	3	*	4	*	2					

MOTOROLA

适用机型：T190 T191…

3(9)	↓	6(6)	↓	3(9)	↓	3(6)	↓	3(9)	↓	3(6)
↓	3(5)	↓	6(4)	↓	3(7)	↓	3(4)	↓	3(7)	↓
3(4)	↓	3(3)	↓	6(5)	↓	3(7)	↓	3(5)	↓	3(7)
↓	3(4)	↓	3(5)	↓	6(6)	↓	3(9)	↓	6(6)	↓
3(9)	↓	3(6)	↓	3(9)	↓	3(6)	↓	3(5)	↓	6(4)
↓	3(7)	↓	3(4)	↓	3(7)	↓	3(4)	↓	3(3)	↓
6(5)	↓	3(7)	↓	3(5)	↓	3(7)	↓	3(5)	↓	3(4)
↓	5(6)									

SONY

说明：*(5)=按*键5次
J=按Jog Dial键

适用机型：Z18 Z28…

6	6	6	*(5)	2	*	6	6	6	*(5)	2
*(5)	6	6	6	*(5)	2	*(5)	3	*(5)	4	*
1	*(5)	4	*(5)	1	*(5)	4	*(5)	5	*(5)	3
*	1	*(5)	3	*(5)	1	*(5)	4	*(5)	3	*(5)
2	*	6	6	6	*(5)	2	*	6	6	6
*(5)	2	*(5)	6	6	6	*(5)	2	*(5)	3	*(5)
4	*	1	*(5)	4	*(5)	1	*(5)	4	*(5)	5
*(5)	3	*	1	*(5)	3	*(5)	1	*(5)	3	*(5)
4	*(5)	2	*							

FF胜利曲

速度：128拍／分钟

NOKIA

适用机型：3310 3330 5210 8250…

5	8*3	1	3	5	1	*	3	5	1	*
1	9	1	1	1	9*2	5	*2	#	6	#
1	8*2	*	0	9	6+	*2	#	1+	9*3	*
5	8	*2	4	5	4	8	6	9	#	6
8	#	6	9	6	8	#	6	9	6	8
5	9	4	3	4	8	2+	9*2	5	8	4
5	4	8	6	9	#	6	8	#	6	9
6	8	#	6	9	6	8	5	9	4	5
6+	8*2	#	1+	9*3	*					

ALCATEL

适用机型：OT310 OT511 OT512…

1	*	5	#	6	#	0	8(2)	1	*	8(1)
1	*	5	4	5	4	8(2)	6	#	6	8(2)
#	6	6	8(2)	#	6	6	8(2)	5	4	3
4	8(2)	2	8(1)	2	5	4	5	4	8(2)	6
#	6	8(2)	#	6	6	8(2)	#	6	6	8(2)
5	4	5	1	*	8(1)	1	*			

MOTOROLA

适用机型：T190 T191…

1(10)↓	1(14)↓	1(12)↓	1(10)↓	1(7)↓
1(5)↓	1(3)↓	1(19)↓	2(19)↓	2(19)↓
2(19)↓	5(19)↓	5(3)#↓	5(2)#↓	2(19)↓
0(3)↓	2(2)#↓	8(19)↓	5(3)↓	5(4)↓
5(3)↓	3(4)↓	5(2)#↓	3(2)#↓	5(2)↓
3(2)#↓	5(2)↓	3(2)↓	5(3)↓	5(4)↓
5(5)↓	3(4)↓	8(6)↓	5(3)↓	5(4)↓
5(3)↓	3(4)↓	5(2)#↓	3(2)#↓	5(2)↓
3(2)#↓	5(2)↓	3(2)↓	5(3)↓	5(4)↓
5(3)↓	2(2)#↓	8(19)		

注：大家依照上述输入完成后，请将节奏调节与原曲接近的速度即可。另外由于版面有限，不可能刊登全所有种类手机的曲谱（有西门子手机6618或3618的玩家可以通过数据线连接电脑，利用“手机工作室”软件直接下载midi格式的游戏音乐至手机中。而三星N628、T108的用户更可载入16和弦的游戏音乐）。如果各位有什么建议或希望刊登自己喜欢的游戏音乐铃声，请给本刊来信注明宇部（收），宇部一定尽力满足大家的要求。另外本栏目也接受来稿。

责编／宇部



责编/星尘大海

SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!

Game bar

游戏点评

PS2 MACROSS

厂商：VICIOUS CYCLE 类型：ACT 媒体：DVD-ROM



PS2版《MACROSS》的发售没有带给期待她的玩家过多的惊喜，不过至少没有让人们失望。游戏的主角是原创角色，而原作中的其他重要角色都会登场，不过新画师的画风还真需要一段时间适应，+10分。画面运用的是卡通贴图，机体、敌人、建筑物等充满了美式风格，完全可以令人满意，+30分。本部作品由于是“米国”的作品，游戏中的背景音乐亦是当时在中国播放的《MACROSS》的主题音乐，绝对可以感动诸多中国玩家，+50分。游戏的平衡性方面设计的是相当失败，简单的任务5分钟就可以搞定，有些难的任务足可以把人困死在这里，－50分。由于游戏类型的缘故，需要玩家有效的利用三种模式间的不断切换变形进行战斗，这样便对玩家的协调性有了更高的要求，不过对于这个游戏而言并不是坏事，+50分。在游戏中达到一定条件后还可以得到对制作人的访谈录像，但是看到明美的声优后……－150分。

——北京·星川明人

角色：8	操作性：8.5
画面：9.5	创意：7
音乐：10	移植度：——
情节：8	总评价：8.5
游戏时间：不明	

GBA 街头霸王ZERO3up

厂商：CAPCOM 类型：FTG 媒体：卡带



应该说是广大GBA玩家最为期待的格斗大作，从原本预定的2001年末一直推迟至10个月后的今天才发布，等得我们心都焦了。

去年的《街霸2X》完美移植，让很多人见识了老卡的实力，而今回的ZERO3，则再一次证明了CAPCOM的深厚功底。除了角色尺寸稍微缩小、分辨率略有下降外，游戏的其他方面都直逼PS版。超多的人物，华丽的背景，流畅的动作，超杀的残像，还有丰富的模式等都忠实再现。比较大的遗憾就是语音了，少得可怜，大部分发招都是“哼哼”声，如果用128M的容量来做也许会有更好的效果吧。

不得不提的缺点还是GBA的键位，太有限了，实在是不适合玩格斗类游戏啊，由于按键的原因少了相当多的爽快感。另外难度感觉稍低，打起来不够刺激。

不管怎么说，本作品还应当算是目前掌机上最强的格斗游戏了，不愧于我们长时间的等待，就让我们再次投入到霸王的街头吧。

——北京·白花乱舞

角色：8.5	操作性：8
画面：8.5	创意：8
音乐：7	移植度：8
情节：——	总评价：8.0
游戏时间：不明	

DC 斑鸠

厂商 TREASURE 类型 STG 媒体 GD-ROM



几次波折，《斑鸠》终于移植到了DC上，日本《斑鸠》死忠们煞费苦心的请愿活动总算没有白费。出色的游戏性和完美的移植度，《斑鸠》绝对是近来STG的究极之作。

本作最大特点就是导入了属性的概念。游戏中自机、敌机及双方的子弹都分黑、白两种属性，大体是“同性相吸、异性相克”。这样一来，让自机灵活的在两种属性中相互转换以求自保及消灭不同属性的敌机，便成了打好这款游戏的关键及精髓所在。说到这还真不得不佩服财宝公司的“深厚内力”，同样是传统的2D STG，只不过多了一个属性的设定，就引出了一套和同类游戏完全不同的战术打法。加上无可挑剔的画面和音乐，真是让人没有任何理由去拒绝这款游戏，《FAMI通》的36分果真不是白给的。

角色：8	操作性：9.5
画面：9	创意：9
音乐：9	移植度：10
情节：7.5	总评价：8.9
游戏时间：6小时以上	

作为家用机版，隐藏要素是少不了的。精美的画廊模式自不用说，最终的PRO TYPE模式那才叫Cool。由于自机的子弹数量受到限制，因此养成了“坏习惯”（从头至尾都紧按射击键）的玩家在这可要活受罪了。虽然可以靠吸收同属性的敌机子弹来转为自机所需，但这冥冥中也增大了游戏的难度，喜欢挑战的玩家一定要试一试。

——广西 曾纬

DC 梦幻之星onlinever.2

厂商：SEGA 类型：网络RPG 媒体：GD－ROM



《梦幻之星onlinever.2》发售近一年了，但是经典的就是经典的！30来万的用户量是目前ff11的两倍多，这还不算，ngc那里的5万的销量(注：为了避免当机的情况出现，ngc玩家大部分都先把游戏买来搁着，然后等宽频接拨器推出)。本人因为缺铁的原因，一直无缘本作的正版。前不久终于买到后，又再一次为超高的游戏质量折服。

精美的游戏画面，特别是最终boss的那个场景：广阔的草原上长满鲜花，草地中央高耸一座石碑。蓝天上白云浮动，甚至能清晰的看到白云投到地面上的阴影从人物身上滑过。一旦接近石碑，遍地的鲜花顿时变成无数张亡灵的脸。霎时间，成百的敌人从四面围过来。如此气势磅礴的画面，不说十成，恐怕也有DC九成的底力！

游戏的BGM也是可圈可点.标题画面那首我更是觉得百听不厌。给人的感觉就如同游戏的名字一样充满幻想！印象中网络游戏一般都没有剧情，或是剧情一团糟，但看过电软随书附赠的《梦幻之星故事集》后，已经完全被pso的情节吸引住了。不知怎么的，对和古老传说扯上关系故事，总是能够很感兴趣的。再加上丰富的任务，完全但又不让

角色：9	操作性：8
画面：10	创意： 10
音乐：10	移植度：——
情节： 9	总评价： 9
游戏时间：无限	



人感到繁琐的系统设定，通关一次后，已经感动的想跪谢sonic team!!!真的!!

再者，就是ver.2中新增的CH模式。正如各位pso前辈所说的一样，pso团队合作的灵魂与精神将在这里完全体现。

也许唯一能让我鸡蛋里挑骨头的地方，恐怕就是在视角方面让人觉得有那么一点点(只有一点点)的不如意。pso应该算是追尾视角吧。追尾视角固然能够增强临场感，淋漓的表现画面魄力，但是用在a.rpg里却不能很好的纵观全局。这往往使一些初学者往敌人怀里撞，所以一定要熟练的配合右上角的小地图游戏，才能应付各种场合~ 嘿嘿。(^O^)



总之，从这款游戏我又重新认识了一次SEGA sonic team：前卫，个性的游戏制作理念。我也许会因此款游戏买NGC。希望游戏迷绝对不要错过这款经典之作！！

—— dc1998

PS2 beatmania 2 DX6thstyle

厂商：KONAMI 类型：MUC 媒体：DVD-ROM



借以最简单的“按键的乐趣”来实现最至高的感动,这就是我对这个游戏的评价。此游戏的优点或缺点就是难度超高，甚至到了变态的程度，虽然曲子作得很细腻，混音后的歌曲让人热血沸腾，69首之多的歌曲，背景动画首首精彩……但若不是铁杆迷的话，因为难度的原因还是会摔手柄大骂的吧。

由于此游戏不以画面为卖点，所以可以说是最能发挥PS2机能的软件了吧（笑），把PS2那“天赋的喉咙”发挥的淋漓尽致,若配上好的功放、音响、耳机和专用控制器的话，便可体会到专业DJ般的感觉，这感觉是与DDR、吉他等完全不同的。

游戏的内容很丰富，学习模式、练习模式……最绝的是借以DVD为媒体之福的观赏模式，里面收录了15段日本同仁们精彩的“手指魔术”实况演出，那给人的震撼不亚于DVD大片，使人敬意油然而生，回过头来看看国内能练到这个份儿的能有几人？有时玩游戏真的是以态度来定胜负的。

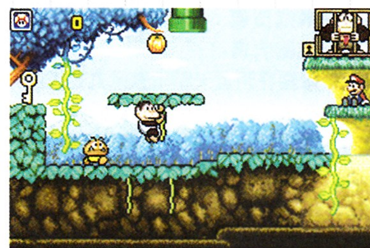
打碟系列的精华在此作集结，我想是不是系列的铁杆都应该试着接受一下这款一流的软件，即使是抛去音乐的精美和这类游戏的新鲜感不看，光就那复杂的配乐的编排上也看得出制作人的功夫所在，看一看，KONAMI在按键的创意上已经一览众山小了。

——长春 李一卓

角色：——	操作性：8
画面：8.5	创意： 8.5
音乐：10	移植度：10
情节：——	总评价：9
时间：5小时	

GBA GAME&WATCH博物馆

厂商:任天堂 类型:合集 媒体:卡带



寒啊寒~~看来任天堂的冷饭功底也是非同小可啊。马里奥A系列复刻就算了，这个博物馆居然也一炒再炒……无言。

本作品里包含了六个超老游戏，岁数都在20年左右，估计比现在的大部分玩家还要老。意外的是居然收录了FC时期见过的《大金刚Jr》，想当年这个小东西可确实令年幼的我迷恋了好长时间呢。

画面比起GBC的复刻又上了一个档次，而且随着游戏的进行背景也会发生天色、四季等相应的变化。但这也是应有之事，否则任天堂不被骂死才怪；音乐值得称赞，悦耳的曲调很令人放松。游戏方面还是单纯的强调神经反应，老套的积累分数，然后获得隐藏要素奖励。积攒足够的金币后会获得另五个隐藏的游戏，再继续奋斗还能玩到在MUSUME里的9个，累啊。此外的附加品有意思的不多，就音乐盒还凑合，拿它当MP3来听吧。

不过对于这种翻炒“史前级”冷饭的东西真是没有多少兴趣了，GBA上大作频繁，谁会去在意它呢。另外还有一点想不明白，任天堂反复复刻这些超老作品，却为什么不把很多FC时期的名作，比如火炎纹章外传等放到GBA上复活呢？？叹气……

——北京 罗剑锋

角色：——	操作性：9
画面：8.5	创意： 7
音乐：8.5	移植度：10
情节：——	总评价：8.5
游戏时间：1小时	

且放白鹿青崖间——诗意莎木



文/魏萍

如果你想追求爽快，那么尝试鬼泣，如果你期望浪漫而动人的爱情，那么选择最终幻想，但如果你希望一些游戏之外的感动，一种与现实的重合，那么你也许就会为莎木慢慢吸引，因为这种感动不仅仅来自于剧情，来自于煽情的画面，这是它本身庞大架构和曲折过往所散发出的魅力，就如同无法形容的旋涡将一切卷入洋洋洒洒的盛唐气象，于方寸之间写尽世间沧桑，离愁别绪，让人沉溺于其间温柔，不可自拔。

莎木之美，犹若唐诗之美，磅礴而不失浪漫。——浪漫动人的游戏很多，但总是忍不住让人觉得带着些小家子气的缠绵。莎木的浪漫，是一种青崖白鹿，山鹰水涧的境界，或是冷月无声，寂静寥落的凉意。再不然就是弥漫着淡淡忧伤的弦外之音，散播在横须贺夜晚纷飞的大雪里，散播在阴沉天空下玄风丸远渡的汽笛中，散播在菜珍街漫天飘落的红叶间，以及桂林山清水秀的朗朗乾坤，白鹰跌宕青崖的曼妙身影，不经意间，被它带着一声清啸，在诗里拖下浓墨一笔。

莎木的诗意，是樱花树下严父对爱子谆谆的教导，一树落英，全然写着恬然的俳句；

莎木的诗意，是望深情目光中的无限依恋，那一低头的温柔，曾经无数次让我黯然神伤；

莎木的诗意，更是灯火阑珊处绣瑛演武的身影，一抬手，一投足，影影绰绰，写出了十足的东方情调。

莎木的诗意无处不在，不被注意的街边小店里挂着的中国山水，陶器铺里的青瓷花瓶，择写着大红大紫中国格调的高大牌坊，以及文武庙飘散的缕缕青烟，甚至是过往来客，山野童子，只要有心，满眼都是诗的意境，满眼都是诗的流动。这个日本人眼里带有强烈传统色彩的中国，这种史诗般厚重的历史沉积和文化氛围的独特亲和力，无处不让人感怀莫名！这是日本人的游戏，但却描绘着我们的世界，独一无二的，中国！



曾经有人称莎木是铃木裕与AM2一个妥协的产物，因为YS要的不仅仅是写意，更是真实与FREE，FREE意味着什么？意味着一个夸父追日般遥远的目标，意味着一次孤注一掷的选择，意味着一些舍弃，意味着一个伟大的成功或者为世人所嘲弄的失策。至今仍然有无数的声音讨论和质疑着这个代价巨大的所谓真实and FREE，它到底是什么？它值得花费巨大的人力物力去换取么？它值得它的创造者动用自己的全部的心力去坚守么？即使是在几年之后，现在的游戏制作技术离它还有多远？——或者这自始便是千仞绝壁，纵然登高之处遥望千里，终究无路可及，也无路可退。莎木的悲哀，岂非源于此中？所有的游戏者可以清晰地感受到制作者是多么希望它真实一些，更真实一些，甚至不惜牺牲掉部分游戏性来还原一个真实的世界，再现真实世界的美好细腻，也铺写真实中的丑恶之处，贩夫走足，三教九流，世象众生，千姿百态。

曲高和寡的尴尬总是令人扼腕，不食人间烟火的美人最终也只落得个对镜空叹，怅然若失。在现实里来回奔波的世人也许更愿意接受虚幻的浪漫，爽快的刺激，亮眼的色彩来打扮工作中麻木了的身心，而不愿再去承受一次沉重——毕竟感情的付出投入都是一件耗费心力和让人疲倦的事情，倒不如一款小品来得轻松愉悦。

自始至终，莎木，这个游戏的发售历程就如同主角芭月凉的复仇之旅一般坎坷曲折，而挫折中前行的勇者总是让人在感慨之余多了几分尊敬，不管是莎木还是凉，这两个悲剧性的形象已经重合成荒漠中旅者的身影，步履艰难但却神色坚定。我不知道它未来的路将去向何处，不知道这样艰涩的诗意还能坚持到何时，莎木和YS都在等待吗？等待着世人的顿悟或者是自身的改变，若是前者，我将欣喜若狂，若是后者，我只有无言以待。

莎木不该是游戏，它太过写意，太过深沉，它无法要求人们从繁华喧嚣的节奏中停下来欣赏两岸风光，它无法要求让人们心灵的时光倒流，它的细腻景致，它的诗情画意，它悠然的脚步，只能让人人抱怨在漫长的时间里无事可做，抱怨它的拖沓缓慢。而它又任性地要求人们投入，要求一个与之匹配的心境，并吝啬给你一种强烈的快感。莎木在销量上终归难言成功，但它是真诚的，真诚得可以模糊虚幻和现实的距离，而不是像很多RPG那样时时刻刻提醒着玩家这是假的。

生活的节奏太快，这已经不是一个诗的时代了，诗的意境和情调注定要和这个世界格格不入，就好像莎木惨淡的销售也成了一出关于迂腐的笑话——这不仅仅是莎木的悲哀——而我们，亦更不可能去指责大众的浮躁。

也许是某个时候，也许就在工作之余出游览胜的某一天，也许映入眼帘久违了的葱翠间会让人突然在心底浮现出一个影子，会猛然间记起一段故事——

也许，那就是莎木吧！

风来西林之商人手记

文/堕の圣者?罗剑锋



我是一个商人，在传说中的不思议迷宫中开商店来维持生计养活一家老小。所谓的不思议迷宫乃是我们这个世界的一道奇异景观，山川、草原、湿地、矿山、森林都可以形成阡陌纵横的迷宫，地形地貌时刻发生变化，每一次进入时都与上一次完全不同，变幻莫测，故称不思议迷宫。而在这迷宫中更是存在着数不清的怪物和数不清的宝物。迷宫中的怪物威胁着旅人，而宝物则诱惑着旅人不断地进行探险。而我则看准了其中的商机，在迷宫中摆个地摊，买卖道具给路过的行人，方便他们冒险的同时赚取差价来养家糊口。虽说是小本生意，却也还算过的去，我就这样日复一日地重复着这样的生活，看着冒险者（我们习惯地称为风来人）来来往往，有时他们也会给我讲述奇异的冒险经历，日子也过得颇为有趣。

但有一天我这悠闲舒适的生活却被彻底打破了!!

那天大清早，我照例在不思议迷宫里找了个好地方，摆好铺面，把在迷宫里收集的道具放在地面上，等待着买主的上门。很快地，来了一个英俊潇洒的年轻人，头上戴着一顶大大的斗笠，身上披着一件宽大的披风，旁边还有一只怪怪的老鼠，可能是他的宠物吧。“是个新来的啊，以前从来没有见过他”，我心里暗想，同时赶忙上去笑脸相迎，“欢迎光临，您需要点什么？”一边说着话，一边我又仔细打量着这个年轻人。他虽然年纪不大，但却似乎是个很有经验的旅行者，腰间的搭链鼓鼓的一定是塞满了金币；宽大的披风下面隐约可见挂着七八个保存之壶，凭我多年的经验可以断定里面肯定都是上好的东西；另外他佩带的武器可真是令人垂涎啊，火迅风魔刀！而且一定是打造到了极限，天知道他怎么会那么有实力获得这样的武器。

他对我店里的商品似乎很感兴趣，每一样都要拣起来看看，然后又笑着摇摇头再放下，我赶紧上去搭茬：“小伙子，买一件吧，都是品优质良的商品啊。您看看这个，可以抵御火龙攻击的龙盾……您再看看这个，祝福之壶，还有铁箭、大饭团……绝对物美价廉价格公道……”他微笑着用手势打断了我的喋喋不休，表示他对这些货物都十分了解，无需我作过多解释，我一时显得颇有些尴尬。确实，从外表上看他很在行——不会嫌我卖的东西太贵吧。

挑挑拣拣一番，他似乎并没有想买我货物的意思，所有的东西他看了一遍后又都放回了原处，我有些失望，看样子我这次是要失去这个买主了。正在我胡思乱想之时，这个年轻人却做出了一个惊人的举动：他居然把佩带的火迅风魔刀解下来放在了地面上！！莫非……莫非他想把这把刀卖给我？？还没等我回过神来，他又从壶里掏出了五六件道具放在了地上。哇，可都是究极的东东啊，有些就连我这个长年在不思议迷宫中混的商人都没有见过几次，玛姆尔剑、金腕轮、回声之盾，我的眼睛几乎要被这些金灿灿的东西给耀的看不清了。年轻人还是微笑着走到我面前，彬彬有礼地告诉我他最近手头紧，想把这些东西都卖掉多攒些回家的路费。“哦，是这样啊”，我随口敷衍着，心里暗想这下可赚大了，趁他急需用钱我就狠狠地斩他一下，以半价购入这些好道具以后再以全价卖出一定能大赚一笔。不过虽说是半价购入，但这些东西实在是太好了，怎么也得值个七八万，也是个不小的数目，有些肉疼。但我还是有一些狐疑，把这些装备都卖给了我他又如何在这遍布怪物陷阱的不思议迷宫中旅行呢？然而最后还是发财的欲望充斥了头脑，仿佛看到了日后的几十万金币在向我招手……我从贴身的钱袋里拿出了现金递给了年轻人，一手交钱一手交货，那些金灿灿的道具就归我了！！



但很奇怪，年轻人收了钱并没有急匆匆地出店走向回家的路，还是在我的店里闲逛，竟然把刚刚卖掉的装备又拣了起来！！莫不成他是个疯子，钱多的没有地方花，居然想干这种赔到姥姥家的买卖？？不过我可管不了那么多，只要我守住商店的大门，不付钱休想从我这里走出去！！我对这一点很有信心，在不思议迷宫里开商店岂是那么容易的？为了对付迷宫里的怪物我天天都要磨练自己，而且还有商人工会的盗贼番和番犬助阵，如果他不肯付钱妄图赖帐我就用我的拳头好好教训他一顿，把他身上的所有东西拿出来抵账！

那年轻人脸上仍然挂着高深莫测的微笑，目光里似乎有着绝对的自信，和他一对视我仿佛觉得自己有些胆怯，不过我还是用身体挡着门口，看他还会做些什么。忽然他从怀里掏出了一卷卷物，从容的展开吟诵了起来。他念的声音很轻，我听不清那是什么咒文。顷刻间周围立刻弥漫了一股奇妙的气氛，卷物的魔法发挥作用了——只听得忽啦啦一连串的巨响，整个迷宫的墙壁像抽去了脊梁骨样突然都崩塌了。我心里一沉，那是“大部屋卷物”，这下整个迷宫都成了我商店的范围了，不成，大门是守不住了，我得赶紧去守住通向下一层迷宫的楼梯口。看来是来者不善，善者不来啊，这个年轻人可不小看，不过只要楼梯口被我占着他就逃不出这层迷宫，还得乖乖的付账。我三步并做两步快步跑向楼梯，略胖的身材显得有些力不从心，而那个年轻人仍然脸上带着微笑在后面不紧不慢地跟着，就好像是在看一个滑稽小丑表演节目。

等我赶到楼梯口已经是满头大汗，气喘吁吁，却还得保持着对顾客应有的礼貌，脸上还是面带笑容。虽然守住了楼梯口，但我心里却莫名地产生了一点慌张：做了这么多年的买卖这样的事情还是头一回碰到，不知该如何应付，也不清楚他接下来又会出什么鬼花样，他不会就这么敲诈了我几万块钱就逃走吧？？

然而最不可思议最令我担心的事情还是发生了，那戴着大斗笠的年轻人就站在我前面不远的地方，微笑着对我挥了挥手杖——呜呀呀，在那手杖的魔力之下，我和他居然调换了位置！！现在他脚下正是那最最要紧的楼梯！！我大叫不好，拼了吃奶的力气急忙向他冲过去想揪住他。但已经太晚了，他不慌不忙地走下了楼梯，带着他的究极装备和我的几万血汗钱，转瞬消失在了这茫茫不可预测的不思议迷宫中——临走时还冲着我做了个狡黠的鬼脸！

完了！完了！！我一屁股坐在了地上，心中只有这一个念头。这下子彻底完了，这可是我多年辛苦积蓄啊，就这么轻易地被这个混小子骗走了。冲下楼梯追他已经是不可能了，不思议迷宫千变万化，谁知道他此时跑到哪里去了呢？？又怎么能保证我进的迷宫就恰巧是他进的迷宫呢？唉……只能抱怨自己实在是太贪心太大意太托大，可这世界上哪会有后悔药卖呢？收拾一下剩余的货物回家吧，亏了几万块，怎么向家里交待呢？

……后来，我又从我的其他同行那里陆陆续续听到了关于那个年轻人的传闻。听说他劣迹斑斑，同行们都被他整的甚惨，而且他敲诈的方法也层出不穷，防不胜防。有的被他用镐头自行挖了条小道逃走，有的被他利用商店里的落穴机关逃走，更有的被他活活打死后把商店里的道具现金洗劫一空……谈到他，同行们都恐怖地称之为“不思议の无赖”。

我永远地记住了那个面带微笑的年轻人：西林。

后记

玩不思议迷宫系列玩的太入迷了，忽然就有了这么一个想法。一直以来我们在游戏中都是以偷盗为乐为荣，有时候还要百般虐待店主；但试着站在他们的立场上来看主人公会是怎么样呢？也许在店主们的眼里西林就是个人品恶劣的“泥棒”吧？天知道为什么西林还那么有人缘，难道他就是传说中的“侠盗罗宾汉”……胡思乱想之下于是就有了这篇文章的诞生，以店主的视角记叙了一次西林的偷盗经历，想想看这些商人也很不容易呢。

情报 新作 游戏



生化危机0

GC	厂商：CAPCOM		发售日：2002年11月21日
	类型：AVG	价格：7800日元	其他：附送记忆卡

游戏内容不用再多说了，美版已经提前发售了，就让所有的生化迷等待着日版发售的这一天吧。









↑←以上图片取自完全版画面

↓←初步估计游戏时间不少于3小时





信长之野望·苍天录

PS2	厂商：光荣		发售日：2003年1月
	类型：SLG	价格：9800日元	其他：——

信长系列的第10作终于要出现在PS2上了，已经发售的PC版受到了广大SLG迷的好评。

本作重点强化了宏大的战争场面，从画面上看，由于合理的利用了雾化等机能，使得战争场面更加有气势，也更加真实。

该系列一直是日本战国迷的必买之物，这次决不会让这些玩家失望。



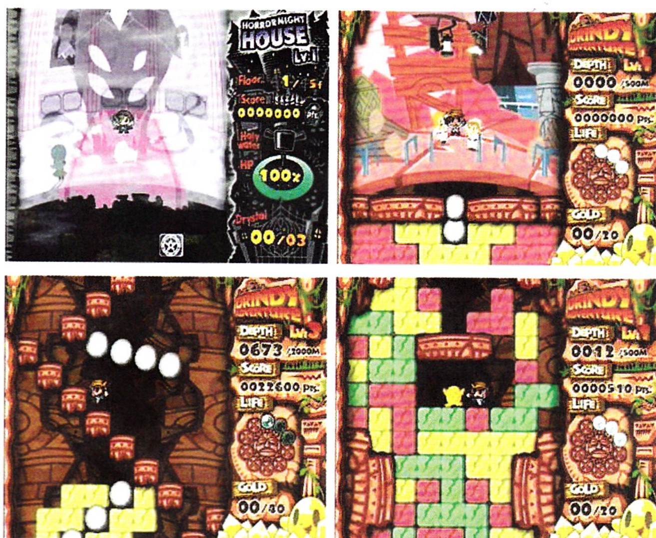


钻地小子GC版

GC	厂商：NAMCO		发售日：2002年12月20日
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：XBOX版有

NAMCO最近公布了GC版钻地小子的画面，从公布的画面来看，游戏的画面比GBA版要华丽得多，由于借助了大容量的媒体，游戏中加入了大量的新要素，增加了许多角色和宝物。钻地小子系列是近年来ACT游戏的新生力量，此前在街机和掌机上都获得了巨大成功，相信在NGC上会有更加完美的表现。

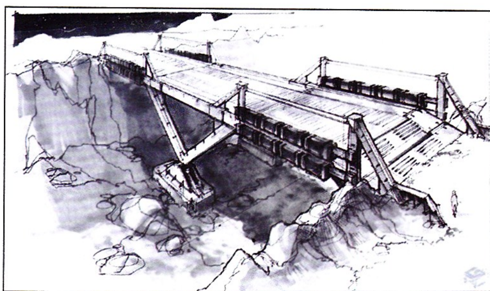




星际争霸·幽灵

PS2	厂商：BLIZZARD		发售日：2003年内
	类型：ACT	价格：未定	其他：GC，XB均有

PC上的《星际争霸》想必绝大多数朋友都玩过，至今仍然是网吧里的必备游戏。但没想到续作竟变成了一款动作游戏，主角是前作中人族的女特种兵——幽灵。看来老牌PC游戏厂商BLIZZARD也要加入到三大主机的混战中来，BLIZZARD一向以慢功出细活而闻名，相信这次不会让我们失望。先让大家看看它的原画设定再说。



←这是游戏中的桥梁，据我预言它很难逃脱被炸掉的命运（笑）。

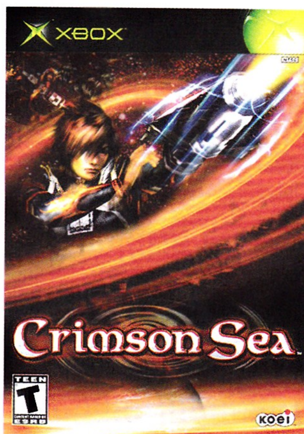




→女主角的酷造形

红海

XB	厂商：光荣		发售日：2002年12月
	类型：ACT	价格：未定	其他：——



←这是美版游戏的封面，但它是典型的日式风格。

在《真三国无双》系列获得巨大成功后，光荣终于找到了做ACT游戏的感觉。这是一款单人的正统动作游戏，借助XBOX的强大机能，游戏的画面比《真三国无双》又上了一个台阶，游戏中有很多RPG的要素，各种武器的使用又使得动作性得到了很好的发挥。这样一款画面和动作性均非常出色的游戏怎能放过呢？让我们期待光荣公司这款动作游戏新作。



↑这是许多经典动作电影中的经典镜头。

永恒的阿卡迪亚

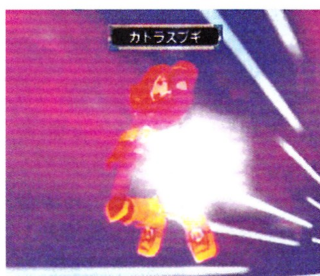
GC	厂商：SEGA		发售日：2002年12月26日
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

要说DC上最经典的RPG游戏是哪一个，除了《格兰蒂亚2》外就是《永恒的阿卡迪亚》了，如今这个经典的游戏要在NGC上推出了。此次画面大幅度加强，同时增加了一些新的人物和场景。SEGA为了让该游戏有很高的品质，把原本计划中的PS2版都取消了，可见这个游戏有多重要。让我们相信SEGA的实力，并期待着在NGC上重新体验一下梦幻般的游戏吧。

↑画面大幅加强







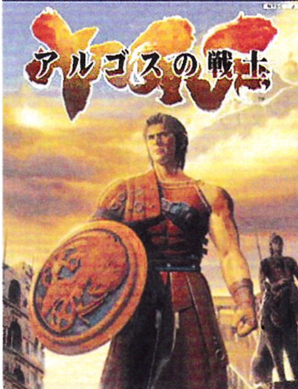






阿尔格斯战士

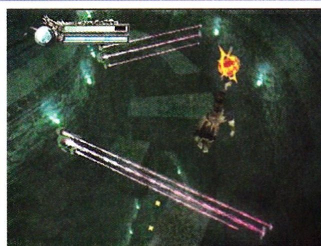
PS2	厂商：TECMO		发售日：2002年12月5日
	类型：ACT	价格：未定	其他：——



←封面有一种《角斗士》的感觉

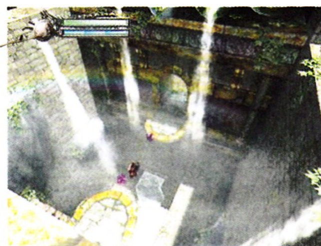
老牌动作游戏厂商TECMO最近公布了一款新的动作游戏——阿尔格斯战士。他是基于FC上的同名游戏在PS2上的续作，从画面上看，该游戏是典型的美式风格，人设和场景都比较阴暗。游戏中有大量的道具可以使用，主角的动作也是很丰富的。

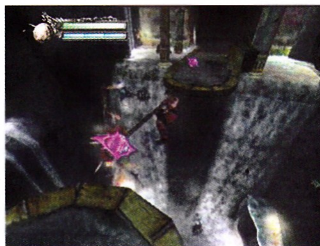
最近TECMO在动作游戏上有了大动作，《忍者剑传》也即将推出不知道这款FC上的名作能否在PS2上继续发扬光大。





↑场景有一些像《忍者龙剑传》↑





↑山涧和瀑布制作效果很好！↑

SD高达G世纪NEO

PS2	厂商：BANDAI		发售日：2002年11月28日
	类型：SLG	价格：未定	其他：——

SD高达系列一直是SLG和高达迷的不二选择。在PS时代推出的作品均受到了玩家的好评，并且销量一直稳定在50万左右。这次在PS2上的新作将在高度战略性的基础上加入一些RPG和ACT的要素，根据BANDAI公布的情报本作将加入物品搜索的系统，这样大家就可以像机战系列一样满屏幕地找隐藏道具了。

另外这次的战斗系统将采用格斗的方式，这样使得战斗变得更加刺激，不过不知道这样会不会让战斗时间变得很长，希望战斗画面是可以关闭的。高达迷的必买之物。









黑暗编年史

PS2	厂商：SCE		发售日：2002年11月28日
	类型：RPG	价格：未定	其他：——

PS2早期风格独特的RPG《黑云》的续作终于要来临了，虽然很早的时候SCE就公布了这款游戏，但是我们对他的了解很少。这次SCE终于公布了这款大作的发售日期，并且本人也有幸玩到了该游戏的体验版。从体验版的内容来看，游戏的风格很像SQUARE的《武藏传》，该游戏的自由度非常大，与BOSS的战斗采用了ARPG的方法，各种动作非常精彩。强烈推荐。







「是不是有一点『沙加』的感觉」







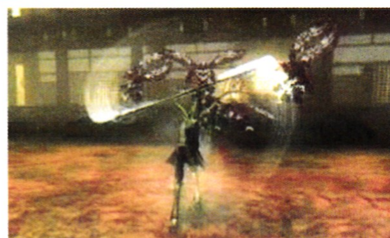
御伽

XB	厂商：FROM SOFTWARE		发售日：2002年12月12日
	类型：ACT	价格：未定	其他：——

这是一款类似于《鬼泣》的动作游戏。强烈的美式风格，主人公除了可以用剑攻击敌人外，还可以使用魔法和一些特殊的道具，游戏中火焰和浓雾的效果非常出色，但是一款动作游戏最重要的是动作性。最近这种美式风格的游戏多了起来，可能是厂商们看到了《鬼舞者》和《鬼泣》这二“鬼”的热销，看来这次我们真的要挑花眼了。















钟楼3

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2002年12月
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

PS时代的超级恐怖游戏在PS2上推出了续作。钟楼系列是很有名的恐怖游戏系列，但是以前在PS上由于机能的原因，画面的不足使得恐怖的气氛大大减弱。

这次游戏改由CAPCOM制作，再加上PS2的强大机能，一定会让玩家体验到比生化系列更为恐怖的感觉。不要为在PS2上玩不到生化新作而遗憾，试试这款《钟楼3》吧。









■冈本吉起：CAPCOM董事，功勋制作人。

这次由冈本先生对“铁骑”制作人稻叶敦志进行采访。稻叶敦志隶属CAPCOM第四制作部，曾负责“维罗尼卡”、“逆转裁判”、“铁骑”等的制作，是近来升起的一颗新星。

以他人无法模仿的原创性来决胜负的“铁骑”……

足足有Xbox的三倍大——围绕在操纵器周遭的秘密

冈本：嗯，『铁骑』的发售日从8月22日延期到9月5日，这是为什么？

稻叶：有各式各样的理由，比方说操纵器的强化等。

冈本：毕竟耐久性很重要对吧。

稻叶：也因此，操纵器的重量也很难维持当初发表的七公斤……。

冈本：三上（真司先生，第四开发部长）也说过，要把操纵器的面板从塑料换成铁制。虽然说铁制的看起来比较帅气，不过应该会变重吧？

稻叶：也有比较轻的铁就是了。

冈本：真的吗？光现在的『铁骑』操纵器加上Xbox本体，就已经超过十公斤了吧。要坐电车搬回去的话还真需要点勇气啊。

稻叶：还有「要怎么通过自动验票口」，相信各位玩家也都很伤脑筋吧。

冈本：用车子载回去，再不然就要用邮购了吧。

稻叶：说的也是，邮购比较值得推荐。

冈本：我们都称之为「业务（大型电玩）用操纵器」呢。

稻叶：是这样吗？

冈本：那种大小跟重量，根本就是驾驶舱了嘛。不过采用这种大到让人不知道该怎么搬的操纵器，是前所未有的案例，这点倒是很有震撼力。而且按键还多达五十个！真的要好好掌握住每个按键的功能吗？

稻叶：当然。像是那个……叫什么来着的按键（笑）。



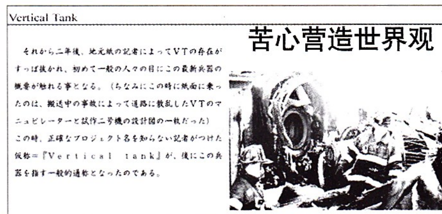
持箱者为稻叶

冈本：像是「雨刷」或「紧急脱离按键」之类的，为什么需要这些呢？

稻叶：之前没有那么多按键，大概是三十个左右。不过这样的数量会让主面板显得很空荡，所以就逐步增加按键的数量，最后就多达五十个了。毕竟按钮太少而缺乏豪华感的话，就失去采用巨大操纵器的意义了。

冈本：在奇怪的地方还真是非常讲究啊。有没有必杀技按键？像是会发出金刚飞拳（无敌铁金刚的必杀技）的按键之类的。

稻叶：没有那种东西。不过好像蛮有趣的，要不要从现在开始加呢？



Vertical Tank

それから二年後、地元紙の記者によってVTの存在がすっぱ抜かれ、初めて一般の人々の目にこの最新兵器の概要が触れる事となる。（ちなみにこの時に紙面に乗ったのは、搬送中の事故によって道路に散乱したVTのマニュピレーターと試作二号機の設計図の一枚だった）この時、正確なプロジェクト名を知らない記者がつけた仮称＝『Vertical　tank』が、後にこの兵器を指す一般的通称となったのである。

苦心营造世界观

冈本：会被其他开发人员骂喔。毕竟是这么讲究的东西。

稻叶：像当初左脚踏板本来是要做成离合器的。不过这样一来实在是太难，所以监制的河野先生（河野一二三先生）想来想去，最后还是决定作罢。



冈本：如果不是自动排档的话根本开不来吧。

稻叶：为了酝酿气氛，还请人做了组合式的驾驶舱，（天语：木质筐体“小屋”）用这个来玩的话临场感非常棒喔。可以身临其境的享受『铁骑』的世界。

冈本：是那种让人身心都无法自拔的游戏类型对吧。

体验者的评价非常好 已成为父亲的年龄层反应也不错

冈本：说到这个，听说玩家的评价相当不错，在E3展出时也得到极佳的回响？

稻叶：常有人问我说：「这游戏价格订在多少？」或是「什么时候发售？」。美国的玩家们并不是把它当作PILOT模拟器，而是纯粹当作一种游戏来享受『铁骑』的乐趣。从游戏性或主机的支持层级来看，虽然在日本适合Mania级玩家的形象很强，但在美国则是很普通的把它当作一种「新游戏」。

冈本：在日本国内展出的情形如何？

稻叶：在秋叶原的LAOX做店头展示的时候很有意思，玩家年龄层非常高。一般像这种发售前的先行展览，比较容易吸引喜欢新事物的消费者，但『铁骑』在秋叶原展时，有兴趣的却是以三十多岁的人为主。

冈本：净是些大叔啊（笑）！

稻叶：在那里头听到有大概五十岁的人喃喃自语的说：「果然跟『铳霸』（GunGriffon）还是不一样啊」，我就觉得好像挺不得了的。不过大家都还是无可避免的会想套用对以前某些游戏的认识。不过这个游戏就是没办法用以前的游戏来套用比较的。

冈本：说得好。「没办法用既有的游戏来套用比较的」。

稻叶：虽然有很多操纵机器人的游戏，像是『铳霸』、『电脑战机』等，但任何一套的游戏操作系统都不能套用在『铁骑』上。

冈本：要说最接近的游戏，搞不好是『电车向前走』呢。

稻叶：这么说也对，从操纵介面特殊跟可以有逼真的体验这几点看来，的确有点像。

冈本：不实际接触就没办法了解乐趣。总之先到朋友家玩玩看也好，喜欢的话请务必买回家玩。就发配体验版吧？还要附上体验版用的操纵器。不过五十个按键要怎么做体验版也是个问题呢（笑）。

『铁骑』的魅力在于 毫不媚俗的严密游戏性

冈本：不过『铁骑』的操纵十分严格，玩起来应该很累吧？

稻叶：是很累。一天两小时大概就是一般人的极限了。

冈本：哦？意思是「我们职业的不一样吗？」

稻叶：我有请除错人员玩十小时试试，结果他们玩得很高兴。也许习惯后就会轻松得多了吧。



“操纵器的按钮当初只有三十个，但因为看起来太空荡所以就增加到五十个。离合器踏板则因为太难操纵而作罢。”——稻叶。

天语：对于“铁骑”，大家最好用宽屏彩电来玩，这样多少会显得主视界比较大一点。

冈本：听说是除了负责人员以外的人最想玩的游戏。

稻叶：只要看到用那种操纵器在玩的样子应该就会很羡慕吧。虽然是很有趣的游戏，不过紧张感却也高人一等，老实说真的是很累。而驾驶员死掉的话又得从最前面重来，就算脱离也得重新买过机体。如果被打坏太多次而没钱的话，结果还是得从最前面重来。

冈本：那平均游戏时间大概要多久？

稻叶：已经习惯到一定程度的话，大概要花25到35小时吧。

冈本：连熟练的玩家都要花35小时？光是要能像样的操纵大概就得花8小时左右。所以初学者的话应该要花更多时间吧。

稻叶：它也有着「边死边学型游戏」的一面，多死几次学到更多就会更厉害。

冈本：也就是跨越试炼就会更有趣的游戏，这也是它的魅力所在吧。



特别感谢



敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球